



David Bordwell / Kristin  
Thompson **El arte cine-**  
**matográfico**

Paidós Comunicación 68 Cine



# SUMARIO

Prólogo

xv

## PARTE I

### LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

---

<b>UNO / EL TRABAJO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA</b>	3
Factores técnicos de la producción cinematográfica	3
Factores sociales de la producción cinematográfica	9
Después de la producción: distribución y exhibición	24
Implicaciones de los diferentes modos de producción cinematográfica	28
Notas y cuestiones	31

## PARTE II

### LA FORMA FÍLMICA

---

<b>DOS / EL SIGNIFICADO DE LA FORMA FÍLMICA</b>	41
El concepto de forma en el cine	41

xi

---

Principios de la forma fílmica	55
Resumen	60
Notas y cuestiones	61
<b>TRES/ LA NARRACIÓN COMO SISTEMA FORMAL</b>	64
Principios de construcción narrativa	64
Narración: el flujo de la información de la historia	75
Las convenciones narrativas	81
La forma narrativa en <i>Ciudadano Kane</i>	84
Resumen	97
Notas y cuestiones	98
<b>CUATRO/ SISTEMAS FORMALES NO NARRATIVOS</b>	102
Tipos de forma no narrativa	102
Sistemas formales categóricos	104
Sistemas formales retóricos	112
Sistemas formales abstractos	119
Sistemas formales asociativos	127
Resumen	139
Notas y cuestiones	140

## PARTE III

### EL ESTILO CINEMATOGRAFICO

---

<b>CINCO/ EL PLANO: PUESTA EN ESCENA</b>	145
Qué es la puesta en escena	145
Realismo	146
El poder de la puesta en escena	146
Aspectos de la puesta en escena	148
La puesta en escena en el espacio y en el tiempo	163
Funciones narrativas de la puesta en escena: <i>La ley de la hospitalidad</i>	173
Resumen	179
Notas y cuestiones	179
<b>SEIS/ EL PLANO: PROPIEDADES CINEMATOGRAFICAS</b>	185
La imagen fotográfica	185
El encuadre	201
La duración de la imagen: la toma larga	234
Resumen	239
Notas y cuestiones	239
<b>SIETE/ LA RELACIÓN ENTRE PLANO Y PLANO : EL MONTAJE</b>	246
Qué es el montaje	247
Dimensiones del montaje cinematográfico	250
El montaje continuo	261
Alternativas al montaje continuo	277
Resumen	287
Notas y cuestiones	288

<b>OCHO / EL SONIDO EN EL CINE</b>	292
El poder del sonido	292
Fundamentos del sonido cinematográfico	295
Dimensiones del sonido cinematográfico	303
Funciones del sonido cinematográfico: <i>Un condenado a muerte se ha escapado</i>	318
Resumen	327
Notas y cuestiones	327
<b>NUEVE / EL ESTILO COMO SISTEMA FORMAL:</b>	
RESUMEN	333
El concepto de estilo	333
El análisis del estilo de una película	335
El estilo en <i>Ciudadano Kane</i>	338
El estilo en <i>Olimpiada</i> , 2ª parte	345
El estilo en <i>The River</i>	348
El estilo en <i>Ballet mécanique</i>	351
El estilo en <i>A Movie</i>	354
Notas y cuestiones	357

## PARTE IV

### ANÁLISIS CRÍTICOS DE PELÍCULAS

<b>DIEZ / CRÍTICA CINEMATOGRÁFICA:</b>	
ANÁLISIS DE EJEMPLOS	361
El cine narrativo clásico	362
<i>Luna nueva</i>	362
<i>La diligencia</i>	366
<i>Con la muerte en los talones</i>	370
<i>Hannah y sus hermanas</i>	376
<i>Buscando a Susan desesperadamente</i>	381
Alternativas narrativas al cine clásico	387
<i>Dies Irae</i>	387
<i>El año pasado en Marienbad</i>	391
<i>Tokyo Monogatari</i>	396
<i>Inocencia sin defensa</i>	401
Forma y estilo documental	406
<i>High School</i>	406
<i>El hombre de la cámara</i>	413
El cine de animación	417
<i>Clock Cleaners</i>	418
<i>Duck Amuck</i>	420
<i>Fuji</i>	422
Forma, estilo e ideología	424
<i>Cita en San Luis</i>	424
<i>Toro salvaje</i>	430
<i>Todo va bien</i>	436
Apéndice: escribir el análisis crítico de una película	442
Notas y cuestiones	447

# PARTE V

---

## HISTORIA DEL CINE

---

<b>ONCE/ LA FORMA FÍLMICA Y LA HISTORIA DEL CINE</b>	451
Introducción	451
Los comienzos del cine (1893-1903)	452
El desarrollo del cine clásico de Hollywood (1908-1927)	455
El expresionismo alemán (1919-1926)	459
El impresionismo y el surrealismo franceses (1918-1930)	462
El montaje soviético (1924-1930)	466
Resumen: tendencias estilísticas internacionales de finales del cine mudo	469
El cine clásico de Hollywood después de la llegada del sonido	471
El cine japonés de los años treinta	474
El neorrealismo italiano (1942-1951)	477
La <i>Nouvelle Vague</i> (1959-1964)	479
El Nuevo Cine Alemán (1966-1982)	483
Bibliografía del capítulo 11	488
<b>Glosario</b>	492
<b>Películas alternativas</b>	498
<b>Créditos</b>	500
<b>Índice</b>	501

# PRÓLOGO

La pretensión de este libro es introducir al lector en la estética del cine, asumiendo que el lector no posee ningún conocimiento sobre el cine más allá de su experiencia como aficionado. Aunque puede que algunos aspectos del libro resulten útiles a quienes posean considerables conocimientos cinematográficos, nuestro propósito es examinar los aspectos fundamentales del cine como forma artística.

Ya que insistimos en el cine entendido como arte, nos vemos obligados a ignorar forzosamente ciertos aspectos del medio. Los documentales industriales, los filmes educativos, la historia social del cine o su impacto como medio de comunicación de masas, son importantes dimensiones del cine, y cada una de ellas requeriría un libro diferente para obtener el tratamiento adecuado. En vez de ello, este libro pretende aislar aquellos rasgos básicos del cine que pueden constituirlo como arte, y de ahí que esté dirigido a las personas interesadas en cómo el medio cinematográfico puede proporcionarnos experiencias afines a las que ofrecen la pintura, la escultura, la música, la literatura, el teatro, la arquitectura o la danza.

Cuando escribíamos este libro imaginábamos a tres tipos de lectores concretos. Primero, al lector con un interés general que quiere saber algo más sobre las películas. Segundo, al estudiante de cursos de estudios generales cinematográficos, introducción al cine, crítica cinematográfica o estética del cine; para estos lectores, la obra puede servir de libro de texto. El tercero lo constituyen los estudiantes de cine más avanzados, que pueden encontrar en él un práctico esbozo de las cuestiones y conceptos principales y un grupo de sugerencias de cara a un trabajo más especializado.

En cuanto a su planteamiento, *El arte cinematográfico: una introducción* ofrece un método diferente de abordar el estudio de su tema. Tal vez hubiera sido posible examinar, mejor o peor, todos los enfoques contemporáneos de la estética del cine, pero consideramos que esto hubiera resultado demasiado ecléctico.

En su lugar, hemos intentado elaborar un tratamiento que guiara al lector, a través de ciertos pasos lógicos, por los diferentes aspectos de la estética del cine. Un elemento crucial en este enfoque es el énfasis que se pone en *la película en su totalidad*. El público experimenta un filme completo, no retazos del mismo. Aunque el filme concreto es el centro irreductible de nuestro examen, necesitamos un enfoque que nos ayude a comprenderlo. El enfoque que hemos elegido destaca el filme como objeto, hecho de formas concretas, con una cierta totalidad y unidad, y enmarcado en la historia. Podemos bosquejar este enfoque mediante una serie de cuestiones.

*¿Cómo se crea una película?* Para entender el cine como arte, primero debemos comprender cómo la labor humana crea el objeto. Esto nos lleva a examinar la producción cinematográfica (primera parte).

*¿Cómo funciona un filme completo?* Este libro parte del hecho de que, al igual que todas las obras de arte, una película se puede entender como una construcción formal. Esto no lleva a considerar qué es la forma y cómo nos afecta, los principios básicos de la forma filmica, y las formas narrativa y no narrativa del cine (segunda parte). Las cuestiones relacionadas con la forma filmica también exigen que consideremos las *técnicas* características del medio cinematográfico, ya que dichas técnicas funcionan dentro de la forma del filme completo. Así, analizamos las posibilidades artísticas de las cuatro técnicas cinematográficas principales: puesta en escena, fotografía, montaje y sonido (tercera parte).

*¿Cómo podemos analizar una película críticamente?* Provistos de una concepción de la forma filmica y un conocimiento de la técnica cinematográfica, podemos pasar a analizar *películas concretas* como obras de arte. Analizamos varias de estas películas como ejemplos (cuarta parte).

*¿Cómo ha cambiado el arte cinematográfico a lo largo de la historia?* Aunque una historia completa del cine requeriría muchos volúmenes, es posible señalar aquí cómo los aspectos formales del cine no pueden existir fuera de determinados contextos históricos. Examinamos los *períodos* y *movimientos* principales de la *historia del cine* para demostrar que la comprensión de la forma nos ayuda a ubicar las películas en la historia (quinta parte).

Este tratamiento del filme en su totalidad es fruto de varios años de enseñanza en cursos de introducción al cine. Como profesores, queríamos que los estudiantes vieran y oyeran más cosas en las películas que examinábamos, pero era evidente que, proporcionando simplemente el «criterio del profesor», no íbamos a enseñar a los estudiantes a analizar películas por sí mismos. En el mejor de los casos, decidimos, los estudiantes deberían dominar un repertorio de *principios* que les ayudara a examinar las películas más cuidadosamente. Nos convencimos de que la mejor forma de entender el cine es utilizar principios generales acerca de la forma filmica que ayuden a analizar películas concretas. Nuestro éxito con este enfoque nos llevó a resolver que este libro debería centrarse en las técnicas. Al aprender los conceptos básicos de la forma y la técnica cinematográficas, el lector puede agudizar su percepción de cualquier película concreta.

El énfasis puesto en las técnicas tiene otra consecuencia. El lector advertirá que aludimos a muchas películas. Suponemos que son muy pocos los lectores que habrán visto todas las películas que mencionamos y, desde luego, ningún profesor de un curso de introducción al cine podría proyectar todos los títulos. Pero, puesto que el libro insiste en la adquisición de técnicas conceptuales, el lector no necesita ver todas las películas que mencionamos para comprender los principios generales. Se pueden utilizar muchas otras películas para comprenderlos. Por ejemplo, las posibilidades de los movimientos de cámara se pueden ilustrar tan fácilmente con *La Ronde* (1950) como con *La gran ilusión*

(*La grande illusion*, 1937); para ejemplificar la ambigüedad narrativa, *La sombra de una duda* (*Shadow of a Doubt*, 1943) servirá tan bien como *Dies Irae* (*Vredens Dag*, 1943). De hecho, aunque el libro puede concebirse como programa de estudios para un curso sobre cine, el profesor también puede utilizar diferentes películas para ilustrar las ideas del libro. (Por tanto, sería un útil ejercicio para la clase *contrastar* el ejemplo del texto con el filme mostrado, a fin de especificar aún más claramente aspectos concretos de la película.) El libro no se basa en títulos, sino en conceptos.

*El arte cinematográfico* posee algunas características poco comunes. Un libro sobre cine debe estar abundantemente ilustrado, y muchos lo están. Sin embargo, prácticamente todos los libros sobre cine emplean las denominadas fotografías de rodaje, instantáneas efectuadas durante la filmación pero normalmente tomadas desde una posición diferente a la de la cámara en la película. El resultado son fotografías que no se corresponden con ninguna imagen de la película acabada. Apenas hemos utilizado fotografías de rodaje. De hecho, las fotografías de este libro son casi en su totalidad fotogramas ampliados, fotografías de la propia película. La mayoría de estas ilustraciones proceden de copias en 35 mm de las películas y, con la excepción de las fotografías de *Las margaritas* (Sedmikrásky, 1966) y *La prise de pouvoir par Louis XIV* (1966), todas las ilustraciones en color están extraídas de copias en 35 mm.

Otra característica poco habitual es la sección de «Notas y cuestiones», al final de casi todos los capítulos. En esta sección intentamos plantear cuestiones, provocar discusiones, sugerir más lecturas y ampliar la investigación. Como suplemento a los capítulos, las secciones de «Notas y cuestiones» constituyen un recurso para el estudiante avanzado, el licenciado especializado y el lector interesado en general.

En definitiva, esperamos que este libro contribuya a que los lectores vean una mayor variedad de películas con una atención más penetrante, y a que se planteen preguntas concretas sobre el arte cinematográfico.

Esta cuarta edición de *El arte cinematográfico* pretende enriquecer las ideas expuestas en ediciones anteriores. Una vez más, nuestra intención era que el libro resultara más comprensible, flexible y actualizado.

Por lo general, los conceptos relacionados con la forma fílmica y la técnica cinematográfica permanecen exactamente igual que en ediciones anteriores. Hemos actualizado las secciones de «Notas y cuestiones» a fin de reflejar los recientes avances de los más modernos estudios sobre el cine, y hemos refundido parcialmente el tratamiento de la historia del cine del capítulo 11 a la luz de la erudición contemporánea. En general, se ha efectuado una revisión exhaustiva del libro en cuanto a estilo y claridad, y se han reescrito por completo algunos fragmentos de cada capítulo. Nuestro propósito ha sido reforzar y simplificar los temas al tiempo que ampliábamos su cobertura.

El ámbito del libro se ha ampliado en muchos aspectos. Hemos utilizado más ejemplos de cineastas no occidentales como Chen Kaige, Souleymane Cissé, Yılmaz Güney y otros. Hemos añadido el análisis crítico de *Buscando a Susan desesperadamente* (*Desperately Seeking Susan*, 1985) y *Toro salvaje* (*Raging Bull*, 1980). Hemos extraído ejemplos de películas más recientes —por ejemplo, *Nola Darling* (*She's Gotta Have It*, 1986), de Spike Lee; *Aliens-El regreso* (*Aliens*, 1986), de James Cameron; y *La caza del octubre rojo* (*The Hunt for the Red October*, 1990), de John McTiernan— que muestran instructivos usos de la técnica cinematográfica. Se han actualizado los comentarios sobre el vídeo doméstico de los capítulos 1 y 6, con una alusión especial al perfeccionamiento de los discos láser. El estudio acerca del formato ha ganado en precisión y la reflexión sobre las técnicas de sonido es ahora más matizada. Más notablemente, el número de ilustraciones en color se ha cuadruplicado hasta 64 y el estudio sobre el color de

los capítulos 5 y 6 se ha ampliado en consonancia. En resumen, ahora el libro incluye varios ejemplos recientes y más de doscientas ilustraciones nuevas.

A lo largo de los años, son muchas las personas que nos han ayudado a mejorar *El arte cinematográfico*. Nuestra lista de agradecimientos rivaliza con las largas listas de créditos de las películas de Hollywood actuales: David Allen, Tino Balio, John Belton, Ralph Berets, Eileen Bowser, Edward Branigan, Martin Brennick, Michael Budd, Peter Bukalski, Richard B. Byrne, Jerome Carolfi, Corbin Carnell, Kent Carroll, Jeffrey Chown, Bruce Conner, Mary Corliss, Susan Dalton, Robert E. Davis, Dorothy Desmond, Kathleen Domenig, Maxine Fleckner-Ducey (del Wisconsin Center for Film and Theater Research), Don Frederickson, Jon Gartenberg, Ernie Gehr, Kathe Geist, Douglas Gomery, Claudia Gorbman, Ron Gottesman, Howard Harper, Charles Keil, Laura Kipnis, Barbara Klinger, Don Larsson, Thomas M. Leitch, José López (de New Yorker Films), Mark McClelland (de Films Inc.), Roger L. Mayer (de MGM Inc.), Norman McLaren, Kazuto Ohira (de Toho Films), Badia Rahman, Paul Rayton, Leo Salzman, Rob Silberman, Joseph Evans Slate, Michael Snow, John C. Stubbs, Dan Talbot (de New Yorker Films), Edyth von Slyck (de Pennebaker Films) y Chuck Wolfe.

En cuanto a la presente edición, estamos muy agradecidos a varias de las personas arriba mencionadas, así como a Denise Hartsough, de la Bowling Green State University; Kathryn Kalinak, del Rhode Island College; Gary London, del Everett Community College; y Harry W. Smith, de la University of Central Florida. Gracias adicionales a Gabrielle Claes y al personal de la Cinémathèque Royale de Bélgica, Don Crafton (del Wisconsin Center for Film and Theater Research), Jan-Cristopher Horak y Paolo Cherchi Usai (de la George Eastman House), Patrick Loughney (de la Motion Picture Division de la Biblioteca del Congreso, Jackie Morris (del National Film Archive), Jerry Carlson, Eric Gunneson, Kevin Heffernan, Linda Henzl, Richard Hinch, Lea Jacobs y Jeff Smith.

Como siempre, también damos las gracias a nuestros editores de McGraw-Hill, Roth Wilkofsky, Curt Berkowitz y, especialmente, a Peter Labella.

David Bordwell  
Kristin Thompson

# PARTE I

---

## LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

# UNO

---

## EL TRABAJO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

Si lo pensamos seriamente, deberemos admitir que las películas son como edificios, libros o sinfonías: objetos creados por los seres humanos para fines humanos. Sin embargo, como parte de un público que ve una película particularmente fascinante, puede resultarnos difícil recordar que lo que estamos viendo no es un objeto natural, como una flor o un asteroide. El cine es tan cautivador que tendemos a olvidar que las películas se *hacen*. La comprensión del arte cinematográfico depende, en un principio, del reconocimiento de que una película se crea mediante el trabajo de las máquinas y la labor humana.

---

### FACTORES TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

---

Ver una película es diferente a ver un cuadro, una representación teatral o incluso una proyección de diapositivas. Una película nos ofrece *imágenes* con un movimiento *ilusorio*. ¿Qué crea este efecto concreto, esta sensación de «imágenes en movimiento»?

Para que exista el cine, al espectador deben mostrársele una serie de imágenes de una manera determinada. Fundamentalmente, hay un mecanismo que presenta cada imagen durante un período de tiempo muy breve e inserta un pequeño intervalo en negro entre las imágenes. Si se muestran una serie de imágenes levemente diferentes del mismo objeto en estas condiciones, se producirán una serie de procesos fisiológicos y psicológicos que harán que el espectador crea ver imágenes en movimiento.

¿Cuáles son esos procesos? Desde el siglo XIX, uno de los primeros candidatos en este sentido ha sido el proceso de «persistencia retiniana», el fenómeno por el que una imagen persiste en la retina durante una fracción de segundo después de que la imagen original se haya desvanecido. Pero esto, en sí mismo,

no explica por qué vemos movimiento en vez de una sucesión de imágenes inmóviles. La investigación del siglo XIX demostró que el problema era más complejo. Todavía no sabemos a ciencia cierta cómo puede generar el cine ese movimiento ilusorio, pero parecen estar implicados al menos dos rasgos del sistema visual humano.

En primer lugar, lo que se denomina *fusión crítica de parpadeo*, un término que describe los resultados de aumentar la velocidad a la que se transmite la luz. Si durante la proyección de una película se interrumpe un haz de luz más de 50 veces por segundo, el espectador ya no ve parpadeos o ráfagas, sino la ilusión de una luz continua. Normalmente un filme se rueda y proyecta a una velocidad de 24 fotogramas por segundo. El obturador del proyector interrumpe el haz de luz dos veces por fotograma. Esto eleva el número de destellos hasta el umbral de la fusión crítica de parpadeo. Las primeras películas mudas se filmaban a una velocidad menor (a menudo 16 o 20 fotogramas por segundo) y hasta que los ingenieros inventaron obturadores que podían interrumpir el haz de luz más de una vez por fotograma, la imagen proyectada tenía un pronunciado parpadeo. De ahí que el primer término que se utilizó en la jerga norteamericana para denominar a las películas fuera *flickers*, algo que aún se mantiene hoy en día cuando la gente llama a una película *flick*.<sup>1</sup>

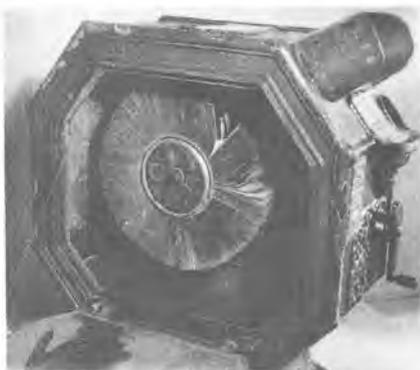


Fig. 1.1

Un segundo factor que genera la ilusión del cine es el *movimiento aparente*. Se trata de la tendencia de la visión humana a ver movimiento cuando en realidad no hay ningún objeto que se mueva. En 1912, el psicólogo giestáltico Max Wertheimer descubrió que cuando dos luces colocadas una al lado de la otra emitían destellos a determinados intervalos, los espectadores no percibían dos destellos luminosos, sino una única luz en movimiento. (Este mismo efecto se puede percibir en muchos anuncios publicitarios de neón.) Durante un tiempo, los investigadores lanzaron la hipótesis de que el espectador podía estar haciendo uso de algún proceso de pensamiento inconsciente para crear la ilusión de movimiento. Recientes trabajos experimentales, sin embargo, sugieren que el movimiento aparente tal vez tenga algo que ver con «analizadores del movimiento» específicos del sistema visual humano. Todo desplazamiento, ya sea real o simplemente proyectado en una pantalla, puede poner en funcionamiento ciertas células del ojo o el cerebro que atribuyen automáticamente movimiento a los estímulos.

La fusión crítica de parpadeo y el movimiento aparente son peculiaridades de nuestro sistema visual. Raramente las desencadenan hechos que se producen de forma natural. Los seres humanos han inventado máquinas concretas que crean las condiciones para que se produzca la percepción cinematográfica.

En primer lugar, las imágenes se deben mostrar en una *serie*. Puede tratarse de una hilera de tarjetas, como en el mutoscopio (fig. 1.1), que pasan rápidamente ante el espectador para crear la ilusión de movimiento. Más comúnmente, las imágenes se registran en una tira de algún material flexible. Los juguetes ópticos, como el zootropo, colocan las imágenes en tiras de papel (fig. 1.2), pero el cine que nosotros conocemos utiliza una tira de celuloide como soporte de una serie de imágenes que se denominan *fotogramas*. Si las imágenes se han de registrar en una tira de película, el cine, por lo general, requerirá tres máquinas para crear y mostrar estas imágenes. Las tres comparten un principio básico: un mecanismo controla la cantidad de luz que admite la película, hace que la tira de celuloide avance fotograma a fotograma y lo expone a la luz durante el intervalo adecuado. Estas tres máquinas son:



Fig. 1.2

1. *La cámara* (fig. 1.3). En una cámara oscura, un mecanismo de arrastre va moviendo la película desde un chasis (a), a través de una lente (b) y una venta-

1. *Flick* parpadeo. [T.]

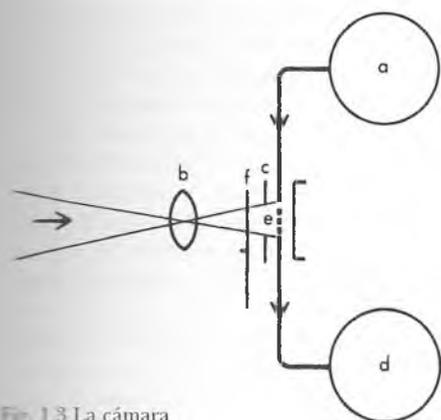


Fig. 1.3 La cámara

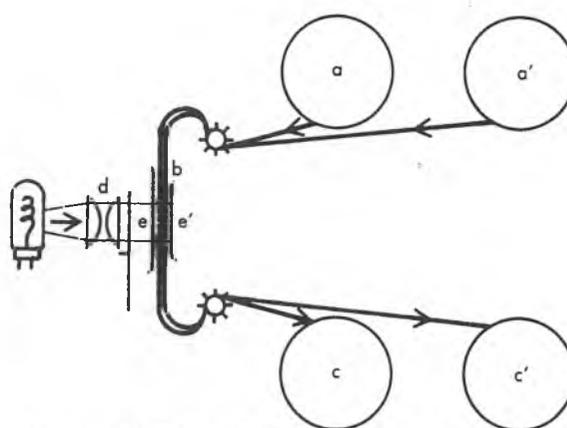


Fig. 1.4 La positivadora por contacto

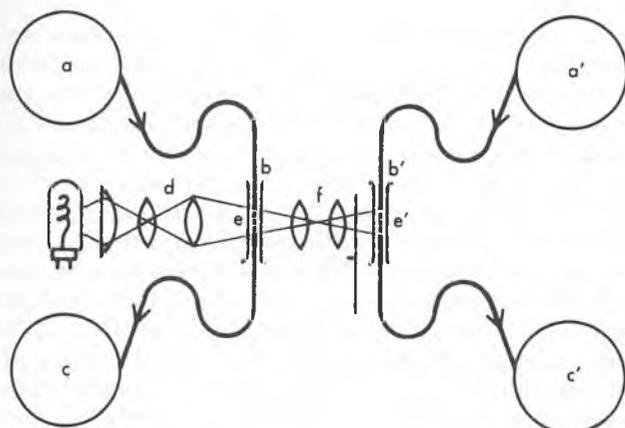


Fig. 1.5 La positivadora óptica

nilla (c), hasta otro chasis que recoge el rollo (d). La lente concentra la luz reflejada en cada fotograma de la película (e). El mecanismo mueve la película de forma intermitente, con una breve pausa mientras el fotograma se mantiene en la ventanilla. El obturador (f) admite la luz a través de la lente solamente cuando el fotograma está inmóvil y listo para la exposición. La velocidad de filmación estándar en las películas sonoras es de 24 fotogramas por segundo.

2. *La positivadora* (fig. 1.4). Existen diferentes diseños de positivadoras, pero todas consisten en cámaras oscuras que arrastran un rollo de negativo o positivo de película desde un chasis (a), a través de una ventanilla (b), hasta otro chasis de recepción de la misma (c). Al mismo tiempo, un rollo de película sin exponer (a', c') se mueve por la ventanilla (b o b'), ya sea de forma intermitente o continua. Por medio de una lente (d), el haz de luz que entra por la ventanilla impresiona la imagen (e) en la película virgen (e'). Los dos rollos de película pueden pasar por la ventanilla simultáneamente. La figura 1.4 muestra el esquema de una positivadora de este tipo, llamada *positivadora por contacto*. Las positivadoras por contacto se utilizan para hacer las copias de trabajo y las copias de exhibición, así como diferentes efectos especiales que combinan fragmentos de imágenes que se han filmado por separado.

Por otra parte, la luz que se recibe del original se puede proyectar sobre la película virgen mediante lentes, espejos o prismas —como en (f) en la figura

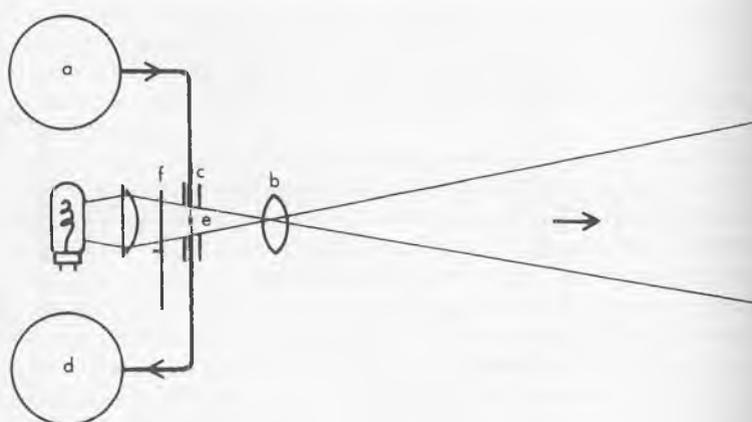


Fig. 1.6 El proyector

1.5. Esta clase de positivadora se conoce como *positivadora óptica* y se utiliza para volver a fotografiar las imágenes de la cámara, para hacer copias en diferentes pasos y para ciertos efectos especiales, como los fotogramas congelados.

3. *El proyector* (fig. 1.6). Un mecanismo de arrastre hace avanzar la película impresionada y revelada desde un chasis (a), a través de una lente (b) y una ventanilla (c), hasta otro chasis que recoge la película (d). La luz es proyectada a través de las imágenes (e) y ampliada por la lente para su proyección en la pantalla. De nuevo un mecanismo mueve la película intermitentemente a través de la ventanilla, mientras un obturador (f) admite la luz solamente cuando el fotograma está inmóvil. Para que se produzca el efecto de movimiento, se deben mostrar al menos 12 fotogramas por segundo; el obturador debe bloquear y mostrar cada fotograma al menos dos veces para reducir el efecto de parpadeo en la pantalla. La velocidad de proyección estándar para una película sonora es de 24 fotogramas por segundo, con el obturador mostrando cada fotograma dos veces.

La cámara, la positivadora y el proyector son variantes de una misma maquinaria básica. La cámara y el proyector controlan el movimiento intermitente de la película ante una fuente luminosa. La diferencia fundamental estriba en que la cámara recoge la luz desde fuera de la máquina y la enfoca en la película, mientras que en el proyector la máquina produce la luz que brilla en la película en una superficie exterior. La positivadora combina ambos dispositivos. Al igual que el proyector, controla el paso de la luz por la película impresionada (el negativo o positivo original). Al igual que la cámara, enfoca la luz para formar una imagen (en el rollo de película virgen).

Aunque el cineasta puede crear imágenes *no* fotográficas en la tira de película dibujando, cortando o perforando, grabando al aguafuerte o pintando. La mayoría de los cineastas utilizan la cámara, la positivadora y el resto de la tecnología fotográfica. Las imágenes en movimiento que vemos están creadas, por lo general, fotográficamente. Como la película fotográfica, la película de cine consta de una *base* transparente (antiguamente de nitrato, ahora de acetato) bañada en una *emulsión* (capas de gelatina que contienen sustancias sensibles a la luz). La emulsión de las películas en blanco y negro contiene haluros de plata. Cuando les alcanza la luz del entorno, se provoca una reacción química que reúne el grupo de cristales para formar puntos finos. En cada fotograma de película impresionada se forman billones de estos puntos. Juntos, estos puntos componen una imagen latente que se corresponde con la densidad de la luz de la

escena filmada. El proceso químico hace visible la imagen latente, como una configuración de puntos negros en un fondo blanco. La imagen resultante es, o bien negativa, de la que se puede extraer la copia de positivo, o bien positiva (llamada *imagen reversible*).

La emulsión de la película en color contiene tres capas adicionales, cada una de ellas con un baño químico sensible a un color primario: rojo, verde o azul. También se añaden otras capas para que filtren la luz de otros colores. Durante la exposición y el revelado, los cristales de los haluros de plata crean la imagen al reaccionar con los baños y otras sustancias químicas orgánicas de las capas de emulsión. En el negativo de película en color, el proceso de revelado crea una imagen que es complementaria a los valores de color originales. El proceso de inversión del color da lugar a una imagen positiva con colores que se ajustan a los de la escena original. La mayoría de los cineastas profesionales utilizan la emulsión de negativo a fin de conseguir un mayor control de la calidad de la copia y poder efectuar un mayor número de copias de positivo. El proceso de inversión se restringe principalmente al cine *amateur*.

Para que la tira de película avance satisfactoriamente por la cámara, la positivadora y el proyector deben tener ciertas características. La tira de película está perforada en uno o ambos bordes, a fin de que los pequeños dientes (ruedas dentadas) de la máquina puedan asir las perforaciones y arrastrar la película a una velocidad y fluidez uniformes. También se reserva un espacio para la banda de sonido. Todas estas características de la película se han uniformado en todo el mundo. Lo mismo sucede con el ancho de la tira de película, al que se denomina *paso* y que se mide en milímetros (mm). Aunque se ha experimentado con muchos pasos, los que se han normalizado internacionalmente son el super 8 mm, el 16 mm, el 35 mm y el 70 mm.

El super 8 mm (fig. 1.7) fue durante varias décadas un paso popular entre los cineastas aficionados y experimentales, pero los formatos del vídeo portátil lo han eclipsado. La figura 1.8 muestra una película en 16 mm, que se utiliza tanto en el cine profesional como en el *amateur*. La mayoría de los cursos de cine muestran copias de películas en 16mm. El ancho de película estándar profesional es el de 35 mm y la mayoría de los cines comerciales exhiben las copias en 35 mm. La figura 1.9 muestra un fotograma de *El cantor de jazz* (The Jazz Singer, 1927). Otro ancho de película profesional es el de 70 mm, que se utilizó a menudo durante los años sesenta para películas «de gran espectáculo» (fig. 1.10, fotogramas de *Lawrence de Arabia* [Lawrence of Arabia, 1962]).



Fig. 1.7 Super 8mm Fig. 1.8 16mm



Fig. 1.9 35mm



Fig. 1.10 70mm

Normalmente, la calidad de la imagen aumenta con el ancho de película, ya que al aumentar el área del fotograma se crean imágenes más definidas y detalladas. Sin embargo, la copia que nosotros vemos de una película puede que no tenga el paso del original. La mayoría de las películas que se analizan en los cursos de cine se filmaron originalmente en 35 mm, pero se muestran en 16mm. Durante los años cincuenta y sesenta, se produjeron y exhibieron varias películas en 70 mm, pero ni siquiera las filmotecas las muestran habitualmente en este formato hoy en día. La calidad de una película filmada en un determinado paso a menudo se deteriora cuando se transfiere a otro. Así, una copia en 35 mm de *El maquinista de la general* (*The General*, 1926) será casi sin lugar a dudas fotográficamente superior a una en 16 mm, mientras que un filme rodado en super 8 mm parecerá borroso y granuloso si se copia y exhibe en 35 mm. Los cineastas independientes que trabajan con 16 mm se enfrentan con el problema de tener que ampliar el negativo para minimizar la pérdida de calidad fotográfica cuando las películas se proyectan en los cines en 35 mm.

Hay algunas excepciones a esta generalización. Actualmente, los filmes que se estrenan en 70 mm se filman en negativo de 35 mm. Debido al perfeccionamiento de las películas, cuando la imagen se amplía a 70 mm no se produce una pérdida de calidad significativa. En ocasiones, también se filman los efectos especiales complicados en 70 mm o 65 mm para lograr una mayor definición o control. Estos fragmentos se pasan posteriormente a negativo de 35 mm para su inclusión en la película acabada.

Normalmente, las imágenes van acompañadas del sonido grabado. La banda sonora puede ser *magnética* u *óptica*. En el tipo magnético, una o más tiras de película de grabación magnética avanzan junto a los bordes de la película. Durante la proyección, un cabezal de sonido similar al de un magnetófono «lee» la banda de sonido. Los fotogramas en 70 mm de la figura 1.10 tienen una banda sonora magnética estereofónica (situada a ambos lados de la tira de película).

La banda sonora óptica codifica la información sonora en forma de zonas de luz y oscuridad en una línea paralela que se extiende al lado de los fotogramas. Durante el rodaje, los impulsos eléctricos del micrófono se convierten en pulsaciones de luz que se inscriben fotográficamente en la tira de película en movimiento. Cuando se proyecta la película, la banda óptica crea intensidades de luz variables que se vuelven a trasladar a impulsos eléctricos y luego a ondas sonoras. En las primeras décadas del cine sonoro, el sonido se grababa de forma óptica durante el rodaje, pero actualmente se graba en película magnética y, posteriormente, se transfiere a sonido óptico durante el proceso de producción.

Hoy en día, la mayoría de las copias que se exhiben en los cines y cursos sobre cine poseen bandas sonoras ópticas. Una banda sonora óptica puede codificar el sonido como *zona variable* (un contorno ondulado de blanco y negro y dentro de la imagen sonora) o como *densidad variable* (gradaciones de blanco y negro). El fotograma en 16 mm de la figura 1.8 tiene una banda sonora óptica de zona variable en el lado derecho; el fotograma en 35 mm de la figura 1.9 utiliza una banda sonora óptica de densidad variable situada a la izquierda. El sonido estereofónico se registra como dos bandas diferentes, normalmente dentro de una zona de la tira de película.

Actualmente, se está experimentando con la introducción del sonido digital en el cine. Una de las versiones codifica la banda sonora como series de puntos que luego «lee» a la manera del código de barras de un producto.

Así pues, unas máquinas concretas crean la película a partir de un material virgen: una tira de celuloide perforada, sensible a la luz, de un ancho estandarizado y con información visual y sonora insertada en ella. Aun siendo tan importante como es, la tecnología, sin embargo, no es más que una parte de la historia.

## FACTORES SOCIALES DE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

Las máquinas no hacen las películas por sí solas. En la producción de una película los materiales en bruto se transforman en un producto mediante la aplicación de la maquinaria y del trabajo humano. Pero el trabajo humano puede utilizarse de diferentes modos, y las opciones se ven afectadas por factores económicos y sociales.

La mayoría de las películas experimentan tres fases de producción:

1. *Preparación.* Se desarrolla la idea de la película y, normalmente, se pone por escrito de alguna forma. En esta fase, el director o directores comienzan a conseguir fondos para hacer, promocionar y distribuir la película.

2. *Rodaje.* En esta fase, se crean las imágenes y sonidos en la tira de película. Más concretamente, el director registra diferentes *planos* y sonidos (diálogos, ruidos, etc.). Un plano es una serie de fotogramas producidos por la cámara en una operación ininterrumpida. Durante el rodaje, a menudo se ruedan los diferentes planos «sin continuidad», es decir, en el orden más conveniente para el rodaje. Más tarde, se ensamblarán en el orden adecuado.

3. *Montaje.* En esta fase, que puede coincidir parcialmente con la fase de rodaje, se unen las imágenes y los sonidos de forma definitiva.

No todas las películas pasan por todos estas etapas. Una película doméstica puede requerir muy poca preparación, y quizá no llegue a tener un montaje definitivo. Una película de montaje de carácter documental puede no necesitar que se ruede metraje nuevo, sino simplemente el montaje de los fotogramas ya existentes en filmotecas y archivos. En conjunto, sin embargo, la mayoría de las películas pasan por estas fases de producción.

La organización de las tareas de producción de cada fase puede variar significativamente. Es posible que una persona lo haga todo: planea la película, la financia, actúa en ella, mueva la cámara, grabe el sonido y la monte. Más comúnmente, sin embargo, se asignan las diferentes tareas a personas diferentes, haciendo que cada trabajo sea más o menos especializado. Se trata de la *división del trabajo*, un proceso que se produce en la mayoría de los trabajos que lleva a cabo cualquier tipo de sociedad. Se asignan los diferentes trabajos a individuos diferentes. Incluso un único trabajo se puede subdividir en diferentes tareas, que entonces se pueden asignar a especialistas. En el sistema cinematográfico, el principio de división del trabajo da lugar a diferentes *modelos*, u organizaciones sociales, de producción cinematográfica, y a diferentes *funciones* para los individuos de esos modelos. Las fases de preparación, rodaje y montaje se mantienen, pero tienen lugar dentro de contextos sociales diferentes.

### MODOS DE PRODUCCIÓN: EL SISTEMA DE ESTUDIO

Podemos comenzar, convenientemente, considerando la división de trabajo más detallada y especializada, la que presenta el modo de producción del *estudio*. Esto nos permitirá seguir la sorprendente variedad de labores que puede requerir una película. De este modo, estaremos en mejores condiciones de comprender cómo se pueden desempeñar estas tareas en otros modos de producción.

Un estudio es una empresa del negocio de fabricación de películas. Los ejemplos más famosos son los estudios que florecieron en Hollywood entre los años veinte y los años sesenta: Paramount, Warner Bros., Columbia, etc. En el sis-



Fig. 1.11

tema clásico del estudio, la compañía cuenta con sus propios equipos de realización y con un numeroso equipo, y la mayoría de los trabajadores están bajo contrato a largo plazo. (En la fig. 1.11, una fotografía publicitaria de la época de la segunda guerra mundial, el director de los estudios MGM, Louis B. Mayer, en el centro en primera fila, presume de su grupo de estrellas contratadas.) La dirección central del estudio planeaba los proyectos, y luego delegaba autoridad en supervisores concretos que reunían el reparto y el equipo técnico de entre los trabajadores del estudio.

El sistema clásico de los estudios se ha comparado frecuentemente con la manufacturación industrial de la cadena de montaje, en la que cada miembro repite una tarea concreta con una tasa rígida y en un orden fijo. Esta analogía indica que los estudios del Hollywood de los años treinta producían películas como la General Motors producía coches. Pero la analogía no es exacta, ya que cada película es diferente, no una réplica de un prototipo. Un término más apropiado para el cine de producción en masa de los estudios es probablemente *manufactura en serie*. En ella, muchos especialistas colaboran para crear un producto único al tiempo que se atienen al anteproyecto preparado por la dirección.

El centralizado sistema de producción de los estudios sigue siendo viable en algunas partes del mundo (como China y Hong-Kong) y para algunos tipos de películas (especialmente las de animación). Sin embargo, las productoras americanas de hoy en día ya no manufacturan las películas, sino que más bien las adquieren. Cada película se concibe como un *package* único, con un director, actores y técnicos reunidos específicamente para ese proyecto. El estudio puede tener relaciones contractuales con un director, estrella o productor de primera fila, pero cada película concreta empieza con la creación de un equipo concreto en torno a trabajadores autónomos. La productora puede tener un equipo fi-

sico que se pueda utilizar para el proyecto, como hacen algunos de los estudios supervivientes, pero en la mayoría de los casos el productor contrata o adquiere determinados servicios para el proyecto. El productor también subcontratará tareas concretas a otras empresas, como las de efectos especiales.

A pesar del auge del sistema de *package*, las etapas de producción concretas y la asignación de papeles se mantienen similares a lo que eran en los días del apogeo de la producción de estudio más centralizada.

## ■ LA FASE DE PREPRODUCCIÓN

En las producciones de estudio, la fase de preparación se conoce como *preproducción*. En ese momento, son dos los papeles más importantes: el del productor y el del guionista.

La función del *productor* es principalmente financiera y organizativa. Puede ser un productor «independiente», que descubre proyectos cinematográficos e intenta convencer a las productoras o distribuidoras para que financien la película, o puede trabajar para un estudio y aportar ideas para las películas. Un estudio también puede contratar a un productor para que organice un *package* concreto.

El trabajo del productor es desarrollar el proyecto a través del proceso del guión para obtener apoyo financiero y decidir el personal que trabajará en la película. Durante el rodaje y el montaje, el productor actúa normalmente como enlace entre el guionista o el director y la productora cinematográfica que financia la película. Una vez que la película está acabada, el productor se encargará por lo general de organizar la distribución, promoción y marketing de la película, y de controlar la restitución de los fondos que respaldan la producción.

Fuera de Hollywood, un único productor puede encargarse de todas estas tareas, pero en la industria cinematográfica americana contemporánea el trabajo del productor está más subdividido. El *productor ejecutivo* está normalmente alejado del proceso cotidiano, siendo la persona que organiza la financiación del proyecto u obtiene los derechos literarios. Subordinado al productor ejecutivo está el *jefe de producción*, que es el verdadero organizador de la película y supervisa las fases de producción. Al jefe de producción le ayuda el *productor asociado*, que actúa como vínculo con los laboratorios o el personal técnico.

La principal tarea del *guionista* es elaborar el guión. Algunas veces será el escritor quien ponga el proceso en movimiento al enviar un guión a su agente, que lo remite a un productor independiente o a una productora para que lo examinen. De lo contrario, un *guionista* con experiencia se reúne con un productor en una *pitch session*, donde el escritor puede proponer diferentes ideas que pueden llegar a convertirse en guiones. Y a veces el productor tiene una idea para una película y contrata a un guionista para que la desarrolle. Este último procedimiento es particularmente común si el productor, siempre a la caza de ideas, ha comprado los derechos de una novela u obra de teatro y quiere *adaptarla* al cine.

En el cine de producción en masa, es de esperar que el guionista siga las estructuras narrativas tradicionales. Durante varias décadas, el cine de Hollywood ha exigido guiones sobre personajes centrales fuertes que luchan por conseguir metas bien definidas. También se cree de forma generalizada que un guión debe tener una estructura en «tres actos», con el clímax del primer acto más o menos al final del primer cuarto de la película, el clímax del segundo acto produciéndose aproximadamente a dos tercios del total y el clímax del último resolviendo, al final, el problema del protagonista. También es de esperar que los



Fig. 1.12

guionistas incluyan *momentos decisivos del argumento*, giros dramáticos que intensifiquen la acción.

El guión pasará por diferentes etapas. Estas fases incluyen un *tratamiento*, una sinopsis de la acción; uno o más guiones extensos; y una versión final, el *guión de rodaje*. Son frecuentes las reescrituras. A menudo, el director querrá rehacer el guión. Por ejemplo, el protagonista del guión original de *Único testigo* (Witness, 1984) era Rachel, la viuda *amish* de quien se enamora John Book. El romance, y los confusos sentimientos de Rachel hacia Book, formaban la línea argumental central. Pero el director, Peter Weir, quería subrayar el enfrentamiento entre el pacifismo y la violencia, por lo que William Kelley y Earl Wallace revisaron el guión con el propósito de poner de relieve los elementos argumentales de misterio y centrar la acción en Book, que es el personaje que introduce el caos urbano en la pacífica comunidad *amish*.

Ni siquiera el guión de rodaje es sacrosanto, y se altera a menudo durante la fase de rodaje. En el rodaje de *Ha nacido una estrella* (A Star Is Born, 1954), la escena en que Judy Garland canta «The Man That Got Away» se volvió a filmar en diferentes momentos de la filmación, cada vez con un diálogo diferente que proporcionaba el guionista, Moss Hart. Las escenas del guión filmadas también pueden condensarse, reorganizarse o suprimirse por completo en la fase de montaje. La figura 1.12 es una fotografía publicitaria de *Encadenados* (Notorious, 1946), de Alfred Hitchcock, y muestra una escena que se eliminó de la película definitiva. (De hecho, la actriz que está sentada al lado de Cary Grant no aparece nunca en la película.)

Si el director o el productor encuentran un guión poco satisfactorio, pueden contratar a otros guionistas para que lo revisen. Como se puede imaginar, esto da lugar frecuentemente a conflictos sobre qué guionista o guionistas merecen figurar en los títulos de crédito en la película. En la industria cinematográfica americana, la Screen Writers' Guild se encarga de solucionar estas disputas.

Cuando el guión alcanza su estado final, el productor comienza a planificar la financiación de la película. Ha buscado un director y quizá también estrellas para convertir el *package* en una inversión prometedora. El productor tiene entonces que preparar un presupuesto detallando los costes «por encima de la línea» (los costes de los derechos literarios, el guionista, director y reparto) y los costes «por debajo de la línea» (los gastos dedicados al equipo técnico, las fases de rodaje y montaje, seguros y publicidad). La suma de los costes «por encima y por debajo de la línea» se llama «coste del negativo» (es decir, el coste total de producir el negativo de la película). En 1991, el promedio del coste del negativo en Hollywood era de unos veinte millones de dólares, con la publicidad y los costes de las copias añadiendo de siete a diez millones más por película.

El productor también debe preparar un plan de rodaje y montaje diario de la película. Esto se hará con la mirada puesta en el presupuesto. Por ejemplo, puesto que la película se rueda sin continuidad alguna, todos los planos que se rueden en un cierto decorado o que requieran determinado personal se rodarán durante un determinado período de tiempo. Si una estrella se ve obligada a unirse a la producción más tarde o a abandonarla a intervalos, el productor debe planear «rodar en función» de la estrella. Con todas estas contingencias en mente, es de esperar que el productor y su equipo presenten un plan para varias semanas o meses que disponga el reparto, el equipo técnico, las localizaciones e incluso las estaciones del año y la geografía para una utilización más eficaz de los recursos.

## LA FASE DE PRODUCCIÓN

En el lenguaje de Hollywood, la fase de rodaje se denomina frecuentemente *production*, aun cuando «producción» es el término que se utiliza para el proceso global de hacer una película.

Aunque el director está a menudo involucrado en las diferentes fases de la preproducción, es principalmente el responsable de vigilar el rodaje y las fases de montaje. Tradicionalmente, el director convierte el guión en una película mediante la coordinación de varios aspectos del medio cinematográfico. En muchas industrias cinematográficas, se considera al director la única persona responsable de la imagen y el sonido de la película acabada.

A causa de la especializada división del trabajo en la producción a gran escala, muchos aspectos del rodaje de una película tienen que delegarse en otros trabajadores que a su vez deberán consultar con el director:

1. En la fase de preparación, el director ya ha comenzado a trabajar con el equipo de *atrezzo* o el equipo de *diseño de producción*. Éste está encabezado por un *diseñador de producción*. El diseñador de producción se encarga de imaginar los decorados de la película. Esta unidad crea dibujos y planos que determinan la arquitectura y los esquemas de color de los decorados. Bajo la supervisión del diseñador de producción, el *director artístico* supervisa la construcción y el pintado de los decorados. El *decorador*, a menudo una persona con experiencia en interiorismo, modifica los decorados para fines específicos de la película, supervisando al personal que busca los elementos del *atrezzo* y al *ambientador*, que dispone las cosas en el decorado durante el rodaje. El *diseñador de vestuario* se encarga de planear y ejecutar el vestuario de la película.

Trabajando junto al diseñador de producción, puede asignarse un grafista para crear el *storyboard*, una serie de dibujos al estilo de las viñetas de cómic, referidos a los planos de cada escena, en los que se incluyen anotaciones sobre el vestuario, la iluminación, los movimientos de cámara y otras cuestiones. La fi-



Fig. 1.13



Fig. 1.14

gura 1.13 está extraída del *storyboard* de *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), de Hitchcock. Muchos cineastas no hacen un *storyboard* de cada escena, pero las secuencias de acción y los planos en que se deben utilizar efectos especiales y movimientos de cámara complicados, tienden a detallarse en *storyboards*. En dichos casos, el *storyboard* proporciona al equipo de cámara y al de efectos especiales una idea preliminar de cómo deberán ser los planos rodados.

2. Durante el rodaje, el director deberá confiar en lo que se denomina *equipo de dirección*, que incluye:

- a) El secretario de rodaje o *script*, que en la era clásica de los estudios era casi siempre una mujer, por lo que se le llamaba *script girl*. (Hoy en día una quinta parte de los *scripts* de Hollywood son hombres.) El *script* se encarga de todos los detalles de *continuidad* de un plano a otro, está al corriente de todos los detalles relativos a cada aparición de los actores (en la última escena, ¿estaba el clavel en el ojal izquierdo o en el derecho?), al *atrezzo*, la iluminación, el movimiento, la posición de la cámara y la duración de cada escena.
- b) El *primer ayudante de dirección*, que, con el director, prepara el plan de rodaje de cada día e incluso cada plano, para que el director le dé el visto bueno.
- c) El *segundo ayudante de dirección*, que es el enlace entre el primer ayudante de dirección, el equipo de cámara y el equipo de eléctricos.
- d) El *auxiliar de dirección*, que actúa como mensajero entre el director y el personal.
- e) El *director de diálogos*, que suministra las frases a los actores y dice las frases de los personajes que no aparecen en pantalla durante los planos de otros actores.
- f) El *director de la segunda unidad*, que filma *stunts*, material en exteriores, escenas de acción y cosas semejantes, a cierta distancia de donde se efectúa el rodaje principal.

3. El grupo de trabajadores más visible públicamente es el *reparto*. El reparto puede ser que incluya *estrellas*, actores famosos a los que se asignan los papeles principales, sobre todo para atraer al público. La figura 1.14 muestra a la estrella Greta Garbo durante los años treinta en una *prueba de pantalla*, un procedimiento utilizado para decidir el reparto y ensayar la iluminación, el vestuario, el maquillaje y las posiciones de cámara relacionados con el actor. El reparto también incluye a los *actores secundarios*, o actores en papeles secundarios; *actores de reparto*; y *extras*, personas anónimas que pasan por la calle, se reúnen en las escenas de masas u ocupan las mesas más distantes en los decorados que representan grandes oficinas. Uno de los trabajos principales del director es dar forma a las interpretaciones del reparto. La mayoría de los directores emplean una buena parte de su tiempo en explicar cómo se debe presentar una frase o un gesto, recordando al actor el lugar que ocupa la escena en la totalidad del filme y ayudándole a realizar una interpretación coherente. El primer ayudante de dirección, normalmente, trabaja con los extras y se ocupa de organizar las escenas de multitudes.

En algunas producciones, hay miembros más especializados del reparto que requieren una coordinación especial. Los *stuntmen*, probablemente, serán supervisados por un coordinador de *stunts*, y los bailarines profesionales trabajarán con un *coreógrafo*. Si en la película se incluyen animales, se ocupará de ellos el *adiestrador de animales*. (En *Mad Max: Más allá de la cúpula del trueno* [*Mad Max beyond Thunderdome*, 1985] aparece el memorable título de crédito «Adiestrador de cerdos».)

4. Otra unidad de trabajo especializado es el *equipo de fotografía*. El jefe es el *director de fotografía*. El director de fotografía es un experto en los procesos foto-

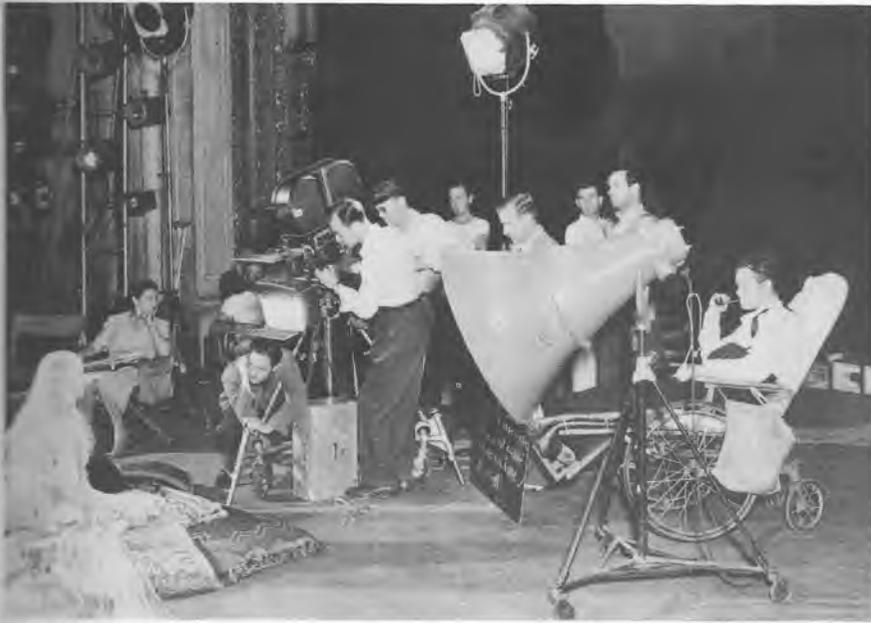


Fig. 1.15

gráficos, iluminación y manipulación de la cámara. El director de fotografía consulta con el director cómo se ha de iluminar y filmar cada escena. En la figura 1.15, durante el rodaje de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), Orson Welles dirige desde una silla de ruedas en el extremo derecho, el director de fotografía Gregg Toland agachado bajo la cámara y la actriz Dorothy Comingore arrodillada a la derecha. (Se puede ver a la *script* al fondo a la derecha.)

El director de fotografía supervisa a:

- a) El *operador*, que lleva la cámara y que también suele tener ayudantes para cargar los chasis, ajustar y seguir el foco, mover una *dolly*, etc.
- b) El *jefe de maquinistas*, la persona que supervisa a los *maquinistas*. Estos trabajadores transportan y organizan el equipo, el *atrezzo* y los componentes de los decorados e iluminación.
- c) El *jefe de eléctricos*, que supervisa la colocación y montaje de las luces. En Hollywood, al ayudante del jefe de eléctricos se le llama *best boy*.

5. Paralela a la unidad de fotografía está la *unidad de sonido*, encabezada por el sonidista. La principal responsabilidad del sonidista es grabar los diálogos durante el rodaje. Por lo general, utilizará un equipo de grabación portátil, varios tipos de micrófonos y una consola para nivelar y combinar las entradas de los diferentes micrófonos. El sonidista también intentará registrar los sonidos ambiente cuando los actores no estén hablando. Estos fragmentos del «ambiente» se insertarán posteriormente para rellenar las pausas de los diálogos.

El equipo del sonidista incluye:

- a) El *microfonista*, que manipula la *jirafa* y disimula los micrófonos inalámbricos de los actores.
- b) El *auxiliar de sonido*, que coloca otros micrófonos, extiende los cables de sonido y se encarga de controlar el sonido ambiente.



Fig. 1.16

Algunas producciones tienen un «diseñador de sonido» que se incorpora al proceso durante la fase de preparación y que, como el diseñador de la producción, planea un «estilo sonoro» apropiado para toda la película.

6. La unidad de efectos especiales se encarga de preparar y ejecutar los planos con efectos especiales ópticos, maquetas, planos de *matte*, gráficos creados por ordenador, y otros planos técnicos. La figura 1. 16 muestra una maqueta que se utilizó en *Los comediantes* (*The Comedians*, 1967). Durante la fase de preparación, el director y el diseñador de la producción ya habrán determinado qué efectos serán necesarios, y la unidad de efectos especiales consultará continuamente con el director y el director de fotografía.

7. Una unidad completa incluye al *equipo de maquillaje, vestuario, peluquería y conductores* (que transportan a los actores y al equipo técnico).

8. Durante el rodaje, el productor está representado por una unidad que a menudo se denomina *equipo de producción* y que consiste en un *director de producción*, también conocido como *coordinador de producción* o *productor asociado*. Esta persona se encargará día a día de los asuntos de organización, tales como las comidas y el hospedaje. El *contable de producción* (o *auditor de producción*) controla los gastos, el *secretario de producción* coordina la comunicación telefónica entre los equipos y con el productor, y los *ayudantes de producción* hacen los recados. Los recién llegados a la industria cinematográfica comienzan a trabajar a menudo como ayudantes de producción.

Todo este trabajo coordinado, que implica quizás a cientos de trabajadores, da como resultado miles de metros de película impresionada y de sonido grabado. Cada uno de los planos que exige el guión o el *storyboard*, o que decide el director, tienen por lo general varias *tomas*, o versiones únicas, de ese plano. Por ejemplo, si la película requiere un plano de un actor pronunciando una frase, el director puede hacer varias tomas del diálogo, pidiéndole al actor que varíe cada vez la expresión o la postura. No todas las tomas se positivizan, y probablemente sólo una de ellas será el plano que se incluya en la película.

Puesto que el rodaje se efectúa normalmente sin continuidad, el director y el equipo deben tener alguna forma de designar cada toma. Durante la filmación, uno de los miembros del equipo de fotografía sostiene una *claqueta* ante la cámara al comienzo de cada plano. En la claqueta se recoge el título de la producción, la secuencia, el plano y la toma. El brazo articulado de la claqueta provo-

## ALGUNOS TÉRMINOS Y FUNCIONES DE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

El aumento de producciones en *package*, las presiones de los trabajadores sindicados y otros factores han llevado a los productores a acreditar a todos los que trabajan en una película. (Los créditos de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* [Who Framed Roger Rabbit?, 1988] contenían 771 nombres.) Además, la especialización del cine de producción en masa ha dado lugar a una jerga propia. Algunos de los términos más pintorescos (como *best boy*) se explican en este texto. A continuación se detallan algunos términos que se pueden encontrar en los títulos de una película

*ACE*: Tras el nombre del montador; abreviación de American Cinema Editors, una asociación profesional norteamericana.

*ASC*: Tras el nombre del director de fotografía; abreviación de American Society of Cinematographers, una asociación profesional norteamericana. El término británico equivalente es *BSC*.<sup>2</sup>

*Fotografía secundaria*: Un equipo que rueda material diferente del de la *fotografía principal* supervisada por el director de fotografía.

*Director de reparto*: Busca y hace pruebas a los actores de la película. Sugerirá actores para los *papeles protagonistas* (personajes principales) así como para los *actores de carácter* (papeles más estandarizados o estereotipados).

*Claquetista*: Miembro del equipo técnico que acciona la claqueta que identifica cada toma.

*Montador de diálogos*: Montador de sonido especializado en asegurarse de que los diálogos grabados sean audibles.

*Maquinista de dolly*: Miembro del equipo técnico que maneja la *dolly* en que va colocada la cámara, ya sea de un decorado a otro o durante una toma con planos que incluyan movimientos de cámara.

*Efectos sala*: Un especialista en efectos de sonido crea los sonidos del movimiento del cuerpo, caminando o moviendo objetos por grandes cubetas de diferentes sustancias (arena, tierra, cristal, etc.)

*Jardinero de rodaje*: Miembro del equipo técnico que elige y mantiene los árboles, arbustos y la hierba de los decorados.

*Ayudante de decoración*: Miembro del equipo de decoración responsable de buscar los diferentes elementos del *atrezzo* y las piezas del decorado.

*Auxiliar de cámara*: Miembro del equipo de fotografía que carga y descarga los chasis de la cámara, anota los planos filmados y lleva la película al laboratorio.

*Pintor de mattes*: Miembro de la unidad de efectos especiales que pinta forillos o fondos que se incorporan fotográficamente en un plano para sugerir un decorado concreto.

*Maquetista*: 1. Miembro de la unidad de diseño de la producción que prepara maquetas arquitectónicas para los decorados que se construirán. 2. Miembro de la unidad de efectos especiales que fabrica maquetas a escala de lugares, vehículos o personajes que se filmarán sustituyendo a los de tamaño natural.

*Efectos ópticos*: Trabajadores del laboratorio responsables de efectos como los fundidos y encadenados, así como planos de *matte* y otros procesos fotográficos especiales.

*Jefe de atrezzo*: Miembro del equipo de decoración que supervisa la utilización de todo el *atrezzo* u objetos de mobiliario de la película.

*Publicista*: Miembro del equipo del productor que crea y distribuye material de promoción referente a la producción. El publicista puede preparar entrevistas con la prensa y la televisión para el director y los actores y la cobertura de la producción en los medios de comunicación.

*Pintor de decorados*: Miembro del equipo de decoración responsable de pintar las superficies del decorado.

*Foto fija*: Miembro del equipo técnico que toma fotografías, durante las escenas y «fuera de las escenas», de los miembros del reparto y otros. Estas fotografías se pueden utilizar para comprobar la luz, el diseño del decorado o el color, y también para promocionar y hacer publicidad de la película.

*Etalonador*: Trabajador del laboratorio que inspecciona el negativo de película y ajusta la luz de la positivadora para unificar el color de la película.

*Asistencia de vídeo*: La utilización de una cámara de vídeo montada junto a la cámara de cine para comprobar la luz, el encuadre o las interpretaciones. De esta forma, el director y el director de fotografía pueden ensayar un plano o escena en vídeo antes de trasladarlos a película.

2. En España las siglas son AEC (Asociación Española de directores y autores de Cinematografía). [T.]



Fig. 1.17

ca un sonido seco que ayuda al montador a sincronizar posteriormente el sonido y la imagen. (Véase la fig. 1.17, procedente de *La chinoise* [1967] de Jean-Luc Godard. La «X» blanca señala el fotograma exacto con el que se debe sincronizar el sonido de la claqueta.) Así se identifica cada toma para futuras referencias.

A lo largo del rodaje, muchos directores y técnicos siguen un planteamiento metódico. Imaginemos que hay que filmar una escena. Mientras el equipo instala la iluminación y prueba el equipo de grabación de sonido, el director ensaya con los actores y da instrucciones al director de fotografía. El plano máster recoge toda la acción y los diálogos de la escena. Puede haber varias tomas del plano máster. Luego, se vuelven a escenificar y filmar fragmentos de esa escena desde puntos de vista más cercanos o desde diferentes ángulos. Estos otros planos se llaman *planos de cobertura* y cada uno de ellos puede requerir muchas tomas. La práctica actual es filmar una gran cantidad de planos de cobertura, en ocasiones utilizando dos cámaras o más rodando al mismo tiempo. El *script* hace comprobaciones para asegurarse de que los detalles de continuidad son coherentes dentro de los planos de cobertura.

## ■ POSPRODUCCIÓN

Los miembros de la industria cinematográfica de hoy en día se refieren a la fase de montaje de la película con el nombre de *posproducción*. Sin embargo, esta fase no comienza cuando se ha acabado de rodar. Los miembros del equipo de posproducción trabajan constantemente, aunque a veces entre bastidores, durante el rodaje.

Antes de que haya comenzado el rodaje, el director o el productor probablemente ya han contratado al *montador*. Esta persona tiene la responsabilidad de catalogar y ensamblar las diferentes tomas registradas durante el rodaje.

Puesto que normalmente existen varias tomas de cada plano, ya que la película se rueda sin continuidad y el tratamiento plano máster/planos de cobertura da lugar a una gran cantidad de metraje, el trabajo del montador puede ser enorme. Una película en 35 mm de noventa minutos de duración, que comprende unos 2.440 m de película, puede haberse realizado a partir de 152.000 m de material rodado. Por esta razón, la posproducción de las grandes películas de Hollywood se ha convertido en un proceso muy largo. En ocasiones, trabajan en él varios montadores y ayudantes.

Normalmente, el montador recibe el material procesado del laboratorio con una gran rapidez. Este material se conoce como copión. El montador examina el copión, dejando que el *ayudante de montaje* sincronice la imagen y el sonido y clasifique las tomas de cada escena. El montador se reunirá con el director para examinar el copión o, si la película se está rodando lejos, llamará al director para informarle de cómo ve el material. Puesto que volver a rodar planos es costoso y problemático, es importante revisar constantemente el copión para averiguar si hay problemas de foco, exposición, encuadre u otros factores visuales.

A medida que se va acumulando el material, el montador une los planos en un *premontaje*: un ensamblaje aproximado de la película por orden, sin efectos ni música. Algunos filmes son famosos por tener premontajes colosales: el de *La puerta del cielo* (Heaven's Gate, 1980) duraba seis horas y el de *Apocalypse Now* (Apocalypse Now, 1979) siete horas y media. En cualquier caso, el promedio de duración del premontaje es significativamente mayor que el de la película definitiva. A partir del premontaje, el montador, tras consultar con el director, crea un *montaje afinado* o *montaje definitivo*. El material no utilizado constituye las to-

*mas de reserva*. Al mismo tiempo, puede haber una *segunda unidad* que ruede material para añadir en determinados lugares, se preparan los títulos y se efectúan trabajos de laboratorio o efectos especiales.

<sup>4</sup> Una vez que los planos están ordenados de una forma más o menos definitiva, el *montador de sonido*, también conocido como *montador de efectos de sonido*, se encarga de preparar la banda sonora.<sup>3</sup> Junto con el montador de imagen, el director y el compositor, el montador de sonido examina la película y elige dónde colocar la música y los efectos, un proceso que los norteamericanos denominan *spotting*. El montador de sonido puede tener un equipo con miembros especializados en grabar o montar diálogos, músicas o efectos de sonido.

Uno de los principales deberes del montador de sonido es supervisar la grabación de diálogos después del rodaje. Aunque se graben los diálogos durante el rodaje, éstos pueden servir solamente de referencia. Más tarde, los actores se desplazan hasta los estudios de sonido para volver a grabar las frases (un proceso llamado *doblaje*). Además, si hay un error de grabación o una frase que no se oye en la grabación original, se utiliza el doblaje para reemplazarlo. También se añadirán los diálogos no sincrónicos, como, por ejemplo, los de una multitud. El montador de sonido también puede hacer que se graben diálogos alternativos como sustitutos de frases que podrían resultar ofensivas; esta banda sonora expurgada se utilizará en emisiones televisivas y versiones de la película para líneas aéreas.

El montador de sonido también añade los efectos sonoros. La mayoría de los efectos de sonido que el espectador oye en un película de estudio no se graban en el momento del rodaje. El montador de sonido puede tomarlos de un archivo de sonidos almacenados, utilizar efectos grabados «en directo» en la localización, o crear efectos concretos para esa película. Los montadores de sonido manufacturan rutinariamente pasos, choques, ruidos de puertas, disparos, puñetazos (a menudo creados golpeando un melón con un hacha).

Durante el *spotting* de la banda sonora, ya se ha incorporado también a la fase de montaje el *compositor*. Revisando un montaje muy avanzado de la película, el compositor decide, junto con el director y el montador de sonido, dónde insertar la música. El compositor, entonces, confecciona hojas con indicaciones que enumeran exactamente dónde irá la música y cuánto durará. El compositor procede a escribir la partitura, aunque con toda probabilidad no la orquestrará personalmente. Mientras el compositor está trabajando, se sincronizará el premontaje con lo que los norteamericanos llaman un *temp dub*, un acompañamiento musical de fuentes preexistentes que se aproxima al tipo de música que finalmente se escribirá. Con la ayuda de un *click track*, que sincroniza el ritmo de la música con la película acabada, se grabará la banda de música y ésta pasará a formar parte del material del montador de sonido.

Todos estos sonidos se graban en diferentes bandas de película magnética. La voz de cada persona, cada pasaje musical y cada efecto de sonido pueden ocupar bandas diferentes. En una sesión final de mezclas, el director, el montador y el montador de sonido reúnen docenas de bandas diferentes en una única banda máster en magnético de 35 mm. El especialista de sonido que se encarga de esta tarea es el *jefe de mezclas*. Normalmente se ordena en primer lugar la banda de diálogos, se insertan en ella los efectos sonoros y finalmente se añade la música para crear la mezcla definitiva. A menudo se necesitará ecualizar, filtrar y realizar otros ajustes en la banda. Una vez finalizadas las mezclas, el más-

3. En España, salvo rarísimas excepciones, una misma persona se encarga de montar tanto la imagen como el sonido. [T.]

ter se traslada a una película de grabación de sonido, que codifica el sonido magnético como sonido óptico.

El *negativo de cámara* de la película, que se ha utilizado para hacer el copión, normalmente es demasiado valioso como para utilizarlo como fuente para las copias definitivas. En vez de ello, a partir del material relevante del negativo de cámara, el laboratorio extrae un *interpositivo*, que a su vez proporciona un *internegativo*. Éste es el que se ensambla de acuerdo con el montaje final y el que será la fuente primaria para las futuras copias. Posteriormente, se sincronizará con él la banda de sonido máster.

La primera copia de positivo completa, con sonido e imagen, se denomina *copia cero*. Una vez que se ha aprobado la copia cero, se efectúan las *copias de exhibición* para la distribución. Éstas son las copias que se proyectan en los cines.

En la práctica actual de Hollywood, el trabajo de producción no finaliza una vez acabada la versión que se estrenará en los cines. Tras consultar con el productor y el director, el equipo de posproducción prepara las versiones de la película para las líneas aéreas y la televisión. En algunos casos, se pueden preparar versiones concretas para diferentes países. La versión europea de *Corazón salvaje* (Wild at Heart, 1990), de David Lynch, contenía metraje que no estaba en la copia americana, y *Érase una vez en América* (Once Upon a Time in America, 1984) fue completamente remontada y reorganizada para su estreno americano. Al mismo tiempo, el personal del laboratorio, que a menudo trabaja con el director y el director de fotografía, traslada el filme a un máster de vídeo, que constituirá la base para las versiones en cinta de vídeo y laserdisc. Este proceso de transferencia a vídeo a menudo implica nuevos juicios sobre la cualidad del color y el balance del sonido.

Muchas películas de ficción, como *Cantando bajo la lluvia* (Singin' in the Rain, 1952), hablan precisamente de este modo de producción de estudio. Algunas películas sitúan su acción en fases concretas del proceso. *Fellini ocho y medio* (Otto e mezzo, 1963), de Federico Fellini, trata sobre la etapa de preparación, o preproducción, de una película, y termina antes de que comience el rodaje. *La noche americana* (La nuit américaine, 1973), de François Truffaut, transcurre durante el rodaje de una producción malograda por la muerte de un miembro del reparto. La acción de *Impacto* (Blow Out, 1981), de Brian De Palma, ocurre durante el proceso de montaje de sonido de una película de bajo presupuesto.

El modo de producción de estudio se caracteriza por una minuciosa división del trabajo. Con ello se intenta controlar todos los aspectos del proceso de realización mediante la utilización de textos escritos. Al principio serán las diferentes versiones del guión; durante el rodaje se escribirán informes sobre el material de cámara, la grabación de sonido, la labor de efectos especiales y los resultados del laboratorio; en la fase de montaje, habrá cuadernos que recojan los planos catalogados para el montaje y diferentes hojas con indicaciones para la música, las mezclas, el doblaje y la distribución de los títulos de crédito. Una vez que se han trasladado al papel la planificación y la realización, los responsables de la producción podrán controlar, o al menos ajustarse a, los hechos imprevistos.

Esto no siempre es completamente satisfactorio. Cualquier análisis práctico de una producción de estudio a gran escala dará fe de la gran cantidad de compromisos, accidentes y malentendidos que abundan en el proceso. El tiempo puede obligar a salirse del plan de rodaje. Los desacuerdos sobre el guión pueden dar como resultado que se despida al director. Los cambios de última hora exigidos por el productor o el director pueden requerir que algunas escenas se vuelvan a rodar. La producción de estudio es una lucha constante en-

tre el deseo de planear minuciosamente la película y las inevitables «interferencias» creadas por la absoluta complejidad de una división del trabajo tan pormenorizada.

No todas las películas que utilizan el modo de producción de estudio son proyectos de gran presupuesto financiados por grandes compañías. Muchos de los denominados filmes independientes se hacen de modo similar, aunque a una escala menor. Por ejemplo, el cine de «consumo» de muy bajo presupuesto dirige sus productos a un mercado concreto: en las primeras décadas del invento a los cines periféricos y los autocines al aire libre y ahora al vídeo doméstico de alquiler. El cine de consumo independiente, a menudo películas de terror o comedias sexuales para adolescentes, puede tener un presupuesto muy bajo, alrededor de los 100.000 dólares. Sin embargo, este tipo de producciones continúa dividiendo el trabajo según el modelo de estudio. Existe el papel del productor, el papel del director, etc., y las tareas de producción están divididas de forma que se ajusten más o menos a las prácticas de la producción en masa. A causa de las restricciones presupuestarias, sin embargo, muchas de las funciones del modo de estudio las desempeñan aficionados, amigos o parientes. En tales circunstancias, la gente a menudo hace varios trabajos: el director puede producir la película y escribir también el guión; el montador de imagen puede montar también el sonido...

Las firmas de producción independiente también incluyen proyectos que intentan acceder a los grandes mercados de consumo, aunque sus presupuestos sean en comparación minúsculos. A menudo de origen regional, estos proyectos pueden tener éxito entre el gran público, como sucedió con *Sangre fácil* (Blood Simple, 1984), de Joel y Ethan Coen. En estas obras de bajo presupuesto pero ambiciosas, las funciones de producción del modelo de estudio las desempeña un equipo reducido.

También existen destacados cineastas financiados por Hollywood a los que se considera «independientes» porque trabajan con presupuestos que están muy por debajo de lo que es habitual en la industria. *Platoon* (Platoon, 1986), de Oliver Stone, y *School Daze* (1988), de Spike Lee (que costaron cada una seis millones de dólares) ejemplificarían este tipo de cine. En el capítulo 10 analizaremos uno de estos proyectos, *Buscando a Susan desesperadamente* (Desperately Seeking Susan, 1985), de Susan Seidelman.

En este tipo de producción independiente, normalmente es el director quien inicia el proyecto y trabaja con un productor para conseguir llevarlo a cabo. Como es lógico, estos directores independientes con base en la industria organizan la producción de una forma muy similar al modo de estudio. No obstante, puesto que se requiere menos financiación, los cineastas pueden exigir más flexibilidad y control sobre el proceso de producción. A Woody Allen, por ejemplo, su contrato le permite volver a escribir y filmar amplias partes de sus películas después de haber efectuado un premontaje inicial. Cuando rodó *School Daze*, Spike Lee se dedicó a crear tensión extrema fuera del rodaje entre los propios actores que interpretaban facciones opuestas de estudiantes universitarios afroamericanos. Lee asignó al reparto de cada grupo diferentes alojamientos, diferentes comidas y diferentes peluqueros. «Es un tema muy delicado, la clase y el color», reflexionaba un actor. «Y yo creo que la mayoría de la gente del rodaje pensaba que estaba por encima de ello. Sin embargo, se les obligó a examinarlo, y muchos se dieron cuenta de que no se habían librado del asunto tanto como pensaban.» La condición de independiente de Lee le permitió controlar las circunstancias de la producción de la manera que él creía que podría beneficiar a la película y a su equipo.

### ■ MODOS DE PRODUCCIÓN: INDIVIDUAL Y COLECTIVO

Nuestro examen del modo de producción de estudio demuestra con cuánta precisión deben desglosarse las tareas de producción. Pero no todas las filmaciones requieren una división del trabajo tan pormenorizada. Por lo general, dos modos alternativos de producción abordan las fases de preparación, rodaje y montaje de forma diferente.

En la producción cinematográfica *individual*, el cineasta funciona como un artesano. Puede poseer o alquilar el equipo necesario, puede obtener el respaldo financiero de forma distinta para cada película y la producción se plantea, generalmente, a pequeña escala. El formato preferido es el de 16 mm y hay muy poca división del trabajo. El cineasta supervisa cada tarea de la producción, desde la obtención de la financiación hasta el montaje definitivo, y de hecho desempeñará muchas de ellas. Aunque los técnicos y los actores pueden aportar diferentes contribuciones, las principales decisiones creativas dependen del cineasta.

La producción de documentales ofrece un gran número de ejemplos del modo individual. Jean Rouch, un antropólogo francés, ha hecho varias películas solo o con un equipo reducido, en su intento de documentar la vida de la gente marginal, a menudo miembros de las minorías. Rouch escribió, dirigió y fotografió *Les maîtres fous* (1955), su primer filme de amplia difusión. En él examinaba las ceremonias de una tribu de Ghana cuyos miembros vivían una doble vida: la mayor parte del tiempo trabajaban con sueldo muy bajos, pero en sus rituales entraban en un enloquecido trance y adoptaban las identidades de sus gobernantes coloniales. Otros directores de documentales trabajan a una escala solamente algo mayor que la de Rouch. Frederick Wiseman, cuyo documental *High School* (1968) se examina en el capítulo 10, produce, planifica y distribuye sus propias películas. Durante el rodaje, se encarga a menudo de registrar el sonido, mientras un director de fotografía se ocupa de la cámara.

Los documentales políticamente comprometidos ofrecen otro ejemplo de producción cinematográfica individual. Barbara Koppel dedicó cuatro años a las diferentes fases de producción de *Harlan County U.S.A* (1977), un documento sobre las luchas de los mineros del carbón de Kentucky para conseguir representación sindical. Tras conseguir finalmente fondos para una fundación, ella y un reducido equipo estuvieron viviendo trece meses con los mineros durante una huelga. La idea de utilizar un equipo amplio se descartó no sólo por el pequeño presupuesto de Koppel, sino también por la necesidad que tenían de integrarse de la forma más natural posible dentro de la comunidad. Durante el rodaje, Koppel hizo de sonidista, trabajando con el cámara Hart Perry y a veces también con la persona encargada de la iluminación. Al igual que los mineros, los cineastas estaban continuamente amenazados por la violencia de los esquiroleros. Algunos de estos incidentes se registraron en la película, como cuando el conductor de un camión que pasa dispara con una pistola al equipo (fig. 1.18).



Fig. 1.18

El modo de producción cinematográfico individual está también ejemplificado en la obra de muchos cineastas experimentales. Maya Deren, una de las experimentalistas americanas más importantes, hizo varias películas en los años cuarenta (*Meshes of the Afternoon* [1943], *A Study in Choreography for the Camera* [1945], *Ritual in Transfigured Time* [1946]), que escribió, dirigió, interpretó y montó. En algunos casos, el encargado de la filmación era su marido, Alexander Hammid.

Un ejemplo comparable es la obra de Stan Brakhage, cuyas películas se encuentran entre las más personales que se hayan realizado nunca. Algunas, como *Window Water Baby Moving* (1959) y *Scenes from under Childhood* (1970), son estudios poéticos sobre su vida familiar; otras, como *Dog Star Man* (1961), son tratamientos míticos de la naturaleza; y otras, como *23rd Psalm Branch* (1969) y *The Act of*

*Seeing with One's Own Eyes* (1971) son estudios casi documentales sobre la guerra y la muerte. Financiado por becas y fondos propios, Brakhage preparó, filmó y montó sus películas prácticamente sin ayuda. Durante algún tiempo, mientras trabajaba en un laboratorio cinematográfico, también revelaba y positivaba el material. La obra de Brakhage, que actualmente comprende unas 150 películas, demuestra que, en el modo de producción individual, el cineasta se puede convertir en un artesano, un trabajador solitario que desempeña todas las tareas de producción básicas. En capítulos posteriores, examinaremos películas de otros directores experimentales, como Bruce Conner, Michael Snow, Robert Breer y Ernie Gehr, que también han desempeñado varios papeles de la producción al hacer sus películas.

En la producción cinematográfica *colectiva*, son varios los trabajadores que participan de una manera equitativa en el proyecto. Al igual que ocurría con los cineastas individuales, el grupo puede poseer o alquilar el equipo. La producción es a pequeña escala y la financiación puede proceder de fundaciones o de los recursos personales de los miembros. Pero aunque pueda haber una detallada división del trabajo, el grupo comparte objetivos comunes y toma las decisiones sobre la producción de forma colectiva. Los papeles también pueden ser rotatorios: el que un día es sonidista puede ser director de fotografía al siguiente. El modo de producción colectivo intenta reemplazar la autoridad que se confiere al productor y al director por una responsabilidad más ampliamente distribuida sobre la película.

No es sorprendente que los movimientos políticos de finales de los años sesenta dirigieran muchos de sus esfuerzos hacia la producción cinematográfica colectiva. En Francia se formaron varios de estos grupos, de los que el más destacado fue SLON (siglas que se podrían traducir como Sociedad para el Lanzamiento de Obras Nuevas). SLON era una cooperativa que intentaba hacer películas sobre las luchas políticas del momento en todo el mundo. Financiados principalmente por cadenas de televisión, los cineastas de SLON colaboraban frecuentemente con los trabajadores de las fábricas para documentar las huelgas y actividades de los sindicatos.

En los Estados Unidos, el colectivo más famoso y duradero ha sido el grupo Newsreel, que se fundó en 1967 como un intento de documentar el movimiento de protesta estudiantil. Newsreel intentó crear no sólo una situación de producción colectiva, con un comité de coordinación central accesible para todos los miembros, sino también una red de distribución comunitaria que permitiera a los activistas locales de todo el país acceder a las películas de Newsreel disponibles. A finales de los años sesenta y principios de los setenta, el colectivo produjo docenas de filmes, entre los que se incluyen *Finally Got the News* y *The Woman's Film*. Newsreel tenía sucursales en muchas ciudades, como la de San Francisco (conocida como California Newsreel) y la de Nueva York (conocida como Third World Newsreel), que sobrevivieron hasta entrados los años ochenta. En la segunda mitad de los setenta, Newsreel se apartó un poco de la producción puramente colectiva, pero mantuvo algunas de las características políticas del modo colectivo, como por ejemplo el hecho de dar el mismo sueldo a todos los que participaran en la película. Filmes importantes de Newsreel en años recientes son *Controlling Interests*, *The Business of America...* (financiada en su mayor parte por la televisión pública) y *Chronicle of Hope: Nicaragua*. Algunos miembros de Newsreel, como Robert Kramer, Barbara Koppel y Christine Choy, han seguido trabajando como cineastas individuales.

De este modo, la etiqueta general de «cine independiente» incluye no sólo películas de bajo presupuesto realizadas según el modo de producción de estudio, sino también producciones individuales y colectivas. Las principales desventajas de la producción independiente son la financiación, la distribución y la

exhibición. Los estudios y las empresas de amplia cobertura pueden acceder con facilidad a grandes cantidades de capital y normalmente pueden asegurar la distribución y exhibición de las películas que deciden respaldar. El cineasta o grupo independiente tiene problemas para lograr conseguir el dinero y llegar al público.

Sin embargo, muchos cineastas creen que las ventajas de la independencia superan a las desventajas. La producción independiente puede tratar temas a los que la producción de estudio a gran escala no hace el menor caso. Pocos estudios de cine habrían decidido producir *Malewan* (1987) de John Sayles; *Extraños en el paraíso* (*Stranger than Paradise*, 1984), de Jim Jarmusch, o *Nola Darling* (*She's Gotta Have It*, 1986), de Spike Lee. Puesto que el cine independiente no necesita llegar a tanto público para recuperar la inversión, puede ser más personal, menos vulgar y quizá más polémico. El cineasta no tiene por qué adecuar el guión a la estructura en tres actos propia de Hollywood. (De hecho, el cineasta independiente puede no utilizar en absoluto un guión.) Así, el cine independiente está a menudo en la vanguardia de la exploración de las nuevas posibilidades del medio cinematográfico.

La producción cinematográfica requiere cierta división del trabajo, pero la forma en que se lleva a cabo esta división y el poder que se otorga a las diferentes funciones varía de un proyecto a otro. De este modo, el proceso de producción cinematográfica refleja diferentes concepciones sobre qué es un filme, y las películas acabadas llevan inevitablemente el sello del modo de producción en el que se han creado.

#### DESPUÉS DE LA PRODUCCIÓN: DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

La producción cinematográfica parece ser la cuestión principal, pero la institución social del cine también depende de la distribución y la exhibición. Los largometrajes se distribuyen a través de compañías creadas para este fin, y la mayor parte de la exhibición se produce dentro de los grandes circuitos cinematográficos. Cuando una empresa posee servicios de producción, una compañía de distribución y salas de exhibición, se dice que está *integrada verticalmente*. La integración vertical es una práctica empresarial común en muchos países productores de cine. En los años veinte, por ejemplo, la Paramount ya tenía ramas de producción y distribución, y pasó a comprar y construir cientos de cines, garantizando así un mercado para sus productos. En 1948, el tribunal de los Estados Unidos promulgó la ley *antitrust*, pero las principales productoras han seguido siendo las distribuidoras más importantes. Recientemente, algunas cadenas de cines, como Cineplex Odeon, han tomado parte en la distribución.

La producción siempre ha afectado a la distribución y a la exhibición. En los días del apogeo de Hollywood, los estudios producían una gran variedad de películas (dibujos animados, cortometrajes cómicos, noticiarios) que acompañaban a los largometrajes y conformaban un paquete con un atractivo específico. Hoy en día, lo más probable es que el material adicional en un programa de cine de los Estados Unidos incluya anuncios, trailers, publicidad antitabaco y ruegos a los clientes para que no ensucien el cine o hablen durante la proyección.

La forma en que un cine exhibe una película puede influir notablemente en nuestra experiencia como espectadores. Muchos espectadores son conscientes de que vale la pena ver una película con una banda sonora estereofónica en un cine equipado con un sistema de sonido estereofónico, y por eso los cines añaden la frase «en estéreo» en sus anuncios. A lo largo de toda la historia del cine, los exhibidores han controlado la forma en que los espectadores ven las

películas. En los primeros días del cine, cuando las películas duraban solamente unos cuantos minutos, el exhibidor podía organizar el programa en un orden determinado y podía incluso dar una charla durante algunas películas. Con el paso a las películas de cada vez mayor duración, en los años diez y veinte, algunos exhibidores encontraron formas de acortar los programas para ofrecer un pase extra o dos al día, haciendo que el proyccionista cortara fragmentos de la copia o que el proyector manual funcionara a una velocidad algo mayor de la normal.

La introducción del sonido puso fin a estas prácticas, pero no deberíamos suponer que hoy en día vemos las películas exactamente tal y como pretenden sus realizadores. En primer lugar, desde los años cincuenta, las películas se ruedan en diferentes configuraciones o *formatos*. Unos son rectangulares y muy anchos, otros un poco más estrechos y algunos se asemejan más al formato de una pantalla de televisión. Los proyectores de los cines están equipados con varias *ventanillas* diferentes, cuyas ranuras rectangulares permiten que la película se proyecte en distintos formatos. Sin embargo, en muchos casos los proyccionistas no se molestan en cambiar esas ventanillas. Si se advierte que una película, por ejemplo, corta la parte superior de las cabezas de los actores, probablemente el problema es de proyección, no del trabajo del director de fotografía de la película original.

Una de las razones de que se cometan estos errores es que en años recientes los cines han intentado recortar gastos redefiniendo el trabajo del proyccionista. En un complejo de multicines, un único proyccionista puede ser el responsable de supervisar media docena de películas que se proyectan simultáneamente desde una o varias cabinas centrales. Esto funciona bien mientras no hay ningún problema, pero si el filme se desenfoca, puede que no haya nadie en la cabina de proyección que se dé cuenta del problema hasta pasados varios minutos. Por otra parte, cada vez son más las cadenas de cines que se esfuerzan por mejorar la calidad de las proyecciones y los proyccionistas que se enorgullecen de pasar las películas sin que se produzcan problemas. Merece la pena intentar acudir a los cines siempre que sea posible, ya que en ellos vemos las películas de la mejor manera en que se pueden presentar.

A grandes rasgos, los tipos de exhibición de películas de estreno en Estados Unidos son tres. Los cines comerciales son los más comunes, y muestran largometrajes dirigidos al gran público. Las películas que atraen a menos gente es más probable que se proyecten en las «salas de arte y ensayo», que abastecen a aquellos que estén interesados en el cine en lengua extranjera, los documentales de larga duración, los festivales de animación, los filmes de producción independiente, etc. Al igual que los cines comerciales, las salas de arte y ensayo pretenden obtener beneficios, y lo consiguen atrayendo a un público fijo y fiel en lugares como las grandes ciudades y las ciudades universitarias. Finalmente, las películas experimentales se muestran en situaciones de exhibición muy concretas. Los museos y filmotecas patrocinan frecuentemente series de películas, al igual que las cooperativas cinematográficas locales. Hay muy pocos cines dedicados en exclusiva a la exhibición de filmes experimentales, ya que sólo pueden subsistir en las ciudades más grandes. Prácticamente toda la exhibición de películas experimentales recibe algún tipo de ayuda externa que complementa la venta de entradas: becas, fundaciones, patrocinadores comerciales, etc.

Una división comparable existe entre los distribuidores que suministran a dichos exhibidores. Por lo general, las grandes distribuidoras nacionales abastecen a los cines comerciales, a menudo con contratos regulares con determinadas cadenas de cines de una zona determinada. Los distribuidores menos importantes pueden escoger las producciones independientes o películas de importación

para el mercado de cines de arte y ensayo. El cine experimental también tiene su propio sistema de distribución alternativo, con salidas como la Film Makers' Cooperative de Nueva York y la Canyon Cinema Cooperative de San Francisco.

Estas distinciones entre los tipos de exhibición y distribución no son rígidas. Algunos cines de arte y ensayo muestran cortometrajes experimentales antes de las películas de larga duración. Los cineastas independientes pueden intentar irrumpir en el sistema de distribución y exhibición de los estudios (como hizo Emile de Antonio con *Milhouse: A White Comedy* [1971] y Andy Warhol con varios de los filmes que produjo). En años recientes, ha habido cierta tendencia a recurrir a películas extranjeras que tuvieron mucho éxito inicial en el contexto de las salas de arte y ensayo y trasladarlas a cines comerciales para una segunda exhibición; esto ha sucedido, por ejemplo, con la película sueca *Mi vida como un perro* (*Mitt liv som hund*, 1985) y la película inglesa *Esperanza y gloria* (*Hope and Glory*, 1987). *El último emperador* (*The Last Emperor*, 1987), del italiano Bernardo Bertolucci, podría haberse exhibido en salas de arte y ensayo, pero sus espectaculares decorados y vestuario contribuyeron a que, en vez de ello, se estrenara ampliamente en los cines comerciales, y su subsiguiente apoteosis en los óscar la convirtió en un considerable éxito popular.

Los cines comerciales, las salas de arte y ensayo y los locales donde se proyecta cine experimental son todos ellos ejemplos de exhibición *en cines*. La exhibición *fuera de los cines* incluye las proyecciones en las casas de los espectadores, aulas, hospitales, instituciones militares, bibliotecas públicas y circunstancias similares.

## ■ CINE Y VÍDEO

La forma de exhibición más importante fuera de los cines es el vídeo, en forma de emisión televisiva, transmisión por cable, satélite o formatos domésticos como las cintas de vídeo o los laserdiscs. Desde mediados de los años setenta, el número de películas que se ven en vídeo ha aumentado sin cesar. En 1988, la industria cinematográfica americana obtuvo un ingreso dos veces mayor del vídeo que de los beneficios proporcionados por los cines nacionales. Debido al uso cada vez más difundido de este nuevo formato de exhibición, examinaremos las importantes diferencias que existen entre el cine y el vídeo.

Algunas de estas diferencias se basan en factores técnicos. Las imágenes de vídeo se crean mediante el bombardeo de fósforos sensibles a la luz en la superficie del tubo de imagen del monitor. Un «cañón» situado en la parte posterior del tubo explora la superficie en sentido horizontal, activando rápidamente los fósforos uno a uno. Según las normas vigentes en Estados Unidos, establecida por la National Television Systems Committee, el tubo de imagen tiene 525 líneas de exploración, cada una con unos 600 puntos o elementos de imagen diferentes. (En la práctica, el número de líneas disponibles en el monitor de una televisión doméstica es de unas 425.)

La película cinematográfica puede transmitir mucha más información visual. Las estimaciones varían, pero un negativo en color de 16 mm ofrece más o menos el equivalente a unas 1.100 líneas de exploración de vídeo, mientras que el negativo en color de 35 mm ofrece una resolución de luminosidad y color equivalente a 2.300-3.000 líneas horizontales. Además, mientras que el vídeo estándar americano tiene un total de unos 350.000 puntos por fotograma, el negativo en color de 35mm tiene el equivalente a unos siete millones. El número de puntos y líneas decrece significativamente cuando consideramos las copias de positivo en vez del negativo de la película, pero la imagen cinematográfica todavía sigue teniendo una mayor densidad de información que la del vídeo.

Una disparidad similar se produce en la *tasa de contraste*, un término que de-

signa la relación entre la zonas claras y oscuras de la imagen. Mientras que la cámara de vídeo puede reproducir una tasa de contraste máxima de 30:1, el negativo de película en color puede reproducir una tasa de contraste de más de 120:1. Como resultado de estos factores, la imagen cinematográfica en 35 mm puede ser mucho más detallada y ofrecer una gama de tonalidades mayor. Cuando una película se pasa a vídeo, los detalles y la tasa de contraste disminuyen considerablemente.

Una película en vídeo también puede sufrir de otros defectos. La imagen de vídeo actual, proyectada a 30 fotogramas por segundo, presenta un pronunciado parpadeo. Es bastante probable que el color se difumine, y los rojos y naranjas vivos son particularmente difíciles de reproducir. También existe el problema del efecto «cometa», rayos de luz que siguen a los movimientos de los objetos situados ante un fondo oscuro. Las ropas muy estampadas y las rayas horizontales producen «espigas» en el monitor.

Existen también otras diferencias importantes entre el cine y la televisión. Una evidente es la escala. Una imagen en película de 35 mm está concebida para su exhibición en un área de proyección de cientos de metros cuadrados. Las imágenes en vídeo parecen vagas y granuladas cuando se proyectan incluso en un área de 12 por 16 metros. Otra diferencia entre estos dos medios es la capacidad de conservación a largo plazo. La película es un medio muy perecedero, pero puede durar mucho más tiempo que las cintas de vídeo. Según estimaciones actuales, las imágenes de una cinta de vídeo en formato de 1 pulgada pueden empezar a degradarse en 10 o 15 años, y las imágenes de una cinta de media pulgada pueden correr peligro en la mitad de ese tiempo.

Algo más que las diferencias tecnológicas separa a ambos medios. En los Estados Unidos y otros países, las emisiones televisivas normalmente alteran las películas, volviéndolas a montar y reelaborando las bandas sonoras para eliminar diálogos potencialmente ofensivos. La «coloración» del vídeo utiliza el análisis computerizado para añadir color a películas en blanco y negro. Además, las emisiones televisivas también «comprimen la duración», acelerando mediante un dispositivo la velocidad de la película por encima de los 24 fotogramas por segundo para que se pueda dedicar más tiempo a los anuncios comerciales. En muchos casos, las versiones televisivas y los vídeos domésticos de las películas presentan también una versión «semianamorfizada» que distorsiona las caras y los cuerpos para que la información de la pantalla panorámica encaje en la pantalla cuadrada de televisión.

La alteración más generalizada de las películas originales se produce con el *scanning*. Mediante este proceso, una película realizada en formato panorámico debe recortarse para que se pueda adecuar al cuadro más estrecho de la televisión. Un controlador decide qué porciones de la imagen mostrar y cuáles eliminar. Cuando la acción importante tiene lugar en los extremos opuestos del encuadre panorámico, un mecanismo de exploración controlado por ordenador hace una panorámica por la imagen. Puesto que la intención de la mayoría de las películas realizadas después de los años sesenta era ser mostradas en formato panorámico, el *scanning* es muy común y se puede apreciar en las películas que se emiten por televisión y por cable, así como en las disponibles en vídeo doméstico.

Los sistemas de *scanning* también son muy poco fieles a la película original. El aficionado que vea *Río sin retorno* (River of No Return, 1954) en una copia en 16 mm verá una imagen como la de la figura 1.19. El espectador que la vea en vídeo, la verá como en la figura 1.20. Algunas veces el resultado puede ser bastante divertido, como cuando la imagen televisiva incluye la nariz de un actor entrando en cuadro. (Véase la fig. 1.21, de una copia en 16 mm emitida por televisión de *Ángeles sin brillo* [Tarnished Angels, 1957], de Douglas Sirk.) Para evitar estas composiciones, el *scanning* divide a veces en varios planos diferentes lo que en realidad es un único plano. En cualquier caso, el encuadre del vídeo puede eliminar hasta un 50% de la imagen original.



Fig. 1.19



Fig. 1.20



Fig. 1.21

Todo esto no quiere decir que no se deban ver las películas en vídeo. Las copias en vídeo son muy prácticas, accesibles y comparativamente baratas. El vídeo ha despertado el interés de los espectadores por una gama de películas mayor a la disponible en los cines locales. Si una película ya no está en circulación o el precio de su alquiler es prohibitivo, verla en vídeo es generalmente mejor que no verla en absoluto.

Algunos formatos de vídeo son superiores a otros. Una cinta de vídeo VHS ofrece solamente unas 200 líneas de resolución y apenas respeta las proporciones de la imagen original. El vídeo en laserdisc ofrece una imagen con una calidad mucho mayor (400 líneas o más). Las versiones en laserdisc también intentan aproximarse a veces a las composiciones en pantalla panorámica al colocar bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla («formato buzón»). Además, la banda sonora digital de las versiones en laserdisc presenta canales estereofónicos que superan con mucho a la calidad de las cintas de vídeo y de las copias en 16 mm. La verdad es que también hay problemas con el laserdisc: a menudo, el *formato buzón* no recoge toda la extensión del original y solamente el formato de disco CAV permite al espectador fijar un fotograma de la película y examinarlo. No obstante, el formato en laserdisc es actualmente la mejor aproximación en vídeo posible a la película original.

Una versión en vídeo puede ser útil para estudiar una película, pero sugerimos que es mejor utilizarla únicamente como complemento a la visión de una copia cinematográfica. Idealmente, la primera visión de una película debería ser en una situación de exhibición cinematográfica y, para hacer un análisis exhaustivo de una película, se debería utilizar una copia cinematográfica. Si no existe una copia disponible para su estudio, el estudiante o especialista puede utilizar una versión en laserdisc. Aunque una cinta de vídeo puede dar una idea de las cualidades visuales de una película, es útil sobre todo para examinar los diálogos, la música, las interpretaciones, la construcción del guión y factores similares.

A medida que la imagen televisiva se perfecciona, principalmente mediante la creación del vídeo de alta definición, puede empezar ya a competir con los 16 mm. (Véase «Notas y cuestiones».) Como todas las tecnologías de los medios de comunicación, el vídeo tiene ventajas y desventajas, y, a la hora de estudiar el cine, tenemos que ser conscientes de ambas.

#### IMPLICACIONES DE LOS DIFERENTES MODOS DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

Puesto que una gran parte del carácter único del cine reside en los factores técnicos y sociales que lo producen, los modos y las fases de producción cinematográfica tienen numerosas consecuencias en el estudio del cine como arte.

En primer lugar, a menudo se clasifica una película a partir de suposiciones acerca de cómo se ha producido. La forma en que creemos que se ha hecho una película es relevante para el modo en que deberemos clasificarla.

A menudo diferenciamos la *película documental* de una de *ficción* según el grado de control que se ha ejercido durante la producción. Normalmente, el director de documentales controla sólo ciertas variables de la preparación, el rodaje y el montaje; algunas variables (por ejemplo el guión y la investigación) se pueden omitir, mientras que otras (decorados, iluminación, comportamiento de los «personajes») están presentes, pero a menudo sin ningún control. Por ejemplo, al entrevistar a un testigo presencial de un hecho, el director, por lo general, decide la labor de la cámara y el montaje, pero no le dice al testigo lo que tiene que decir o cómo actuar. El cine de ficción, por el contrario, se caracteriza por la existencia de un mayor control sobre el guión y otros aspectos de las fases de preparación y rodaje.

Igualmente, identificamos la categoría de *película de archivo*<sup>4</sup> por el hecho de que dicho cine se crea principalmente mediante el ensamblaje de imágenes que recopilan ciertos datos históricos sobre un tema. Reuniendo material visual y auditivo de archivos y otras fuentes, el cineasta que efectúa películas de montaje puede pasar por alto la fase de rodaje de la producción y simplemente ensamblar material de noticiarios para crear un dossier cinematográfico sobre un tema determinado, como es el caso de las series de televisión *Victory at Sea* y *The World at War*. Un ejemplo reciente de un filme de montaje de éxito fue la película sobre John Lennon de David Wolper, *Imagine: John Lennon* (1989).

Hay otro tipo de cine que se distingue por las características de su producción: el *cine de animación*. En este caso, la película no registra una línea de acción independiente y continua; el pato Lucas y Mickey Mouse no están ahí para que se les filme. Una película de animación se efectúa fotograma a fotograma. O bien se dibujan las imágenes en la propia tira de película o, lo que es más frecuente, la cámara fotografía una serie de dibujos o modelos tridimensionales. En ambos casos, la animación se caracteriza por un extraordinario trabajo de producción en la fase de rodaje. Examinaremos el tipo de animación que utiliza dibujos en el capítulo 10.

La producción cinematográfica no sólo define tipos concretos de películas, sino que también va ligada a los modos de producción de la sociedad en general. Debido a los requisitos tecnológicos necesarios para su producción, el cine surgió en las sociedades más ampliamente industrializadas: Estados Unidos, Alemania, Francia e Inglaterra. En estos países, el cine se convirtió rápidamente en un negocio tanto para los cineastas como para las productoras. La producción cinematográfica de estudio tiende a producirse cuando los países han conseguido consolidar la división del trabajo en industrias manufactureras. En la industria americana y europea, por ejemplo, la separación entre la planificación de la producción y su ejecución se consiguió hacia 1900, y la misma separación apareció en la industria cinematográfica en la década siguiente.

Cuando la película y los equipos resultan más asequibles, son posibles los modos de producción alternativos. Con el acceso a los 16 mm y el vídeo portátil, la gente puede dedicarse a la producción cinematográfica individual y colectiva. Pero este acceso depende, a su vez, de la existencia de grupos sociales que puedan afrontar la compra de dichas máquinas y que sepan cómo manejarlas. Al igual que la MGM no podría haberse desarrollado en la Edad Media,

4. En castellano se utilizan dos expresiones para traducir la expresión original (*compilation film*), películas de montaje y películas de archivo, pero ninguna de ellas se ajusta del todo al significado del término original. Utilizaré la expresión «película de archivo» para evitar la confusión, ya que la expresión «película de montaje» también se utiliza a menudo para designar a aquellas películas que descansan fundamentalmente en el montaje. [T.]

la producción cinematográfica independiente no puede difundirse de forma natural entre las sociedades preindustriales de hoy en día. La producción cinematográfica ha modelado sus prácticas a lo largo de la historia a partir de la producción económica de otras industrias, pues la naturaleza económica general de una sociedad condiciona los modos de producción que se pueden desarrollar en ella.

Finalmente, el modo de producción cinematográfica afecta a nuestra forma de considerar al cineasta como artista. Ésta es la cuestión de la autoría. ¿Quién, nos preguntamos a menudo, es el «autor», el artista responsable de la película?

En el caso de algunos modos de producción cinematográfica, esta pregunta se puede responder fácilmente. En la producción individual, el autor tiene que ser el cineasta en solitario: Stan Brakhage, Louis Lumière, nosotros mismos. La producción cinematográfica colectiva crea una autoría colectiva; el autor es el grupo entero (Third World Newsreel o SLON). El problema de la autoría se convierte en una cuestión difícil de responder sólo cuando se aplica a la producción de estudio.

En los ejemplos anteriores, la autoría se define por la posesión del control y la toma de decisiones, ya sea por parte de un individuo o de un colectivo. Pero la producción cinematográfica de estudio asigna tareas a tantos individuos que a menudo resulta difícil determinar qué es lo que decide cada uno de ellos. ¿Es el productor el autor? En los primeros años del sistema de estudios de Hollywood, el productor podía tener muy poco o nada que ver con el rodaje. ¿El guionista? En Hollywood, el guión se podía transformar por completo durante el rodaje. Así, ¿es esta situación similar a la de la producción colectiva, con un grupo como autor? No, puesto que la división del trabajo del estudio no permite que los trabajadores de la película tengan objetivos comunes y compartan la toma de decisiones. Además, si consideramos no sólo la posesión del control y la toma de decisiones, sino también el «estilo individual», se debe admitir que ciertos trabajadores de los estudios dejan huellas reconocibles y únicas en las películas en que trabajan. Los directores de fotografía como Hal Mohr y Gregg Toland, los diseñadores de decorados como Hermann Warm, los encargados de vestuario como Edith Head, los coreógrafos como Gene Kelly, todas estas aportaciones siempre destacan en las películas en que intervienen. Así, ¿a quién atribuir la autoría en el cine producido en estudio?

En años recientes, la solución más comúnmente aceptada ha sido considerar al director como «autor» de la mayoría de las películas de estudio. Aunque el guionista prepare un guión, ese guión puede no corresponderse con la película acabada, puesto que las fases de producción posteriores pueden modificar el guión hasta el punto de que resulte irreconocible. (De hecho, son conocidas las quejas de los guionistas ante la forma en que los directores mutilan los guiones.) En general, el papel del director es el que más se aproxima al del autor, ya que controla todos los estadios de la producción que más directamente afectan a la imagen y el sonido de una película.

El hecho de que un director orqueste la labor de rodar y montar no quiere decir que sea un experto en cada uno de los trabajos o que incluso ordene abiertamente esto o aquello. Dentro del modo de producción de estudio, el director puede delegar tareas en personas competentes de su confianza; de ahí la tendencia de los directores a trabajar de forma habitual con ciertos actores, directores de fotografía, compositores, etc. Según se dice, Alfred Hitchcock se sentaba en el plató durante el rodaje sin mirar nunca por el visor de la cámara. Con todo, dibujaba cada plano de antemano y explicaba detalladamente al director de fotografía lo que quería. Incluso en la fase de montaje, el director puede ejercer el poder por control remoto. Muchos estudios de Hollywood no permitían que el director supervisara el montaje de la película. John Ford, por ejemplo, solucionaba esto simplemente haciendo una única toma de cada pla-

siempre que le era posible, con muy poca coincidencia de acción entre un plano y otro. Al premontar la película «en su cabeza», Ford le daba al montador indispensable y no tenía necesidad de poner los pies en la sala de montaje. Finalmente, la importancia del papel del director se confirma por la tendencia más reciente a que el director opere de forma independiente, organizando el proyecto que ha elegido.

Por todas estas razones, durante el resto de este libro se identificará por lo general al director con la persona responsable del filme en cuestión. Hay excepciones, pero normalmente la forma y el estilo de la película cristalizan gracias al control del director sobre las fases de rodaje y montaje. Estos dos aspectos de una película son fundamentales para el arte cinematográfico y, por lo tanto, para los temas del resto de este libro.

## NOTAS Y CUESTIONES

### LA ILUSIÓN DEL MOVIMIENTO EN EL CINE

La mayoría de la gente se sorprende al enterarse de que durante una gran parte del tiempo que dura una película, la pantalla está completamente oscura. A 24 fotogramas por segundo, una película proyectada avanza un fotograma cada 42 milisegundos. (Un milisegundo es una milésima de segundo.) Puesto que el obturador interrumpe el haz de luz del proyector dos veces, en realidad cada fotograma se muestra tres veces durante ese intervalo de 42 milisegundos. Cada una de las exposiciones está en la pantalla durante 8,5 milisegundos, con 5,4 milisegundos en negro entre cada una. En una película que dura cien minutos, ¡el público está sentado en absoluta oscuridad durante casi cuarenta minutos! Sin embargo, no percibimos estos breves intervalos de oscuridad debido a los procesos de fusión crítica de parpadeo y de movimiento aparente dentro de nuestro sistema visual.

Una útil introducción a la percepción visual es el libro de John P. Frisby *Seeing: Illusion, Brain and Mind* (Nueva York, Oxford University Press, 1980). Un tratamiento técnico de la ilusión de movimiento en el cine se ofrece en «Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays», de Julian E. Hochberg, en *Handbook of Perception and Human Performance*, vol. 1, «Sensory Processes and Perception» (Nueva York, Wiley, 1986), de Kenneth R. Boff, Lloyd Kaufman y James P. Thomas (comps.), cap. 22. Stuart Liebman utiliza los mecanismos perceptivos de la ilusión para analizar un filme experimental en «Apparent Motion and Film Structure: Paul Sharits' *Shutter Interface*», *Millenium Film Journal* 1, 2 (primavera-verano de 1978), págs. 101-109.

### LA BASE TÉCNICA DEL CINE

André Bazin sugiere que el género humano soñaba con el cine incluso mucho antes de que apareciera: «El concepto que los hombres tenían de él existía, por decirlo así, totalmente arraigado en sus mentes, como si se tratara de un cielo platónico» [*What Is Cinema?*, vol. 1, Berkeley, University of California Press, 1967, pág. 17; trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966]. Con todo, sean cuales fueren los antecedentes en Grecia y el Renacimiento, el cine se convirtió técnicamente factible solamente en el siglo XIX.

Las películas dependen de muchos descubrimientos en diferentes campos científicos e industriales: la fabricación de ópticas y lentes, el control de la luz

(especialmente por medio de las lámparas de arco), la química (concretamente la producción de celulosa), la producción de acero, las máquinas de precisión y otras áreas. La máquina cinematográfica está estrechamente relacionada con otras máquinas de la época. Por ejemplo, los ingenieros del siglo XIX diseñaron máquinas que podían desbobinar, hacer avanzar, perforar, volver a hacer avanzar y enroscar una tira de material a una velocidad constante. Los aparatos motrices en las cámaras y proyectores son un desarrollo tardío de una tecnología que ya existía en la máquina de coser, la cinta telegráfica y la ametralladora. Los orígenes decimonónicos del cine son aún más evidentes hoy en día; compárese la base mecánica y química de la tecnología cinematográfica con los sistemas de imagen como la televisión, la holografía y la «realidad virtual» que se basan en imágenes electrónicas, láser e informáticas respectivamente.

En cuanto a la historia de la tecnología cinematográfica, véase *Film Style and Technology: History and Analysis* (Londres, Starwood, 1983), de Barry Salt; *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Nueva York, Columbia University Press, 1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson, partes 4 y 6 (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1996); y numerosos ensayos en *Film Sound: Theory and Practice* (Nueva York, Columbia Press, 1985), de Elisabeth Weis y John Belton (comps.). Fuentes primarias de información tecnológica se incluyen en *A Technological History of Motion Pictures and Television* (Berkeley, University of California Press, 1967), de Raymond Fielding (comp.). Douglas Gomery ha sido pionero en la historia económica de la tecnología cinematográfica: para un estudio, véase *Film History: Theory and Practice* (Nueva York, Knopf, 1975), de Robert C. Allen y Douglas Gomery (trad. cast.: *Teoría y práctica de la historia del cine*, Barcelona, Paidós, 1995). En *Basic Motion Picture Technology* (Nueva York, Hastings House, 1975), L. Bernard Happé incluye algunos antecedentes históricos; el libro en su totalidad constituye una sólida introducción a la base técnica del cine. El libro de consulta más comprensible y actualizado sobre el tema es *The Complete Film Dictionary* (Nueva York, New American Library, 1987), de Ira Konigsberg.

## ■ MODOS DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

Muchos manuales discuten las etapas y funciones básicas de la producción cinematográfica. Especialmente buenos son *Handbook of Motion Picture Production* (Nueva York, Wiley, 1977), de William B. Adams; *Independent Filmmaking* (San Francisco, Straight Arrow, 1972), de Lenny Lipton; y *Cinematography*, 2ª ed. (Nueva York, Prentice-Hall, 1989), de Kris Malkiewicz. *The Technique of Film Production* (Londres, Focal Press, 1988), de Steven Bernstein, refleja la práctica británica contemporánea.

Hay muchos estudios informativos del modo de producción de estudio tal y como existe actualmente en los Estados Unidos. Buenos libros recientes son *Working in Hollywood: 64 Film Professionals Talk About Moviemaking* (Nueva York, Crown, 1990), de Alexandra Brouwer y Thomas Lee Wright; *Working Cinema: Learning from the Masters* (Belmont, California, Wadsworth, 1990), de Roy Paul Madsen; *Gaffers, Grips and Best Boys* (Nueva York, St. Martin's, 1987), de Eric Taub; y *Moviemakers at Work* (Redmond, Washington, Microsoft, 1987), de David Chell. Entre las fuentes antiguas pero todavía válidas se incluyen *Anatomy of the Movies* (Nueva York, Macmillan, 1981), de David Pirie (comp.), y *The Movie Business Book* (Englewood Cliffs, Nueva Jersey, Prentice-Hall, 1982), de David Lees y Stan Berkowitz. Una obra de consulta muy útil es *TV and Movie Business: An Encyclopedia of Careers, Technologies and Practices* (Nueva York, Crown, 1991), de Harvey Rachlin. Una guía concisa de las tareas dentro de la división del trabajo de los estudios es *Behind the Screen: The American Museum of the Moving Image Guide to*

*Who Does What in Motion Pictures and Television* (Nueva York, Abbeville, 1988), de David Draigh.

También existen libros dedicados en su totalidad a los trabajos concretos dentro de la división del trabajo de los estudios. La serie de Focal Press cuenta con útiles libros para las diferentes especialidades, que incluyen *Script Supervising and Film Continuity* (Boston, Focal Press, 1986), de Pat P. Miller; *The Art of the Sound Effects Editor* (Boston, Focal Press, 1989), de Marvin M. Kerner; y *Motion Picture Film Processing* (Boston, Focal Press, 1985), de Dominic Case. *The Film Editing Room Handbook* (Nueva York, Arco, 1984), de Norman Hollyn, ofrece un detallado informe de los procedimientos de montaje de la imagen y el sonido. Véase también «Designed for Film», en *Film Comment* 14, 3 (mayo-junio 1978), págs. 25-60, sobre el papel del diseñador de decorados. Las técnicas de efectos especiales son objeto de un estudio detallado en una revista bellamente diseñada, *Cinefex*.

La tarea de escribir un guión se analiza en *The Technique of Screenplay Writing* (Nueva York, Grosset & Dunlap, 1972), de Eugene Vale; *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films* (Nueva York, New American Library, 1974), de Lewis Herman; *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Nueva York, Delta, 1979), de Syd Field; *Making a Good Script Great* (Mead, Nueva York, Dodd, 1987), de Linda Seger; y *Writing Screenplays that Sell* (Nueva York, Harper Collins, 1988), de Michael Hauge.

Varios libros recientes explican la financiación, producción y venta de películas independientes de bajo presupuesto. El más serio y extenso es *Off-Hollywood: The Making and Marketing of Independent Films* (Nueva York, Grove Weidenfeld, 1990), de David Rosen y Peter Hamilton. Dos entretenidas guías son *Feature Film-making at Used-Car Prices* (Nueva York, Penguin, 1988), de Rick Schmidt, y *Making Movies: The Inside Guide to Independent Movie Production* (Nueva York, Dell, 1989), de John Russo. Las lecciones de un maestro del bajo presupuesto están disponibles en el libro de Roger Corman *How I Made a Hundred Movies in Hollywood and Never Lost a Dime* (Nueva York, Random House, 1990; trad.cast.: *Cómo hice 100 films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo*, Barcelona, Laertes, 1992). Un simple fragmento: «En la primera mitad de 1957, aproveché el sensacional éxito de prensa que siguió al lanzamiento del satélite ruso Sputnik. ... Rodé *War of the Satellites* (1957) en menos de diez días. Nadie sabía a qué se suponía que iba a parecerse un satélite. Fue tal y como yo dije que sería» (págs. 44-45).

Muchos especialistas contemporáneos han investigado la historia de las prácticas de producción. En cuanto a la industria cinematográfica americana, contamos con informes económicos como *The Hollywood Studio System* (Londres, Macmillan, 1985), de Douglas Gomery, que trata sobre la producción en relación con la distribución y la exhibición (trad. cast.: *Hollywood: el sistema de estudios*, Madrid, Verdoux, 1991). *The Classical Hollywood Cinema* (citado en la sección anterior: trad. cast. cit.), de Bordwell, Staiger y Thompson, examina la historia de las prácticas de producción de estudio y su relación con el desarrollo de la industria americana. Para un examen de un período temprano, véase «'Tame' Authors and the Corporate Laboratory: Stories, Writers, and Scenarios in Hollywood», de Janet Staiger, en *Quarterly Review of Film Studies*, 8, 4 (otoño de 1983), págs. 33-45. Sobre la escritura del guión, una visión general es *FrameWork: A History of Screenwriting in the American Film* (Nueva York, Continuum, 1988), de Tom Stempel. Pat McGilligan ha recopilado recuerdos de guionistas en *Backstory: Interviews with Screenwriters of Hollywood's Golden Age* (Berkeley, University of California Press, 1986; trad. cast.: *Backstory: conversaciones con guionistas. Edad de oro de Hollywood*, Madrid, Plot, 1992) y *Backstory 2: Interviews with Screenwriters of the 1940s and 1950s* (Berkeley, University of California Press, 1991).

Las biografías anecdóticas y las locuaces memorias de estrellas, directores, productores y otras personas revelan ciertos aspectos históricos de la produc-

ción en general. También existen algunos estudios de casos prácticos excelentemente detallados acerca de la elaboración de una película concreta. Véase *America's Favorite Movies: Behind the Scenes* (Nueva York, Ungar, 1982), de Rudy Behlmer; *The Making of «The Wizard of Oz»* (Nueva York, Limelight, 1984), de Aljean Harmetz; «Diary of the Making of *Fahrenheit 451*», de François Truffaut, en *Cahiers du cinéma in English*, 5, 6 y 7 (1966); *A Star is Born: The Making of the 1954 Movie and Its 1985 Restoration* (Nueva York, Knopf, 1988), de Ronald Haver; *Alfred Hitchcock and the Making of «Psycho»* (Nueva York, Doubleday, 1990), de Stephen Rebello; *Thinking in Pictures: The Making of the Movie «Matewan»* (Boston, Houghton Mifflin, 1987), de John Sayles; y *The Devil's Candy: «The Bonfire of the Vanities» Goes to Hollywood* (Boston, Houghton Mifflin, 1991), de Julie Salamon. La mayoría de las películas de Spike Lee han sido documentadas en diarios y notas de producción; véanse, por ejemplo, *Uplift the Race: The Construction of «School Daze»* (Nueva York, Simon and Schuster, 1988) y *Do the Right Thing: A Spike Lee Joint* (Nueva York, Simon and Schuster, 1989). La cita de la página 21 procede de la página 85 de la primera.

Hay pocos estudios sobre la producción cinematográfica individual y colectiva, pero a continuación mencionaremos algunas obras informativas. Sobre Jean Rouch, véase *Anthropology-Reality-Cinema: The Films of Jean Rouch* (Londres, British Film Institute, 1979), de Mick Eaton (comp.). Los directores de *Harlan County U.S.A.* y otros directores de documentales independientes examinan sus métodos de producción en *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley, University of California Press, 1980), de Alan Rosenthal. La obra de Maya Deren se examina en *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-1978*, 2ª ed. (Nueva York, Oxford University Press, 1979), de P. Adams Sitney. Stan Brakhage reflexiona acerca de su forma de abordar el cine en *Brakhage Scrapbook: Collected Writings* (New Paltz, Nueva York, Documentext, 1982). Para información sobre otros realizadores experimentales, véase *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers* (Berkeley, University of California Press, 1988), de Scott MacDonald, y *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties* (Princeton, Princeton University Press, 1989), de David E. James.

La producción cinematográfica colectiva es el tema de «SLON: Working Class Cinema in France», de Guy Hennebelle, en *Cinéaste* 5, 2 (primavera de 1972), págs. 15-17; *Newsreel: Documentary Filmmaking on the American Left* (Nueva York, Arno, 1980), de Bill Nichols; y «Newsreel: Old and New-Towards an Historical Profile», de Michael Renov, en *Film Quarterly* 41, 1 (otoño de 1987), págs. 20-33. La producción colectiva en el cine y otros medios se analiza en *Radical Media: The Political Experience of Alternative Communication* (Boston, South End Press, 1984), de John Downing.

Los tipos de películas más diferenciadas en sus prácticas de producción son el documental, las películas de montaje y el cine de animación. En cuanto a los documentales, véase *Nonfiction Films: A Critical History* (Nueva York, Dutton, 1973), de Richard Meran Barsam, y *Documentary: A History of the Nonfiction Film* (Nueva York, Oxford University Press, 1974), de Erik Barnouw. Una historia del cine de montaje se puede hallar en *Films Beget Films* (Nueva York, Hill & Wang, 1964), de Jay Leyda. Las obras estándar sobre el cine de animación son *The Technique of Film Animation* (Nueva York, Hastings House, 1968), de John Halas y Roger Manvell, y *Animation in the Cinema* (Nueva York, Barnes, 1967), de Ralph Stephenson. Entre los estudios históricos se incluyen *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928* (Cambridge, MIT Press, 1982), de Donald Crafton, y *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* (Nueva York, New American Library, 1980), de Leonard Maltin.

La relación entre los modos de producción cinematográfica y la organización social como un todo se han explorado muy poco. *Movies and Society* (Nueva York, Basic Books, 1970), de Ian Jarvie, compara los métodos de socialización en

la producción cinematográfica de estudio con aquellos de otros ámbitos de la vida. Un buena introducción a los modos de producción del siglo xx es *Labor and Monopoly Capital* (Nueva York, Monthly Review Press, 1974), de Harry Braverman.

Para un estudio detallado sobre la distribución cinematográfica en la actualidad, véase *American Film Distribution: The Changing Marketplace* (Ann Arbor, UMI Research Press, 1987), de Suzanne Mary Donahue. El tema de la acogida de las películas se trata en *Immediate Seating: A Look at Movie Audiences* (Belmont, California, Wadsworth, 1988), de Bruce A. Austin. *Shared Pleasures: A History of Moviegoing in America* (Madison, University of Wisconsin Press, 1992), de Douglas Gomery, ofrece una historia de la exhibición.

## FOTOGRAFÍAS DE RODAJE FRENTE A AMPLIACIONES DE FOTOGRAMAS

Una película puede permanecer en nuestra memoria gracias tanto a fotografías de las escenas como a nuestro visionado de la propia película. Esas fotografías son básicamente de dos tipos. Las fotografías pueden ser una copia de un único fotograma de la película tal y como existen en la tira de película. A esta copia se le denomina normalmente *ampliación de fotograma*. Sin embargo, muchas fotografías de la película son *fotografías de rodaje*, es decir, fotografías realizadas mientras se rodaba la película. Por lo general, las fotografías de rodaje se utilizan para hacer publicidad de la película en periódicos y revistas, pero también se utilizan en muchos libros sobre cine.

Las fotografías de rodaje son más claras, fotográficamente, que las ampliaciones de fotogramas, y pueden ser útiles para estudiar detalles de los decorados y el vestuario. Tienen, sin embargo, el gran inconveniente de que no se corresponden con la imagen de la tira de película. Normalmente, el director de fotografía reordena y reilumina a los actores y toma la fotografía desde un ángulo y distancia diferentes a los que aparecen en la película acabada. Las ampliaciones de fotogramas, por lo tanto, son un documento mucho más fiel de la película acabada.

Por ejemplo, las figuras 1.22 y 1.23 se han utilizado para ilustrar estudios sobre *La regla del juego* (*La règle du jeu*, 1939), de Jean Renoir. La figura 1.22 es una fotografía de rodaje en la que se ha hecho posar a los actores para que la composición sea más equilibrada y se vea más claramente a los tres. Sin embargo, no es fiel a la película acabada. La figura 1.23 muestra el plano real de la película. La ampliación del fotograma demuestra que la composición es más libre que en la fotografía de rodaje. También revela que Renoir utiliza la puerta central para sugerir la acción que ocurre al fondo. En este caso, como sucede a menudo, la fotografía de rodaje no capta rasgos importantes del estilo visual del director.

Prácticamente todas las fotografías de este libro son ampliaciones de fotogramas.

## CINE Y VÍDEO

*On Video* (Nueva York, Routledge, 1988), de Roy Armes, ofrece una consideración de carácter general sobre el cine y el vídeo en el terreno técnico, estético y cultural. Una comparación detallada de la tecnología del cine y el vídeo se puede encontrar en *Electronic Cinematography: Achieving Photographic Control over the Video Image* (Belmont, California, Wadsworth, 1985), de Harry Mathias y Richard Patterson. Sobre la utilización del vídeo como ayuda para planificar los



Fig. 1.22



Fig. 1.23

planos durante la producción, el director polaco Andrzej Wajda señala: «Para un director que ha crecido y se ha formado con el cine, el vídeo es una técnica que no ofrece resistencia. La iluminación siempre es suficiente, el movimiento de cámara increíblemente ligero y fácil —demasiado fácil— y, lo que es más, si no te gusta lo que acabas de hacer puedes simplemente borrarlo y comenzar de nuevo desde el principio, lo que significa que las posibilidades son infinitas. Esto implica trabajar sin tensión, sin la habitual sensación de estar al límite, de estar en riesgo constante. El problema es, desde luego, que esta tensión, esta sensación de riesgo, es justamente lo que caracteriza el trabajo de una buena película» (Wajda, *Double Vision: My Life in Film* [Nueva York, Holt, 1989], págs. 43-44).

John Belton ha escrito varios ensayos sobre la práctica del *scanning*; dos de los más informativos son «Pan and Scan Scandals», en *The Perfect Vision* 1, 3 (veranillo de San Martín de 1987), págs. 40-49, y «The Shape of Money», en *Sight and Sound* 56, 3 (verano de 1987), págs. 170-174. Tres cineastas contemporáneos discuten la relación entre cine y vídeo en *The Future of the Movies: Interviews with Martin Scorsese, Steven Spielberg and George Lucas* (Kansas City, Mo., Andres and McMeel, 1991), de Roger Elbert y Gene Siskel.

Las fronteras entre el cine y el vídeo se están desdibujando de diferentes modos. Varios directores consolidados se están pasando a la televisión (siguiendo el precedente de Alfred Hitchcock, cuya serie de televisión duró desde 1955 a 1962). Francis Ford Coppola revisó y fusionó las dos partes de *El Padrino* (*The Godfather*, 1972 y 1974) para crear un vehículo destinado a la emisión televisiva. *Amazing Stories*, de Steven Spielberg, y *Twin Peaks*, de David Lynch, supusieron la entrada de la generación de los *movie brats* en las series de televisión. Spike Lee, John Sayles, Martin Scorsese y otros cineastas han dirigido anuncios para televisión y vídeos musicales.

El debate sobre las relaciones tecnológicas entre el cine y la televisión se centra normalmente en el vídeo de alta definición. En 1981, la cadena de televisión japonesa NHK mostró un sistema de vídeo compuesto por 1.125 líneas, con un extraordinario progreso en nitidez y detalles. Entonces se crearon varios sistemas diferentes de televisión de alta definición (HDTV). Algunas emisiones por cable, satélite y televisión de Europa y Japón utilizaron uno u otro sistema de alta definición. En el otoño de 1988, la United States Federal Communications Commissions anunció que todo sistema de alta definición que se utilizara en las emisiones debía ser compatible con el sistema estándar de 525 líneas. Esto parece haber aumentado la competición entre diferentes sistemas incompatibles, con la consecuencia de que puede que se adopte un sistema intermedio de calidad moderada en los Estados Unidos, quizás uno que utilice 1.050 líneas.

En cualquier caso, es probable que surjan algunas formas de televisión de alta definición en los años noventa que mejorarán la imagen de vídeo, quizás elevándola al nivel de la proyección en 16 mm. Aun así, cualquier sistema que se esté considerando actualmente dista mucho de la definición que ofrece la película con negativo en color en 35 mm. Incluso una proyección en vídeo de 200 líneas da muestras de significativas «desintegraciones» de los aspectos importantes y los detalles. La reproducción en color sigue ligada a las limitaciones del vídeo, que no permite la resolución posible en la película fotográfica. Además, los sistemas más corrientes de televisión de alta definición utilizan un formato de 1.77:1, que creará enormes problemas a la hora de reproducir fielmente las composiciones de la mayoría de las películas. (Para más información sobre los formatos, véanse las págs. 202-209). Además, la tecnología cinematográfica continuará avanzando; el material en 16 mm de hoy en día tiene la calidad del material en 35 mm de hace una década.

Interesantes discusiones sobre las perspectivas de la televisión de alta defi-

ción se hallan en los artículos de Nicholas Bedworth y Ray Trumbull «High Definition Television» (partes I y II), en *The Perfect Vision* 1, 3 (veranillo de San Martín de 1987), págs. 75-81; una serie de artículos posteriores en *The Perfect Vision* 2, 5 (otoño de 1989), págs. 18-48; y un útil resumen no demasiado técnico en «HDTV: Defining the Future of Broadcasting and Film?», de Seth Shostak, en *American Cinematographer* 72, 8 (agosto de 1991), págs. 55-60.

Sobre la relación entre la industria cinematográfica y la televisión en los Estados Unidos, véase *Hollywood in the Age of Television* (Boston, Unwin Hyman, 1990), de Tino Balio (comp.).

## AUTORÍA

Entre los estudiantes de cine, no hay ninguna cuestión que provoque más discusiones que «quién es el autor de una película producida en estudio». Muchas discusiones se producen porque el concepto de autoría tiene al menos tres significados diferentes.

**El autor como colaborador en la producción.** Éste es el tema de este capítulo. Algunos especialistas cinematográficos creen que el director de una película de estudio no puede ser el autor a menos que consiga desempeñar todas las funciones personalmente. (Un ejemplo es Charles Chaplin, que fue productor, guionista, director, compositor y actor en sus últimas películas.) Otros estudiosos mantienen que aunque el director no puede desempeñar todas estas tareas, al menos debe tener un total derecho de veto en cada fase de la producción (como, por ejemplo, hacían Jacques Tati y Federico Fellini). Desde el punto de vista de otros estudiosos, el papel del director es el que más posibilidades tiene de controlar la totalidad de las fases de rodaje y montaje. No se trata de que el director pueda hacer o no todas las elecciones, sino que el papel del director se defina como sintético y aporte diferentes contribuciones a un todo. Ésta es la postura que hemos adoptado en este libro. Una defensa de la visión del «director como orquestador» se puede encontrar en el capítulo 8 de *Film as Film* (Baltimore, Penguin, 1972), de V. F. Perkins (trad. cast.: *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1990).

**El autor como personalidad.** En Francia, en los años cincuenta, los jóvenes escritores agrupados en torno a *Cahiers du cinéma* comenzaron a descubrir huellas de «estilo personal» en las películas de Hollywood. Atribuyendo esta personalidad al director, subrayaron los temas de «Howard Hawks» (afición por la acción y el estoicismo profesional), los temas de «Alfred Hitchcock» (el suspense, pero también un siniestro complejo de culpa católico), etc. Esto se conoció como *politique des auteurs*, la «política de los autores». La idea fue plasmada por Andrew Sarris en una serie de ensayos ahora famosos. «El buen director imprime su propia personalidad en una película... La teoría de los autores valora la personalidad de un director precisamente debido a las barreras que se oponen a su expresión» [*The American Cinema* (Nueva York, Dutton, 1968), pág. 31]. La política de los autores también se convirtió en un método evaluativo, permitiendo a los críticos de *Cahiers du cinéma* y a Sarris establecer no tanto autores como clases de autores. (Sarris: Fred Zinneman solamente tiene un «compromiso superficial» con la dirección; *El doctor Zhivago* [Doctor Zhivago, 1965], de David Lean, es una obra de «impecable impersonalidad».)

La política de los autores supuso un gran paso para nuestra comprensión del cine como arte, pero según esta concepción, ¿qué constituye la «personalidad»? ¿La forma y el estilo cinematográficos? ¿Ciertos temas, historias, actores y géneros preferidos? Más recientemente, la crítica de autor angloamericana tien-

de a hablar de «visión personal» y «temas» recurrentes de un director. Para un firme declaración de principios, véase *Film Criticism: A Counter Theory* (Ames, Iowa University Press, 1983), de William Cadbury y Leland Poague. Los principales responsables de este énfasis son las destacables obras de Robin Wood sobre varios directores; defiende su postura en *Personal Views* (Londres, Gordon Fraser, 1976).

**El autor como grupo de películas.** En reacción a la noción de «personalidad», hay quienes han sugerido considerar la noción de «autor» como una simple interpretación crítica. Según esto, el crítico agruparía las películas según la *firma* del director, productor, guionista o cualquier otro. Así, *Ciudadano Kane* podría pertenecer al grupo de «Orson Welles» y al grupo de «Herman Mankiewicz» y al grupo de «Gregg Toland», etc. El crítico analizaría entonces las estructuras de las relaciones dentro de un grupo determinado. Esto significaría que ciertos aspectos de *Ciudadano Kane* interactuarían con aspectos de otras películas dirigidas por Orson Welles, o de otras películas escritas por Mankiewicz, o de otras películas fotografiadas por Gregg Toland. El autor ya no es una «persona», sino, en lo referente al análisis, un sistema de relaciones entre varias películas que llevan la misma firma. Las consecuencias de esta postura las desarrolla Peter Wollen en *Signs and Meanings in the Cinema* (Bloomington, Indiana University Press, 1972): «Fuller, Hawks o Hitchcock, los directores, son bastante diferentes de "Fuller", "Hawks" o "Hitchcock", las estructuras que reciben este nombre a causa de ellos» (pág. 168). Este enfoque, desde luego, se podría aplicar tanto a las obras independientes como a las películas producidas por estudios.

Durante los años sesenta y setenta se produjeron muchas discusiones sobre el concepto de autoría, tales como el debate entre los defensores del «director como autor», liderados por Andrew Sarris (en *The American Cinema* y otras), y los defensores del «guionista como autor», liderados por Richard Corliss (en *The Hollywood Screenwriters* [Nueva York, Avon, 1972] y *Talking Pictures* [Nueva York, Penguin, 1974]). Es interesante que la disputa Sarris-Corliss no distinguiera entre autor como colaborador de la producción, autor como personalidad o autor como etiqueta de la crítica, por lo que a veces ambos críticos no hablan de la misma cosa. Después del interés inicial por la autoría en el cine, muchos críticos han retrocedido para diferenciar y comparar suposiciones como éstas. La útil antología de John Caughie, *Ideas of Authorship* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1981), y «Authorship and Hollywood», de Steve Crofts, en *Wide Angle* 5, 3 (1983), págs. 16-22, recogen varios enfoques de la autoría. A pesar de las dificultades y la variedad de los enfoques, una versión de la postura «director como autor» sigue siendo probablemente la asunción más ampliamente compartida en los estudios sobre cine de hoy en día. La mayoría de los estudios críticos cinematográficos colocan al director en el lugar central, y lo mismo hacen varios libros de consulta: véanse, por ejemplo, *Cinema: A Critical Dictionary: The Major Film Makers*, 2 vols. (Nueva York, Viking, 1980), de Richard Roud (comp.), y *American Directors*, 2 vols. (Nueva York, McGraw-Hill, 1982), de Jean-Pierre Coursodon (comp.).

Un detallado examen sobre cómo la vida personal del cineasta independiente puede ser una fuente de material creativo es «Autobiography in Avant-Garde Film», de P. Adams Sitney, en *Millennium Film Journal* 1, 1 (invierno de 1977-1978), págs. 60-105.

# PARTE III

---

## LA FORMA FÍLMICA

«¿Cómo se hace una película?» es una pregunta ambigua. Nosotros hemos dado una respuesta: las películas las hacen personas que trabajan con tecnología. Pero la pregunta también puede querer decir: ¿mediante qué principios se ensambla una película? ¿Cómo se relacionan las diferentes partes entre sí para crear un todo? Estas cuestiones nos llevarán a los problemas del cine como medio artístico.

En los tres capítulos siguientes comenzaremos a responder a estas cuestiones estéticas. Suponemos que una película no es una recopilación fortuita de elementos. Si lo fuera, a los espectadores no les preocuparía perderse el principio o el final de las películas, o que se proyectaran desordenadamente. Sin embargo, a los espectadores sí les preocupa. Cuando describimos un libro como «difícil de dejar» o una pieza musical como «absorbente», estamos presuponiendo que existe en ellos una estructura, un sistema interno que gobierna las relaciones entre las partes y atrae el interés. A este sistema de relaciones entre las partes le denominaremos *forma*. El capítulo 2 examina la forma cinematográfica con el fin de analizar qué hace que este concepto sea tan importante para la comprensión del cine como arte.

Un rasgo formal que capta comúnmente nuestro interés mientras vemos una película es la «historia». Los capítulos 3 y 4 examinan los diferentes tipos de forma que pueden darse en el cine: la forma *narrativa* y la *no narrativa*. Veremos que no todas las películas cuentan historias y que la forma de una película se puede examinar indiferentemente de si cuenta una historia o no. Es decir, podemos analizar cómo se relacionan las partes entre sí para crear la experiencia global del espectador.

# DOS

## EL SIGNIFICADO DE LA FORMA FÍLMICA

### EL CONCEPTO DE FORMA EN EL CINE

Si escuchamos atentamente una canción en un radiocassette y éste se desconecta repentinamente, probablemente nos sintamos frustrados. Si empezamos a leer una novela, nos entregamos por completo a ella y luego perdemos el libro, es muy posible que nos sintamos del mismo modo.

Estos sentimientos se producen porque nuestra experiencia de las obras artísticas sigue unas pautas y estructuras. La mente humana reclama la forma. Por esta razón, la forma tiene una importancia fundamental en cualquier obra artística, independientemente de cuál sea su medio. El estudio completo de la naturaleza de la forma artística es competencia de la estética y es un asunto demasiado amplio como para tratarlo de forma extensa aquí. (Véase la primera parte de «Notas y cuestiones» de este capítulo para las lecturas pertinentes.) De cualquier modo, resultan indispensables algunas ideas acerca de la forma estética para poder analizar una película.

#### ■ LA FORMA COMO SISTEMA

La forma artística se considera mejor en relación a un observador: el ser humano que mira la obra de teatro, lee la novela, escucha la pieza musical o ve la película. La percepción, en todas las fases de la vida, es una *actividad*. Cuando caminamos por la calle, examinamos con la vista lo que nos rodea en busca de aspectos destacados: la cara de un amigo, un rasgo familiar, un resto de lluvia. La mente no descansa nunca, está buscando constantemente el orden y la significación, observando el mundo en busca de rupturas del modelo habitual.

Las obras artísticas confían en esta cualidad dinámica y unificadora de la mente humana. Nos proporcionan oportunidades de ejercer y desarrollar nuestra capacidad de prestar atención, de anticiparnos a los hechos futuros, de extraer conclusiones y de construir un todo a partir de las partes. Toda novela deja algo para la imaginación; toda canción nos pide que esperemos una cierta melodía; toda película nos exige conectar secuencias dentro de un todo más amplio. Pero, ¿cómo funciona este proceso? ¿Cómo un objeto inerte, el poema escrito en una hoja de papel o la escultura del parque, nos lleva a ejercer dichas actividades?

Algunas de las respuestas a esta cuestión son claramente insuficientes. Nuestra actividad no puede residir *en* la propia obra artística. Un poema solamente consta de unas palabras escritas en un papel; una canción, de simples vibraciones acústicas; y una película, de patrones de luz y oscuridad en una pantalla. Los objetos no hacen nada. Evidentemente, por lo tanto, la obra artística y el observador dependen el uno del otro.

La mejor respuesta a esta cuestión parece ser que la obra artística nos *lleva* a ejercer una actividad concreta. Sin la ayuda de la obra artística, no podríamos comenzar o proseguir este proceso. Si no siguiéramos y captáramos las pistas que nos ofrece, una obra artística no sería más que un objeto. Una pintura utiliza el color, las líneas y otras técnicas para invitarnos a imaginar el espacio reflejado, a rememorar el momento anterior a lo descrito o anticipar el siguiente, a comparar el color y la textura, a recorrer con la mirada la composición en una dirección determinada. Las palabras de un poema pueden orientarnos a la hora de imaginar una escena, advertir una ruptura del ritmo o esperar una rima. La forma, el volumen y los materiales de una escultura nos sugieren determinados cambios de posición con respecto a ella para advertir cómo llena su masa el espacio que ocupa. En general, cualquier obra de arte ofrece pistas que pueden dar lugar a una actividad concreta por parte del observador.

Podemos profundizar más a la hora de describir cómo una obra de arte nos invita a llevar a cabo una actividad. Estas pistas no son fortuitas; están organizadas en *sistemas*. Consideraremos como sistema cualquier grupo de elementos dependientes entre sí y afectados unos por otros. El cuerpo humano es uno de estos sistemas; si un componente, el corazón, deja de funcionar, todas las demás partes del cuerpo están en peligro. Dentro del cuerpo hay pequeños sistemas concretos, como el sistema nervioso o el sistema óptico. Un único y pequeño fallo del motor de un coche puede hacer que toda la máquina se paralice; quizá las demás partes no necesiten reparación, pero el sistema global depende del funcionamiento de cada una de las partes. También hay grupos de relaciones más abstractos que constituyen sistemas, como el conjunto de leyes que gobiernan un país o el balance ecológico de la fauna y flora de un lago.

Al igual que en cada uno de estos ejemplos, una película no es simplemente un grupo fortuito de elementos. Como toda obra artística, una película tiene *forma*. Entendemos por forma filmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme. En esta parte del libro y en la tercera parte (sobre el estilo), examinaremos los tipos de elementos de que puede constar una película. Puesto que el espectador comprende la película en su totalidad al reconocer estos elementos y reaccionar ante ellos de diferentes formas, también consideraremos cómo afectan la forma y el estilo a la actividad del espectador.

Esta descripción de la forma sigue siendo todavía muy abstracta, por lo que utilizaremos ejemplos de una película que sin duda casi nadie desconoce. En *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), el espectador puede advertir muchos elementos concretos. Existen, de forma visible, un grupo de elementos *narrativos*. Estos conforman la historia de la película. Dorothy sueña que un tornado la lle-

va hasta Oz, donde conoce a determinados personajes. La narración continúa hasta el momento en que Dorothy despierta de su sueño y se da cuenta de que está en su casa de Kansas. También percibimos un grupo de elementos *estilísticos*: la forma en que se mueve la cámara, el diseño del color y de la imagen, la utilización de la música y otros recursos. Los elementos estilísticos derivan de las diferentes técnicas cinematográficas que consideraremos en capítulos posteriores.

Puesto que *El mago de Oz* es un sistema y no una simple mezcla, el observador relaciona activamente los elementos de cada grupo entre sí. Vinculamos y comparamos los elementos de la narración. Vemos que es el tornado el que provoca el viaje de Dorothy a Oz, e identificamos a los personajes de Oz con personajes de la vida real de Dorothy. Los elementos estilísticos también pueden relacionarse entre sí. Por ejemplo, reconocemos la melodía «We're Off to See the Wizard» cada vez que Dorothy encuentra un nuevo compañero. Atribuimos unidad a la película al proponer dos subsistemas —uno narrativo y otro estilístico— dentro del sistema más amplio de la película completa.

Además, nuestra mente intenta vincular estos subsistemas entre sí. En *El mago de Oz*, el subsistema narrativo se puede vincular con el subsistema estilístico. Los colores de la película identifican aspectos importantes, como Kansas (en blanco y negro) y el «Yellow Brick Road». Los movimientos de cámara llaman nuestra atención sobre la acción de la historia. Y la música sirve para describir a ciertos personajes y acciones. El modelo global de relaciones entre los diferentes subsistemas de elementos es el que configura la forma de *El mago de Oz*.

#### «FORMA FRENTE A CONTENIDO»

Muy a menudo, la gente presupone que la «forma», en cuanto concepto, es lo opuesto a algo llamado «contenido». Esta suposición insinúa que un poema, una pieza musical o una película son como un vaso. Una forma externa, el vaso, *contiene* algo que podrían contener con la misma facilidad una copa o un cubo. Según esta suposición, la forma se convierte en algo menos importante que todo aquello que presuntamente contiene.

Nosotros no aceptamos esta suposición. Si la forma es el sistema total que el espectador atribuye a la película, no hay interior ni exterior. Cada componente *funciona como una parte* de la estructura global percibida. Por lo tanto, consideraremos elementos formales cosas que algunas personas consideran contenido. Desde nuestro punto de vista, el tema y las ideas abstractas forman parte del sistema total de una obra artística. Pueden llevarnos a formular ciertas expectativas o a extraer ciertas conclusiones. El observador relaciona dichos elementos entre sí y los hace interactuar de forma dinámica. En consecuencia, el tema y las ideas se convierten en algo diferente a lo que podrían ser en el exterior de la obra.

Por ejemplo, consideremos un tema histórico, como la guerra civil de los Estados Unidos. Se puede estudiar la verdadera guerra civil, se pueden discutir sus causas y consecuencias. Sin embargo, en una película como *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), de Griffith, la guerra civil no es un «contenido» neutral. Establece relaciones con otros elementos: una historia sobre dos familias, las ideas políticas acerca del período en cuestión y el estilo épico de las escenas de batallas. La forma de la película de Griffith incluye elementos que describen la guerra civil de forma coordinada con otros elementos de la película. Una película diferente de otro cineasta podría recurrir al mismo tema, la guerra civil, pero en este caso el tema desempeñaría un papel diferen-

te en un sistema formal diferente. En *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939), la guerra civil funciona como telón de fondo para la vida amorosa de la heroína, mientras que en *El bueno, el feo y el malo* (*Il buono, il brutto e il cattivo*, 1966) la guerra ayuda a tres personaje absolutamente cínicos en su búsqueda de oro. De este modo, el tema queda configurado por el contexto formal de la película y nuestras percepciones del mismo.

### ■ EXPECTATIVAS FORMALES

Ahora estamos en mejor posición para considerar el modo en que la forma fílmica orienta la actividad del público. Una canción interrumpida o una historia incompleta causan frustración debido a nuestra necesidad de forma. Nos damos cuenta de que el sistema de relaciones del interior de la obra todavía no se ha completado. Se necesita algo más para que la forma sea total y satisfactoria. Hemos advertido las interrelaciones entre los elementos y queremos comprender cómo las pistas nos ayudan a desarrollar y completar las estructuras.

Una de las maneras en que la forma afecta a nuestra experiencia, por lo tanto, es crear la sensación de que «todo está allí». ¿Por qué nos resulta satisfactorio que un personaje que se ha vislumbrado al principio de una película vuelva a aparecer una hora más tarde, o que determinada configuración de la imagen quede compensada mediante otra configuración? Porque dichas relaciones entre las partes sugieren que la película tiene sus propias normas o leyes de organización, su propio sistema.

Además, la forma de una obra artística crea un tipo especial de implicación del espectador. En la vida diaria, percibimos las cosas que nos rodean de una forma práctica. Pero en una película, las cosas que suceden en la pantalla no cumplen para nosotros ese fin práctico. Podemos verlas de forma diferente. En la vida real, si una persona se cae en la calle, probablemente nos apresuraremos a ayudarla. Pero en una película, cuando Charles Chaplin o Buster Keaton se caen, nos reímos. En el capítulo 6 veremos cómo incluso un acto tan básico, a la hora de realizar una película, como encuadrar un plano origina una nueva forma de ver. Vemos un modelo que ya no está «ahí fuera», en el mundo de cada día, sino que se ha convertido en una parte calculada dentro de un todo independiente. La forma fílmica puede hacernos incluso volver a percibir las cosas, reorganizando nuestros hábitos usuales y sugiriendo formas nuevas de oír, ver, sentir y pensar.

Para comprender de qué manera pueden implicar al público las características puramente formales, podemos intentar hacer el siguiente experimento (sugerido por Barbara Herrnstein Smith). Supongamos que «A» es la primera letra de una serie. ¿Qué letra le sigue a continuación?

#### 1. AB

«A» era una pista, y a partir de ahí hemos establecido una hipótesis formal, probablemente que las letras se sucederían en orden alfabético. Nuestra expectativa ha sido satisfecha. ¿Qué sigue a AB? La mayoría de la gente diría «C». Pero la forma no siempre concuerda con nuestra expectativa inicial.

#### 2. ABA

Aquí la forma nos coge por sorpresa, nos deja perplejos. Si un determinado desarrollo formal nos causa sorpresa, reajustamos nuestras expectativas y lo intentamos de nuevo. ¿Qué sigue a ABA?

#### 3. ABAC

En este caso, las posibilidades son principalmente dos: ABAB o ABAC. (Nótese que las expectativas *limitan* las posibilidades, al igual que las seleccio-

nan.) Si esperábamos ABAC, nuestras expectativas se verán satisfechas y podremos predecir con seguridad la próxima letra. Si esperábamos ABAB, todavía seremos capaces de establecer una hipótesis firme sobre la letra siguiente.

#### 4. ABACA

En su simplicidad, este juego ilustra la capacidad implicadora de la forma. Como espectadores u oyentes no dejamos simplemente que las partes desfilen ante nosotros, sino que participamos de forma activa, creando y reajustando las expectativas sobre la forma a medida que se produce la experiencia.

Ahora consideremos el argumento de una película. *El mago de Oz* comienza con Dorothy cogiendo a su perro, Toto, y echando a correr por la calle. Nos formamos expectativas inmediatamente: tal vez se encuentre con otro personaje o llegue a un determinado destino. Incluso una acción tan simple como ésta, exige que el público participe de forma activa en el proceso de establecer ciertas hipótesis sobre «lo que sucederá a continuación» y reajustar sus expectativas en consonancia.

La expectación impregna nuestra experiencia del arte. Al leer una historia de misterio, esperamos que se nos ofrezca una solución en algún momento, normalmente al final. Al escuchar una pieza musical, esperamos la repetición de una melodía o motivo. (Muchas piezas musicales, de hecho, siguen el esquema AB, ABA y ABACA que acabamos de bosquejar.) Al observar una pintura, buscamos lo que esperamos que sean las características más significativas, y luego exploramos las partes menos importantes. Desde el comienzo hasta el final, nuestra implicación con la obra de arte depende en gran medida de las expectativas.

Esto no quiere decir que las expectativas tengan que ser satisfechas inmediatamente... La satisfacción de las expectativas se puede *retardar*. En el juego de las letras, en vez de presentar ABA, podríamos haber presentado lo siguiente:

AB....

La serie de puntos pospone la revelación de la letra siguiente, y deberemos esperar para descubrirla. Lo que normalmente denominamos *suspense* alude a un retraso en el cumplimiento de una expectativa preconcebida.

Las expectativas también pueden resultar defraudadas, como cuando esperamos ABC y nos encontramos con ABA. En general, la *sorpresa* es el resultado de una expectativa que descubrimos como equivocada. No esperamos que un gángster del Chicago de los años treinta se encuentre una nave espacial en su garaje; si lo hace, nuestra reacción puede exigirnos reajustar nuestras suposiciones sobre lo que puede suceder en esa historia. (Este ejemplo indica que la comedia, a menudo, se basa en defraudar nuestras expectativas.)

Es necesario exponer otra trayectoria de las expectativas. A veces una obra artística nos llevará a aventurar conjeturas sobre lo que ha sucedido *antes* de ese momento en la obra. Cuando Dorothy baja la calle al comienzo de *El mago de Oz*, no sólo nos preguntamos a dónde se dirige, sino también dónde ha estado y de qué huye. Igualmente, una pintura o una fotografía pueden describir una escena que exige que el espectador especule sobre un acontecimiento anterior. Llamaremos a esta capacidad del espectador para estructurar hipótesis sobre acontecimientos anteriores, *curiosidad*. Como mostrará el capítulo 3, la curiosidad es un importante factor de la forma narrativa.

Ya contamos con varias formas posibles en que una obra artística puede implicarnos de forma activa. La forma artística puede llevarnos a crear expectativas y luego satisfacerlas, ya sea al momento o al final de la película. O puede funcionar de modo que altere nuestras expectativas. A menudo relacionamos el arte con la paz y la serenidad, pero muchas obras artísticas nos producen con-

flictos, tensión y sobresaltos. La forma de una obra artística puede incluso sorprendernos desagradablemente debido a sus desequilibrios o contradicciones. Mucha gente encuentra la música atonal, la pintura abstracta o surrealista y la escritura experimental, enormemente inquietantes. Igualmente hay muchos directores importantes cuyas películas nos crisan en vez de tranquilizarnos. Como veremos al examinar *Octubre* (Oktiabr, 1927), de Eisenstein (capítulo 10), o la ambigua narratividad de *El año pasado en Marienbad* (L'année dernière à Marienbad, 1961), de Resnais, una película puede basarse en contradicciones y omisiones. La intención no es condenar estas películas, sino comprender que, al perturbarnos, nos crean *expectativas formales*.

De hecho, si podemos adaptar nuestras expectativas a una obra «perturbadora», podremos llegar a sentirnos todavía más profundamente implicados al verla de lo que nos sentiríamos con una obra que satisficiera nuestras expectativas fácilmente. Estas obras artísticas pueden presentar nuevos tipos de formas a los que no estamos acostumbrados. La inquietud inicial puede disminuir cuando comprendemos el sistema formal único de la obra. Algunas de estas obras pueden ser menos coherentes que las obras más tradicionales, pero merecen que se las analice, en parte porque nos revelan nuestras expectativas normales e implícitas sobre la forma. No hay un límite para el número posible de organizaciones formales que pueden crear las películas, y nuestro disfrute del cine en su totalidad sólo podrá aumentar si estamos preparados para explorar este tipo de pistas menos familiares que nos ofrecen los filmes más inconformistas.

### ■ CONVENCIONES Y EXPERIENCIA

El ejemplo ABAC también ilustra otra cosa. La *experiencia previa* guiaba nuestros presentimientos. Nuestro conocimiento del alfabeto convierte ABA en una alternativa poco probable. Este hecho sugiere que la forma estética no es una simple actividad aislada de otras experiencias. La idea de que nuestra percepción de la forma se basa en la experiencia previa tiene importantes consecuencias tanto para el artista como para el espectador.

Precisamente porque las obras artísticas son objetos humanos, y puesto que el artista vive en la historia y en sociedad, no podemos evitar relacionar la obra, en cierto modo, con otras obras y aspectos del mundo en general. Una tradición, un estilo dominante, una forma popular, algunos de estos elementos serán comunes a varias obras artísticas diferentes. Estos rasgos comunes se denominan normalmente *convenciones*. Por ejemplo, una convención del género cinematográfico musical es que los personajes canten y bailen, como en *El mago de Oz*. Es una convención de la forma narrativa que la narración resuelva los problemas a los que se enfrentan los personajes, y *El mago de Oz* acepta también esta convención al permitir que Dorothy regrese a Kansas. Los grupos de convenciones constituyen *normas* sobre lo que es adecuado o previsible en una tradición concreta. Obedeciendo o violando las normas, los artistas relacionan sus obras con otras obras.

Desde el punto de vista del espectador, la percepción de la forma artística se producirá a partir tanto de las pistas que proporcione la obra como de experiencias anteriores. Pero, aunque nuestra *capacidad* para reconocer las pistas formales tal vez sea innata, los hábitos y expectativas *concretos* que atribuyamos a una obra artística estarán guiados por otras experiencias: las experiencias procedentes de la vida de cada día y de otras obras artísticas. Éramos capaces de jugar al juego ABAC porque sabemos el alfabeto. Podemos haberlo aprendido en la vida diaria (en una escuela, con nuestros padres) o en una obra artística (como algunos niños que hoy en día aprenden el alfabeto en los dibujos animados de la televisión). Igualmente, podemos reconocer la estructura del «via-

je» en *El mago de Oz* porque hemos viajado, porque hemos visto otras películas construidas en torno a este modelo (por ejemplo, *La diligencia* [Stagecoach, 1939] o *Con la muerte en los talones* [North by Northwest, 1959]) o porque este tema se halla en otras obras artísticas, como *La Odisea* y *Alicia en el país de las maravillas*. Nuestra capacidad para descubrir las pistas, para verlas como si formaran sistemas y para concebir expectativas está guiada por nuestras experiencias de la vida cotidiana y por nuestro conocimiento de las convenciones formales.

Con el fin de reconocer la forma filmica, pues, el público tiene que estar preparado para comprender las pistas formales mediante el conocimiento de la vida y de otras obras artísticas. Pero, ¿qué sucede si estos dos principios entran en conflicto? En la vida normal, la gente no se pone a cantar y bailar sin más ni más, como sucede en *El mago de Oz*. Muy a menudo, las convenciones crean una frontera entre el arte y la vida, diciendo implícitamente: «En las obras de arte esta clase de leyes de la realidad cotidiana no funcionan. Con las reglas de *este* juego, puede suceder algo "irreal"». Todo arte estilizado, desde la ópera, el ballet y la pantomima, hasta la comedia y otros géneros, dependen del consentimiento del público para invalidar las leyes de la experiencia ordinaria y aceptar convenciones concretas. No tiene mucho sentido insistir en que estas convenciones son irreales o preguntarse por qué Tristan le canta a Isolda o Buster Keaton no sonrío nunca. Muy a menudo, la experiencia previa más importante para percibir la forma no es la experiencia de la vida cotidiana, sino los encuentros anteriores con obras que presentan convenciones similares.

Los géneros, o tipos de obras artísticas, ofrecen muchos ejemplos del uso de convenciones ampliamente aceptadas. Si esperamos que una historia de misterio revele al final quién es el asesino, esto no se debe a la experiencia de la vida —muchos crímenes de la vida real quedan sin resolver—, sino a que una «regla» del género del misterio es que se resuelva el rompecabezas al final. Igualmente, *El mago de Oz* es un musical, y este género utiliza la convención de que los personajes tienen que cantar y bailar. Como otros medios artísticos, el cine nos pide a menudo que adaptemos nuestras expectativas a las convenciones que utiliza un género concreto.

Finalmente, las obras artísticas pueden crear nuevas convenciones. Una obra enormemente innovadora puede parecer al principio extraña porque no se ajusta a las normas que prevemos. La pintura cubista, la música dodecafónica y el *nouveau roman* francés de los años cincuenta resultaban difíciles en un principio por su rechazo a aceptar las convenciones. Pero un examen más detallado puede mostrar que una obra de arte poco común tiene sus propias reglas, creando un sistema formal heterodoxo que podemos aprender a reconocer e interpretar. Finalmente, los nuevos sistemas que presentan estas obras artísticas poco comunes pueden proporcionar convenciones y así crear nuevas expectativas.

## FORMA Y SENTIMIENTO

Desde luego, la emoción desempeña un importante papel en nuestra experiencia de la forma. Para entender este papel, tenemos que distinguir entre las emociones representadas en la obra artística y la respuesta emocional del espectador. Si un actor realiza muecas agónicas, la emoción del sufrimiento *se expresa dentro de la película*. Si, por otro lado, el espectador que ve la expresión de dolor se ríe (como podría suceder en el caso del espectador de una comedia), la emoción de diversión *la siente el espectador*. Ambos tipos de emoción tienen implicaciones formales.

Las emociones representadas dentro de la película interactúan como partes del sistema global de la película. Por ejemplo, esa mueca de dolor podría ser

compatible con determinadas contorsiones del cuerpo del cómico. Una leve expresión del personaje puede prepararnos para la posterior revelación de su lado malvado. Una escena alegre puede estar equilibrada con una triste y un acontecimiento trágico se puede mostrar con un montaje o una música humorísticos. Resulta evidente que todas las emociones presentes en una película están sistemáticamente relacionadas entre sí mediante la forma de ese filme.

La respuesta emocional del espectador ante la película también guarda relación con la forma. Acabamos de ver cómo las pistas de las obras artísticas interactúan con nuestra experiencia previa, sobre todo con nuestra experiencia de las convenciones artísticas. La forma de las obras artísticas a menudo apela a las reacciones tradicionales ante ciertas imágenes (por ejemplo, la sexualidad, la raza, la clase social). Sin embargo, la forma también puede crear nuevas respuestas en vez de recurrir constantemente a las viejas. Al igual que las convenciones formales nos llevan a menudo a dejar de lado nuestra visión normal de la experiencia de la vida real, la forma puede llevarnos a invalidar nuestras respuestas emocionales cotidianas. La personas a las que despreciamos en la vida real, pueden resultar atractivas como personajes de una película. Podemos ver una película sobre un tema que normalmente nos repele y encontrarla fascinante. Una de las razones de esta experiencia radica en la manera sistemática en que nos vemos implicados con la forma. En *El mago de Oz*, podríamos, por ejemplo, encontrar la tierra de Oz mucho más atractiva que Kansas. Pero puesto que la forma de la película hace que simpaticemos con Dorothy y con su deseo de regresar a casa, sentimos una gran satisfacción cuando consigue volver a Kansas.

Es, en primer lugar, el aspecto dinámico de la forma el que provoca nuestros sentimientos. La expectativa, por ejemplo, estimula la emoción. Formarse una expectativa sobre «lo que sucederá a continuación» es otorgarle cierta emoción a la situación. La satisfacción retardada de una expectativa —el suspense— puede crear ansiedad o simpatía. (¿Descubrirá el detective al criminal? ¿Conseguirá el chico a la chica? ¿Se repetirá la melodía?) Las expectativas satisfechas pueden crear un sentimiento de satisfacción o alivio. (Se ha resuelto el misterio, el chico ha conseguido a la chica y la melodía reaparece una vez más.) Las expectativas defraudadas y la curiosidad sobre acontecimientos del pasado pueden dar lugar a la perplejidad o un mayor interés. (Así, ¿no es detective? ¿No es una historia de amor? ¿Ha reemplazado una segunda melodía a la primera?)

Nótese que se *pueden* dar todas estas posibilidades. No hay una receta general para poder crear una novela o una película que provoque la respuesta emocional «correcta». Se trata de una cuestión de contexto, es decir, del sistema concreto que es la forma global de cada obra artística. Todo lo que podemos decir sin temor a equivocarnos es que la emoción que sienta el espectador surgirá de la totalidad de las relaciones formales que perciba en la obra. Ésta es una de las razones por las que intentamos percibir tantas relaciones formales como sea posible en una película; cuanto más rica sea nuestra percepción, más exacta y compleja podrá ser nuestra respuesta.

Dentro de su contexto, las relaciones entre los sentimientos que se representan en la película y los que siente el espectador pueden ser bastante complejas. Consideremos un ejemplo. Mucha gente piensa que no puede suceder nada más triste que la muerte de un niño. En la mayoría de las películas, este hecho se representaría de forma que evocara la tristeza que sentiríamos en la vida real. Pero el poder de la fuerza artística puede alterar el curso emocional incluso de este hecho. En *Le crime de monsieur Lange* (1935), de Jean Renoir, el cínico editor Batala viola y abandona a Estelle, una joven lavandera. Después de que Batala desaparezca, Estelle se halla integrada en la comunidad y vuelve con su antiguo prometido. Pero Estelle está embarazada de Batala y tiene un hijo. La escena en que la patrona de Estelle, Valentine, anuncia que el niño ha nacido

muerto es una de las más complejas de la historia del cine desde el punto de vista emocional. Las primeras emociones que se representan son de solemnidad y tristeza; los personajes transmiten dolor. De repente, el primo de Batala comenta: «Qué pena. Era un pariente». En el contexto de la película esto se toma como un chiste y los otros personajes empiezan a sonreír y luego a reír abiertamente. El cambio en las emociones representadas en la película nos coge desprevenidos. Puesto que estos personajes no son inhumanos, debemos modificar nuestra reacción ante la muerte y responder como lo hacen ellos, con alivio. Que Estelle haya sobrevivido es mucho más importante que la muerte del hijo de Batala. El desarrollo formal de la película ha ofrecido una reacción adecuada que podría ser perversa en la vida real. Es un ejemplo osado y extremo, pero ilustra de forma espectacular cómo tanto las emociones que se desarrollan en la pantalla como nuestras respuestas dependen del contexto creado por la forma.

## FORMA Y SIGNIFICADO

Al igual que la emoción, el significado es importante para nuestra experiencia de las obras artísticas. Como observador activo, el espectador está examinando constantemente la obra en busca de una significación mayor, en busca de lo que dice o sugiere. Las clases de significados que el espectador atribuye a la obra pueden variar considerablemente. Veamos cuatro afirmaciones sobre el significado de *El mago de Oz*:

1. *Durante la Depresión, un ciclón se lleva a una muchacha desde la granja de su familia en Kansas hasta la mítica tierra de Oz. Tras una serie de aventuras, regresa a casa.*

Esta exposición es muy concreta, casi un resumen sucinto del argumento. En este caso, el significado depende de la capacidad del espectador para identificar elementos concretos: un período de la historia de América denominado Depresión, un lugar llamado Kansas, una característica del clima del mediooeste. Un espectador que desconozca parte de esta información, perderá algunos de los significados que transmite la película. Podemos denominar a este significado, tan tangible, *referencial*, puesto que la película se refiere a cosas o lugares ya dotados de significado.

El tema de una película —en el *El mago de Oz* la vida en una granja del mediooeste americano en los años treinta— se establece a menudo mediante el significado referencial. Y, en consecuencia, el significado referencial funciona dentro de la forma global de la película, del mismo modo en que, como hemos indicado, funciona el tema de la guerra civil dentro de *El nacimiento de una nación*. Supongamos que, en vez de hacer vivir a Dorothy en la monótona, austera y rural Kansas, la película hiciera que la muchacha viviera en Beverly Hills. Cuando llegara a Oz (transportada allí quizá por una inundación), el contraste entre la abundante opulencia de Oz y su hogar no sería ni con mucho tan acusado. En este caso, los significados referenciales de «Kansas» desempeñan un papel definitivo en el contraste global entre los escenarios que crea la forma de la película.

2. *Una muchacha sueña que abandona su casa para escapar de sus problemas. Sólo después de haberse marchado se da cuenta de cuánto significa para ella su hogar.*

Esta afirmación sigue siendo muy concreta en cuanto al significado que atribuye a la película. Si alguien nos preguntara cuál es el «mensaje» de la película —lo que parece estar intentando «comunicar»— podríamos responder algo

como lo que sigue. Quizá pronunciaríamos la frase final de Dorothy, «No hay ningún sitio como el hogar», como resumen de lo que ella aprende. Llamaremos a esta clase de significado, abiertamente expresado, *significado explícito*.

Al igual que los significados referenciales, los significados explícitos funcionan dentro de la forma global de la película. Se definen por el contexto. Por ejemplo, tendemos a tomar la frase «No hay ningún sitio como el hogar» como una declaración de principios del significado del filme entero. Pero, en primer lugar, ¿por qué la consideramos como una frase fuertemente significativa? En una conversación ordinaria sería un cliché. En este contexto, sin embargo, la frase se dice en un primer plano, al final de la película (un momento formalmente privilegiado), y remite a todos los deseos y experiencias de Dorothy, trayendo a la memoria el desarrollo narrativo de la película hacia la consecución de su meta. Es la *forma* de la película la que otorga a una expresión familiar una importancia nueva.

Este ejemplo sugiere que debemos examinar la forma en que los significados explícitos de una película interactúan con otros elementos del sistema global. Si «No hay ningún sitio como el hogar» resumiera de forma adecuada y exhaustiva el significado de *El mago de Oz*, nadie necesitaría ver la película; el resumen sería suficiente. Pero, al igual que los sentimientos, los significados son entidades formales. Desempeñan un papel junto con otros elementos para formar el sistema total. Normalmente, no podemos aislar un momento especialmente significativo y afirmar que es *el* significado de toda la película. Incluso la frase de Dorothy «No hay ningún sitio como el hogar», por muy convincente que sea como resumen de *un* elemento significativo de *El mago de Oz*, debe situarse en el contexto de toda la seductora fantasía del Oz de la película. Si «No hay ningún sitio como el hogar» es el mensaje global de la película, ¿por qué hay tantas cosas agradables en Oz? Los significados explícitos de una película se desprenden de *toda* la película y mantienen entre sí una relación formal dinámica.

Para intentar ver los momentos significativos de una película como partes de un todo más amplio, es útil comparar momentos individualmente significativos entre sí. Así, la frase final de Dorothy se podría yuxtaponer a la escena en que los personajes llegan a Emerald City. Podemos intentar ver la película no como «sobre» una u otra, sino más bien sobre la relación entre ambas: el riesgo y el placer de un mundo de fantasía frente al confort y la estabilidad del hogar. De este modo, el sistema global de la película será mayor que cualquier significado explícito que podamos encontrar en ella. En lugar de preguntar cuál es el significado de esta película, podemos preguntar: ¿cómo se interrelacionan *todos* los significados de la película?

3. *Una adolescente pronta a enfrentarse al mundo de los adultos anhela el regreso al sencillo mundo de su infancia, pero finalmente acepta las exigencias de la edad adulta.*

Esta afirmación es mucho más abstracta que las dos primeras. Presupone algo que va más allá de lo que se declara explícitamente en la película: que *El mago de Oz* trata, en cierto sentido, «sobre» la transición de la infancia a la edad adulta. Según este criterio, el filme sugiere o *implica* que, en la adolescencia, la gente puede desear regresar al mundo aparentemente poco complicado de la infancia. La frustración de Dorothy ante su tía y su tío y su deseo de huir a un lugar «sobre el arco iris» se convierten en ejemplos de una concepción general de la adolescencia. Llamaremos a este significado sugerido significado *implícito*. Cuando los espectadores atribuyen significados implícitos a una obra artística, normalmente se dice que la están *interpretando*.

Desde luego, las interpretaciones varían. Un espectador puede proponer que *El mago de Oz* trata en realidad sobre la adolescencia y otro puede sugerir que en realidad versa sobre el valor y la persistencia, o que es una sátira sobre el mundo de los adultos. Uno de los atractivos de las obras artísticas radica en que parecen pedirnos que las interpretemos, a menudo de diferentes formas a un mismo tiempo. De nuevo, la obra de arte lleva al espectador a ejercer cierta actividad, en este caso construir significados implícitos. Pero una vez más, la forma global de una obra artística condiciona el modo en que el espectador percibe los significados implícitos.

Algunos espectadores acuden a ver una película con la esperanza de aprender lecciones valiosas sobre la vida. Pueden admirar una película porque transmita un mensaje profundo o relevante. Sin embargo, siendo el significado tan importante como es, esta actitud a menudo es equivocada, ya que divide la película en contenido (el significado) y forma (el vehículo para el contenido). El carácter abstracto de los significados implícitos puede dar lugar a conceptos muy amplios (denominados a menudo *temas*). Una película puede tener como tema el valor o la fuerza del amor y la fidelidad. Estas descripciones tienen cierto valor, pero son muy generales; se pueden aplicar a cientos de películas. Resumir *El mago de Oz* como una película que trata simplemente sobre los problemas de la adolescencia no hace justicia a las cualidades específicas del filme como experiencia. Sugerimos que la búsqueda de significados implícitos no debería dejar de lado las características *particulares y concretas* de una película.

Esto no quiere decir que no debamos interpretar las películas. Pero deberíamos intentar hacer interpretaciones precisas viendo cómo el sistema global de la película sugiere los significados temáticos de cada filme. En una película, tanto los significados implícitos como los explícitos dependen de las relaciones entre los elementos de la narración y el estilo. En *El mago de Oz*, el elemento visual llamado «Yellow Brick Road» no tiene significado en sí mismo. Pero si examinamos la función que desempeña en relación con la narración, la música, los colores, etc., podemos afirmar que el Yellow Brick Road, en realidad, funciona significativamente. El fuerte deseo de Dorothy de regresar a casa hace que el «camino amarillo» represente ese deseo. Nosotros queremos que logre llegar al final del camino con éxito, y también que regrese a Kansas; de este modo, el camino participa en el tema del deseo de regresar al hogar.

La interpretación no tiene por qué ser un fin en sí misma. También ayuda a comprender la forma total de la película. La interpretación no agota las posibilidades de un recurso. Podemos decir muchas cosas acerca del Yellow Brick Road, además de aclarar el modo en que su significado se relaciona con el material temático de la película. Podríamos analizar cómo el «camino» se convierte en el escenario de bailes y canciones a lo largo de la película; podríamos ver su importancia desde el punto de vista narrativo a partir del momento en que su indecisión en un cruce de caminos retrasa a Dorothy lo bastante como para permitirle encontrarse con el Espantapájaros; podríamos elaborar un esquema de color para la película, contrastando la carretera amarilla, las zapatillas rojas, la verde Emerald City y así sucesivamente. Desde este punto de vista, se puede considerar la interpretación como un tipo de análisis formal que intenta analizar los significados implícitos de una película. Estos significados se deberían examinar constantemente reintroduciéndolos en la textura concreta de toda la película.

4. *En una sociedad donde la valía humana se mide por el dinero, el hogar y la familia parecen ser el último refugio para los valores humanos. Esta creencia es especialmente válida en tiempos de crisis económica, como la de los Estados Unidos en los años treinta.*

Al igual que la tercera afirmación, ésta es abstracta y general. Sitúa a la película dentro de una tendencia de pensamiento que se supone característica de la sociedad americana de los años treinta. Esta afirmación se podría aplicar igualmente a muchas otras películas, así como a muchas novelas, obras de teatro, poemas, pinturas, anuncios, programas de radio, discursos políticos y un montón de productos culturales de la época.

Pero hay algo más que merece la pena destacar de esta afirmación. Trata un significado explícito de *El mago de Oz* («No hay ningún sitio como el hogar») como la manifestación de un conjunto de valores más amplio característicos de toda una sociedad. Podríamos tratar los significados implícitos de la misma forma. Si decimos que el filme tiene algo que ver con la adolescencia como una época de transición crucial, podríamos sugerir que este énfasis en la adolescencia como un período especial de la vida es también un tema recurrente en la sociedad americana. En otras palabras, es posible entender los significados implícitos o explícitos de una película como significados que reciben influencias de un grupo concreto de valores sociales. Podemos llamar a esta clase de significado *sintomático*, y al grupo de valores que se revelan, *ideología social*.

La posibilidad de advertir los significados sintomáticos nos recuerda que todo significado, sea referencial, explícito o implícito, es un fenómeno social. Muchos significados de las películas son en el fondo ideológicos; es decir, proceden de sistemas de creencias culturales específicas sobre el mundo. Las creencias religiosas, las opiniones políticas, las concepciones de raza, sexo o clase social, incluso las que sostenemos más inconscientemente, las ideas profundamente arraigadas sobre la vida, todas ellas constituyen nuestro armazón ideológico de referencia. Aunque podemos vivir como si nuestras creencias fueran la única verdad y la auténtica explicación del mundo, solamente necesitamos comparar nuestra propia ideología con la de otro grupo, cultura o período histórico para ver hasta qué punto están condicionadas social e históricamente estas visiones. En otras épocas o lugares, «Kansas», «hogar» o «adolescente» no tienen los mismos significados que transmiten en la América del siglo xx.

Así, las películas, al igual que otras obras artísticas, se pueden examinar a través de sus significados sintomáticos. De nuevo, sin embargo, el carácter abstracto y general de estos significados puede alejarnos de la forma concreta del filme. Como cuando analizamos los significados implícitos, el espectador deberá esforzarse para conocer los significados sintomáticos de aspectos concretos de la película. Un filme *representa* los significados ideológicos mediante su sistema formal particular y único. En el capítulo 10 veremos cómo los sistemas narrativos y estilísticos de *Cita en San Luis* (Meet Me in St. Louis, 1944), *Todo va bien* (Tout va bien, 1972) y *Toro salvaje* se pueden analizar en cuanto a sus implicaciones ideológicas.

En resumen, las películas «tienen» un significado sólo porque nosotros les atribuimos significados. Por lo tanto, no podemos considerar el significado como un simple producto que se extrae de una película. Nuestras mentes explorarán una obra artística en busca de significación en diferentes niveles, buscando significados referenciales, significados explícitos, significados implícitos y significados sintomáticos. Cuanto más abstractas y generales sean nuestras atribuciones de significado, más nos arriesgaremos a que nuestra comprensión del sistema formal específico de la película sea vaga. Como analistas, debemos equilibrar el interés por este sistema concreto con el deseo de asignarle una significación más amplia.

## ■ VALORACIÓN

Al hablar de una obra artística, la gente a menudo la *valora*, es decir, decide si es buena o mala. Las críticas de las revistas populares existen casi exclusiva-

mente para decirnos si merece la pena ver una película; nuestros amigos nos animan a menudo a ir a ver su última película favorita. Sin embargo, descubrimos con bastante frecuencia que lo que otra persona apreciaba, a nosotros nos parece como mucho mediocre. En ese momento podemos lamentar el hecho de que mucha gente valore las películas sólo según sus propios y a menudo idiosincrásicos gustos.

¿Cómo, entonces, tenemos que valorar las películas con cierto grado de objetividad? Podemos empezar por advertir que hay una diferencia entre gusto personal y juicio valorativo. Decir «Me gusta esta película» o «La odio» no es lo mismo que decir «Es una buena película» o «Es horrible». Hay muy poca gente en el mundo que disfrute únicamente con las grandes obras. La mayoría de la gente puede disfrutar con una película que sabe que no es especialmente buena. Esto es perfectamente razonable, a menos que empiecen a intentar convencer a los demás de que estas películas simplemente entretenidas en realidad se hallan entre las obras maestras de la historia del cine. En este momento, los demás probablemente dejarán de escuchar sus juicios.

Por lo tanto, podemos desestimar la preferencia personal como la única base para juzgar la calidad de una película. En vez de ello, el crítico que desee hacer una valoración relativamente objetiva utilizará *criterios* específicos. Un criterio es un baremo que se puede aplicar a la hora de juzgar muchas obras. Al utilizar un criterio, el crítico obtiene una base para comparar filmes en cuanto a su calidad relativa.

Existen muchos criterios diferentes. Algunas personas valoran las películas a partir de criterios «realistas», considerando que una película es buena si se ajusta a su visión de la realidad. Los aficionados a la historia militar podrían juzgar un filme basándose en el hecho de que en las escenas de batallas se utilice o no un armamento adecuado desde el punto de vista histórico; la narración, el montaje, la interpretación, el sonido y el estilo visual podrían tener poco interés para ellos. Otras personas condenan una película porque no consideran que la acción sea plausible; rechazarán una escena diciendo: «¿Quién se va a creer de verdad que X se encuentra con Y en el momento oportuno?». (Ya hemos visto, sin embargo, que las obras de arte violan a menudo las leyes de la realidad y operan según sus propias convenciones y reglas internas.)

Los espectadores también pueden servirse de criterios morales para valorar las películas. Más estrictamente, se pueden juzgar aspectos de la película fuera de su contexto en el sistema formal de la película. Algunos espectadores podrían pensar que cualquier película con desnudos y tacos es mala, mientras que otros espectadores podrían encontrar precisamente esos aspectos dignos de elogio. En un sentido más amplio, los espectadores y los críticos pueden utilizar criterios morales para valorar la significación global de una película y, en este caso, el sistema formal completo de la película se vuelve pertinente. Se puede considerar que una película es buena por su visión general de la vida, su deseo de mostrar puntos de vista opuestos o su alcance emocional.

Mientras que los criterios «realistas» y morales se adecuan muy bien a fines concretos, este libro sugerirá criterios que valoran las películas como totalidades artísticas. Estos criterios nos permitirán tener lo más en cuenta posible la forma de cada película. La *coherencia* es uno de estos criterios. Tradicionalmente se ha sostenido que esta cualidad, a menudo formulada como unidad, es una de las características positivas de las obras artísticas. Lo mismo ocurre con la *intensidad de efecto*. Si una obra de arte es vívida, sorprendente y emocionalmente cautivadora, se podrá considerar como más valiosa.

Otro criterio es la *complejidad*. Podemos argumentar que, en igualdad de circunstancias, las películas complejas son mejores. Una película compleja atrae nuestra percepción en muchos niveles, crea una multiplicidad de relaciones entre elementos formales muy diferentes y tiende a crear interesantes modelos formales.

Otro criterio formal es la *originalidad*. La originalidad por sí misma carece de sentido, desde luego. El hecho de que algo sea diferente no quiere decir que sea bueno. Pero si un artista toma una convención familiar y la utiliza de una forma que la convierte en algo nuevo, o crea un conjunto nuevo de posibilidades formales, entonces (en igualdad de circunstancias) la obra resultante se puede considerar buena desde el punto de vista estético.

Nótese que todos estos criterios son cuestiones de gradación. Una película puede ser más compleja que otra, pero esta segunda puede ser más compleja que una tercera. Además, a menudo se producen concesiones mutuas entre los criterios. Un filme puede ser muy complejo pero carecer de coherencia o intensidad. Noventa minutos de pantalla en negro podrían configurar una película muy original, pero no demasiado compleja. Una película *slash* puede conseguir una gran intensidad en ciertas escenas y, sin embargo, carecer por completo de originalidad y ser desorganizada y simplista. Al aplicar los criterios, los analistas tienen que contraponer unos con otros.

La valoración puede cumplir muchos fines útiles. Puede llamar la atención sobre obras de arte olvidadas o hacernos reconsiderar nuestras actitudes hacia clásicos aceptados. Pero al igual que el descubrimiento de significados no es el único fin del análisis formal, sugerimos que una valoración es más fructífera cuando está respaldada por un examen exhaustivo de la película. Las afirmaciones de carácter general («Es una obra maestra») rara vez nos dan la suficiente información. Normalmente, una valoración es útil en tanto que destaca aspectos de la película y nos muestra relaciones y cualidades que no hemos visto. Al igual que la interpretación, la valoración es más útil cuando nos remite a la propia película como sistema formal, ayudándonos a comprender mejor el sistema.

Al leer este libro, nos encontraremos con que por lo general hemos restado importancia a la valoración. Pensamos que la mayoría de las películas y secuencias que analizamos son más o menos buenas según los criterios formales mencionados, y el fin de este libro no es convencer a nadie de que acepte una lista de obras maestras. En vez de ello, pensamos que si mostramos detalladamente cómo se pueden comprender las películas como sistemas artísticos, el lector podrá tener una buena base para cualquier valoración que desee hacer.

## RESUMEN

Si hay un tema que haya dominado nuestro tratamiento de la forma estética, se puede decir que es la *concreción*. La forma es el sistema específico de relaciones ya establecidas que percibimos en una obra de arte. Este concepto nos ayuda a comprender cómo elementos de lo que normalmente se considera «contenido» —tema o ideas abstractas— desempeñan funciones concretas dentro de toda obra.

Nuestra experiencia de una obra de arte es también concreta. Al elegir pistas en la obra, podemos formarnos expectativas específicas que se reconducen, retrasan, defraudan, satisfacen o alteran. Experimentamos curiosidad, suspense y sorpresa. Comparamos aspectos concretos de la obra artística con convenciones generales que conocemos a partir de la vida real y el arte. El contexto concreto de la obra de arte expresa y simula emociones y nos permite establecer muchos tipos de significados. Incluso cuando aplicamos criterios generales para valorar las obras de arte, tenemos que utilizar estos criterios para que nos ayuden a hacer más distinciones, a penetrar más profundamente en los aspectos concretos de la obra de arte. El resto de este libro está dedicado a estudiar estas características de la forma estética del cine.

## PRINCIPIOS DE LA FORMA FÍLMICA

Puesto que la forma fílmica es un sistema —es decir, un conjunto unificado de elementos relacionados e interdependientes—, tienen que existir algunos principios que ayuden a crear las relaciones entre las partes. En otras disciplinas diferentes a las artes, los principios pueden ser grupos de leyes o reglas. En las ciencias, los principios pueden adoptar la forma de leyes físicas o proposiciones matemáticas. En el trabajo práctico, estos principios proporcionan pautas firmes sobre lo que es posible. Por ejemplo, los ingenieros que diseñan un avión tienen que obedecer las leyes fundamentales de la aerodinámica.

En las artes, sin embargo, no existen unos principios formales absolutos que todos los artistas deban seguir. Las obras de arte son productos culturales. Así, muchos de los principios de la forma artística son una cuestión de convención. Por ejemplo, ciertas películas que adopten un grupo de principios formales determinados se reconocerán por lo general en el interior del género del *western*. El artista obedece (o desobedece) las normas: conjuntos de convenciones, no leyes.

### FUNCIÓN

Si la forma del cine es la interrelación global entre diferentes sistemas de elementos, podemos suponer que cada elemento de la totalidad tiene una o más *funciones*. Es decir, consideraremos que desempeña uno o más papeles dentro del sistema global.

Respecto a cualquier elemento de una película nos podemos preguntar cuáles son sus funciones. En el ejemplo de *El mago de Oz*, cada elemento de la película cumple una o más funciones. Por ejemplo, Miss Gulch, la mujer que quiere arrebatarse Toto a Dorothy, reaparece en Oz como la Bruja. En la primera parte de la película, Miss Gulch es la causante de que Dorothy se marche de casa. En Oz, la Bruja intenta impedir a Dorothy regresar a casa manteniéndola alejada de Emerald City e intentando apoderarse de las zapatillas rojas. Incluso un elemento tan aparentemente menor como el perro Toto, desempeña varias funciones. La disputa por causa de Toto provoca que Dorothy se marche de casa y regrese demasiado tarde como para resguardarse del ciclón. Más tarde, el hecho de que Toto persiga a un gato hace que Dorothy salte de repente del globo que se eleva y pierda su oportunidad de regresar a Kansas. Incluso el color gris de Toto, que destaca frente a la luminosidad de Oz, establece un vínculo con el blanco y negro de las escenas de Kansas, al principio de la película. Las funciones, por lo tanto, son casi siempre múltiples: tanto los elementos narrativos como los estilísticos desempeñan funciones.

Una forma útil de comprender la función que cumple un elemento es preguntarse qué otros elementos requieren que aquél esté presente. Así, la narración exige que Dorothy se vaya de casa, y la función de Toto es motivar esta acción. O, por citar otro ejemplo, hay que distinguir a Dorothy de la Bruja Malvada, por lo que el vestuario, la edad, la voz y otras características funcionan para establecer un contraste entre ambas. Finalmente, el cambio del blanco y negro al color funciona para señalar la llegada a la luminosa tierra fantástica de Oz.

Nótese que el concepto de función no depende de la intención del cineasta. A menudo, las discusiones sobre las películas se quedan empantanadas en la cuestión de si realmente el cineasta sabía lo que estaba haciendo al incluir un determinado elemento. Al preguntar sobre la función, no preguntamos por la

historia de la producción. Desde el punto de vista de la intención, tal vez Dorothy cante «Over the Rainbow» porque la MGM quería que Judy Garland lanzara una canción de éxito. Desde el punto de vista de la función, sin embargo, podemos decir que el hecho de que Dorothy cante esta canción cumple ciertas funciones narrativas y estilísticas. Establece su deseo de abandonar el hogar, su alusión al arco iris anuncia su viaje por los aires a las secuencias en color de Oz, etc. Al preguntarnos sobre la función formal, por lo tanto, no nos preguntamos «¿Por qué está ahí este elemento?», sino «¿Qué está *haciendo* ahí este elemento?».

Un modo de percibir las funciones de un elemento es considerar la *motivación* del elemento. Puesto que las películas son construcciones humanas, cabe esperar que cada elemento de una película tenga alguna justificación para estar presente. Esta justificación es la motivación de ese elemento. Por ejemplo, cuando Miss Gulch aparece como la Bruja en Oz, justificamos su nueva personificación apelando al hecho de que las primeras escenas en Kansas la habían mostrado como una amenaza para Dorothy. Cuando Toto salta desde el globo para perseguir a un gato, justificamos su acción recurriendo a las ideas que tenemos de cómo es probable que actúen los perros cuando hay un gato cerca.

A veces la gente utiliza la palabra «motivación» para aplicarla sólo a las razones de las acciones de los personajes, como cuando un asesino actúa a partir de ciertos motivos. Aquí, sin embargo, utilizaremos el término «motivación» para aplicarlo a todo elemento de la película que el espectador justifique en algunas situaciones. Un vestuario, por ejemplo, necesita una motivación. Si vemos a un hombre vestido de mendigo en medio de un elegante baile de sociedad, nos preguntaremos por qué va vestido de esa manera. Podría ser víctima de unos bromistas, que le han engañado haciéndole creer que se trataba de un baile de disfraces. Podría ser un excéntrico millonario que quiere sorprender a sus amigos. Esta escena se produce en *Al servicio de las damas* (*My Man Godfrey*, 1936). El motivo de la presencia del mendigo en el baile es que están buscando un vagabundo: se ha encargado a los jóvenes de la alta sociedad que lleven, entre otras cosas, a un vagabundo. Un hecho, la búsqueda, *motiva* la presencia de un personaje vestido inadecuadamente.

La motivación es tan común en las películas que los espectadores tienden a darla por sentada. Una luz misteriosa y parpadeante sobre un personaje puede estar motivada por la presencia de una vela en la habitación. (Puede que sepamos que, durante el rodaje, la luz la proporcionan lámparas que no aparecen en la pantalla, pero se pretende que la vela sea la fuente y, de este modo, motiva el patrón de luz.) El movimiento de un personaje por una habitación puede motivar el movimiento de la cámara para seguir la acción y mantener al personaje dentro del cuadro. Cuando estudiemos los principios de la forma narrativa (capítulo 3) y la forma no narrativa (capítulo 4), veremos más detalladamente de qué modo opera la motivación para otorgar a los elementos funciones específicas.

## ■ SIMILITUD Y REPETICIÓN

En nuestro ejemplo del esquema ABACA, hemos visto que somos capaces de predecir los pasos siguientes de cualquier serie. Una de las razones de ello era la regularidad del modelo de elementos repetidos. Al igual que los compases en la música y la métrica en la poesía, la repetición de la A en nuestro esquema creaba y satisfacía expectativas formales. La similitud y la repetición, entonces, son importantes principios de la forma fílmica.

La repetición es básica para nuestra comprensión de cualquier película. Por ejemplo, tenemos que ser capaces de recordar e identificar a los personajes y los decorados cada vez que reaparecen. Más sutilmente, a lo largo de cualquier

película podemos observar repeticiones de todos los elementos, desde las frases del diálogo y fragmentos musicales hasta las posiciones de la cámara, el comportamiento de los personajes y la acción de la historia.

Es útil tener un término que ayude a describir las repeticiones formales, y el más común es *motivo*. Llamaremos motivo a *todo elemento importante que se repite en una película*. Un motivo puede ser un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido o incluso un rasgo de carácter. Podemos llamar motivo a un modelo de iluminación o a una posición de cámara si se repite a lo largo de toda la película. La forma de *El mago de Oz* utiliza todos estos tipos de motivos. Incluso en una película tan relativamente simple, podemos percibir la presencia generalizada de las similitudes y las repeticiones como principios formales.

La forma fílmica utiliza las similitudes generales y también la duplicación exacta. Para comprender *El mago de Oz*, tenemos que ver las similitudes entre los tres labriegos de Kansas y los tres personajes que Dorothy encuentra a lo largo del Yellow Brick Road; debemos advertir que el adivinador del futuro de Kansas guarda un parecido sorprendente con el viejo charlatán que se hace pasar por el Mago de Oz. La duplicación no es perfecta, pero la similitud es muy fuerte. Se trata de un ejemplo de *paralelismo*, el proceso mediante el que una película lleva al espectador a comparar dos o más elementos diferentes al realzar alguna similitud.

Los motivos pueden ayudar a crear paralelismos. El espectador advertirá, e incluso llegará a esperar, que cada vez que Dorothy conozca a algún personaje en Oz, la escena finalice con la canción «We're Off to See the Wizard». El reconocimiento de los paralelismos nos proporciona una parte del placer de ver una película, de forma muy similar a como la repetición de las rimas contribuye a la fuerza de la poesía.

## ■ DIFERENCIA Y VARIACIÓN

La forma de una película difícilmente podría componerse únicamente de repeticiones. El esquema AAAAAA sería muy aburrido. Tiene que haber algunos cambios o variaciones, aunque sean pequeños. Así, la diferencia es otro principio fundamental de la forma fílmica.

Así, resulta muy comprensible la necesidad de variedad, contraste y cambio en las películas. Hay que diferenciar a los personajes, delinear los ambientes y establecer diferentes tiempos o actividades. Incluso dentro de una imagen, podemos distinguir diferencias de tonalidad, textura, dirección y velocidad del movimiento, etc. La forma necesita un «fondo» permanente de similitudes y repeticiones, pero también exige que se creen diferencias.

Esto quiere decir que, aunque se repitan los motivos (escenas, decorados, acciones, objetos, recursos estilísticos), estos motivos raras veces se repetirán de forma *exacta*. Aparecerá la variación. En nuestro ejemplo principal, *El mago de Oz*, los tres trabajadores de Kansas no son exactamente los mismos que sus «gemelos» de Oz. Por lo tanto, el paralelismo requiere un cierto grado de diferencia, así como una sorprendente similitud. Igualmente, la determinación de Dorothy de regresar a casa es un motivo permanente y recurrente, pero se expresa de formas diversas debido a los diferentes obstáculos con que se encuentra. Incluso el motivo recurrente de las interrupciones por parte de Toto de una situación determinada no funciona siempre del mismo modo: en Kansas, molesta a Miss Gulch e induce a Dorothy a llevarse a Toto lejos de casa, pero en Oz la interrupción de Toto impide a Dorothy regresar al hogar.

Las diferencias entre los elementos pueden, a menudo, agudizar una abierta oposición entre ellos. Estamos muy familiarizados con determinadas oposiciones formales, como los enfrentamientos entre personajes. En *El mago*

de Oz, los deseos de Dorothy se oponen, en diferentes momentos, a los diferentes deseos de la tía Em, Miss Gulch, la Bruja Malvada y el Mago, por lo que el sistema formal de la película obtiene gran parte de su dinámica de los personajes en conflicto. Pero el conflicto de los personajes no es el único modo en que puede manifestarse el principio formal de la diferencia. Los decorados, las acciones y otros elementos también pueden ser opuestos. *El mago de Oz* también presenta oposiciones de color: blanco y negro en Kansas frente a color en Oz; Dorothy de rojo, blanco y azul frente a la Bruja de negro, etc. También los decorados son opuestos: no sólo Oz frente a Kansas sino también los diferentes lugares de Oz y sobre todo Emerald City frente al castillo de la Bruja. La cualidad de la voz, las melodías musicales y un montón de elementos se contraponen unos a otros, demostrando que cualquier motivo puede ser opuesto a otro motivo.

Por supuesto, no todas las diferencias son simples oposiciones. Los tres amigos de Dorothy en Oz —el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León— se distinguen entre sí no sólo por sus características externas, sino también por una comparación de tres términos basada en sus carencias (cerebro, corazón y valor). Otras películas pueden confiar en diferencias menos agudizadas y sugerir una escala de gradaciones entre los personajes, como en *La regla del juego*, de Jean Renoir. En el otro extremo, una película abstracta puede crear variaciones mínimas entre las partes, como los leves cambios que acompañan a cada repetición del mismo material en *Print Generation* (1974), de J. J. Murphy.

La repetición y la variación son las dos caras de una misma moneda. Si advertimos una advertiremos también la otra. Al analizar las películas, podemos buscar similitudes y diferencias. Oscilando constantemente entre las dos, podremos señalar motivos y contrastar los cambios que se producen, reconocer paralelismos tales como la repetición y descubrir variaciones cruciales.

## DESARROLLO

Una manera de ser conscientes de cómo operan la similitud y la diferencia en la forma fílmica es buscar los principios de desarrollo de un extremo a otro de la película. El desarrollo constituirá una estructura de elementos similares y diferentes. Nuestro esquema ABACA no sólo se basa en la repetición (el motivo recurrente de A) y la diferencia (la inserción de B y C), sino también en un principio de *progresión* que podría establecer una regla (alternar A con letras sucesivas en orden alfabético). Aunque simple, es un principio de *desarrollo* que gobierna la forma de toda la serie.

Considérese el desarrollo formal como *una progresión que va de X hasta Z pasando por Y*. Por ejemplo, la historia de *El mago de Oz* muestra el desarrollo de diferentes maneras. Es, en primer lugar, un *viaje*: de Kansas a Oz y de nuevo a Kansas. Muchas películas poseen este argumento del viaje. *El mago de Oz* también es una *búsqueda*, que comienza con una separación del hogar al principio, sigue con una serie de esfuerzos por encontrar el camino a casa y finaliza con el regreso. En la película también hay un patrón de *misterio*, que normalmente sigue el mismo esquema de X hasta Z pasando por Y: empezamos con una cuestión (¿quién es el mago de Oz?), pasamos por intentos de resolverla y terminamos con la cuestión resuelta (el Mago es un impostor). Así, incluso una película tan aparentemente simple está compuesta de diferentes patrones de desarrollo.

Para analizar el patrón de desarrollo de una película, normalmente es una buena idea hacer una *segmentación*. Una segmentación es simplemente un esbozo escrito de la película que la divide en partes mayores y menores, señaladas

con números o letras consecutivos. Si una película narrativa tiene diez escenas, entonces podemos etiquetar cada escena con un número que vaya del uno al diez. Puede ser útil volver a dividir algunas partes (por ejemplo, escenas 6a y 6b). El hecho de segmentar una película nos permite no sólo advertir las similitudes y diferencias entre las partes, sino también seguir la progresión total de la forma. Un diagrama puede ser de gran ayuda. En los capítulos 3 y 4 examinaremos cómo segmentar diferentes tipos de películas.

Otra forma de comprender cómo se desarrolla formalmente una película es *comparar el comienzo con el final*. Al considerar las similitudes y diferencias entre el principio y el final, podemos empezar a entender el modelo global de la película. Podemos poner a prueba este consejo en *El mago de Oz*. Una comparación entre el principio y el final, en cuanto a la narración, revela que el viaje de Dorothy finaliza con el regreso al hogar; el viaje ha sido una búsqueda de un lugar ideal «sobre el arco iris» y se ha convertido en una búsqueda del camino de vuelta a casa. La escena final repite y desarrolla los elementos narrativos del comienzo. Estilísticamente, el comienzo y el final son las únicas partes que utilizan película en blanco y negro. Esta repetición refuerza el contraste que crea la narración entre el país de los sueños de Oz y el paisaje triste de Kansas.

Al final de la película, el adivinador del futuro, el profesor Marvel, va a visitar a Dorothy, invirtiendo la situación de la visita de ella a él cuando intentaba marcharse. Al comienzo la había convencido de regresar a casa; luego, como el Mago en la sección de Oz, también había representado sus esperanzas de regresar a casa. Finalmente, cuando reconoce al profesor Marvel y a los trabajadores como la base de los personajes de su sueño, recuerda lo mucho que ha estado deseando regresar a casa desde Oz.

Antes hemos sugerido que la forma filmica atrae nuestras emociones y expectativas de forma dinámica. Ahora estamos en mejores condiciones de ver por qué. La interacción constante entre la similitud y la diferencia, la repetición y la variación, lleva al espectador a un conocimiento activo y en vías de desarrollo del sistema formal de la película. Puede ser práctico visualizar el desarrollo de la película en términos estáticos, pero no debemos olvidar que el desarrollo formal es un *proceso*.

## ■ UNIDAD / DESUNIDAD

Todas las relaciones entre los elementos de una película crean el sistema filmico total. Incluso si un elemento parece completamente fuera de lugar en relación con el resto de la película, no podemos decir realmente que «no es parte de la película». A lo sumo, el elemento no relacionado es enigmático e incoherente. Puede ser un defecto en el sistema integrado de la película, pero *afecta* a todo el filme.

Cuando todas las relaciones que percibimos en una película son claras y están entrelazadas de forma equitativa, decimos que esa película posee *unidad*. Denominamos a una película unificada homogénea porque no parece haber omisiones en las relaciones formales. Cada elemento presente tiene un grupo específico de funciones, se pueden determinar las similitudes y diferencias, la forma se desarrolla de forma lógica y no hay elementos superfluos.

La unidad es, sin embargo, una cuestión de gradación. Casi ninguna película es tan cerrada como para no dejar ningún final pendiente. Por ejemplo, en un momento en *El mago de Oz*, la Bruja menciona que ha atacado a Dorothy y a sus amigos con abejas, pero nunca lo hemos visto y la mención resulta incomprensible. De hecho, la secuencia del ataque de las abejas se rodó, pero luego se suprimió del montaje definitivo de la película. La frase de la Bruja

carece ahora de motivación. Más sorprendente es un elemento pendiente al final de la película. Nunca descubrimos lo que le sucede a Miss Gulch; presumiblemente todavía posee la orden legal para llevarse a Toto, pero nadie alude a ello en la escena final. El espectador puede estar inclinado a pasar por alto esta desunidad, sin embargo, porque el personaje paralelo de Miss Gulch, la bruja, ha muerto en la fantasía de Oz y no esperamos volverla a ver viva. Puesto que casi nunca se consigue una unidad perfecta, cabe esperar que una película «unificada» pueda contener todavía elementos no integrados o cuestiones sin resolver.

Estas desunidades pueden resultar particularmente visibles cuando el sistema filmico como un todo se esfuerza por conseguir unidad. Si consideramos la unidad como un criterio de valoración, podemos juzgar la película como un fracaso. Pero también se pueden considerar la unidad y la desunidad de forma no valorativa, como resultado de unas convenciones formales concretas.

Supongamos que vemos una película en la que varios personajes mueren de forma misteriosa y nunca averiguamos cómo o por qué. Esta película deja unos cuantos cabos sueltos, pero la repetición sugiere que la omisión de explicaciones claras no es un error. Nuestra impresión de desunidad deliberada se reforzaría si otros elementos de la película también dejaran de relacionarse claramente unos con otros. Algunas películas, por tanto, crean desunidad como una cualidad positiva de su forma. Esto no quiere decir que estas películas resulten incoherentes. Su desunidad es *sistemática*, y guía tan lógicamente nuestra atención que acaba constituyendo un rasgo formal de la película.

Inevitablemente estas películas serán desunificadas formalmente solo hasta un cierto grado. Hay menos unidad de la que estamos acostumbrados, pero no simplemente se desmorona ante nuestros ojos. Más tarde veremos cómo películas como *Nevinnost Bez Zastite* [Inocencia sin defensa, 1968], *El año pasado en Marienbad* y *Todo va bien* utilizan la desunidad formal.

## RESUMEN

Podemos resumir los principios de la forma filmica como un grupo de cuestiones que nos podemos plantear sobre cualquier película:

1. De cualquier elemento de la película nos podemos preguntar: ¿cuál es su función dentro de la forma global? ¿Cómo está motivado?
2. ¿Hay elementos o modelos repetidos a lo largo de la película? Si es así, ¿cómo y en qué momentos? ¿Nos están pidiendo los motivos y paralelismos que comparemos elementos?
3. ¿Cómo se contrastan y diferencian entre sí los elementos? ¿Cómo se oponen los diferentes elementos unos a otros?
4. ¿Qué principios de progresión o desarrollo funcionan a lo largo de la forma filmica? Más específicamente, ¿cómo revela una comparación del comienzo y el final la forma global de la película?
5. ¿Qué grado de unidad está presente en la forma total de la película? ¿Está la desunidad subordinada a la unidad total o domina la desunidad?

En este capítulo hemos examinado algunos principios generales y básicos acerca de la forma filmica. Provisos de estos principios generales, podemos pasar a distinguir *tipos* de forma más específicos, cuyo reconocimiento es fundamental para comprender el arte cinematográfico.

## NOTAS Y CUESTIONES

## ■ LA FORMA EN LAS DIFERENTES ARTES

Muchas de las ideas de este capítulo están basadas en conceptos sobre la forma que se encuentran en otras artes. Todas las obras siguientes constituyen una lectura muy útil: *Aesthetics* (Nueva York, Harcourt Brace and World, 1958), de Monroe Beardsley, especialmente los capítulos 4 y 5; *Art and Visual Perception* (Berkeley, University of California Press, 1974), de Rudolf Arnheim, especialmente los capítulos 2, 3 y 9 (trad. cast.: *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 1993, 12.<sup>a</sup> ed.); *Emotion and Meaning in Music* (Chicago, University of Chicago Press, 1956), de Leonard Meyer; *Form and Style in the Arts: An Introduction to Aesthetic Morphology* (Cleveland, Case Western Reserve University Press, 1970), de Thomas Munro; *Theory of Literature* (Nueva York, Harcourt Brace and World, 1956), de René Wellek y Austin Warren; *Russian Formalism: History, Doctrine* (La Haya, Mouton, 1965), de Victor Erlich; y *Art and Illusion* (Princeton, Princeton University Press, 1961), de E. H. Gombrich.

## ■ EL CONCEPTO DE FORMA EN EL CINE

En cuanto a la relación de la forma con el público, véase el libro de Meyer arriba mencionado. El ejemplo ABACA está extraído del excelente estudio sobre la forma literaria de Barbara Herrnstein Smith, *Poetic Closure* (Chicago, University of Chicago Press, 1968). Compárese con la afirmación de Kenneth Burke: «La forma es la creación de un apetito en la mente del receptor y la adecuada satisfacción de dicho apetito». (Véase «Psychology and Form», en *Counterstatement* [Chicago, University of Chicago Press, 1957], págs. 29-44, de Kenneth Burke.) La psicología giestáltica postulaba que la mente posee capacidades innatas para crear forma, lo que ha hecho que los pensadores giestálticos contribuyan con grandes aportaciones a las nociones de forma cinematográfica que hacen hincapié en la respuesta del público. Véase *Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1957), de Rudolf Arnheim (trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1990, 2.<sup>a</sup> ed.). Para un estudio más actualizado, véase «The Perception of Motion Pictures», de Julian Hochberg y Virginia Brooks, en *Handbook of perception* vol. 10: *Perceptual Ecology* (Nueva York, Academic Press, 1978), págs. 259-304, de Edward C. Carterette y Morton P. Friedman (comps.).

La psicología cognitiva, con su asunción de que los seres humanos buscan descifrar su entorno mediante la demostración de hipótesis y la extracción de deducciones, ofrece muchas guías interesantes para un informe de la actividad del espectador. Véase *Point of View in the Cinema* (Nueva York, Mouton, 1984), cap. 3, de Edward Branigan, y *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985; trad. cast.: *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1995), cap. 3, de David Bordwell. Otro paradigma psicológico relacionado con la absorción del espectador en el proceso de la forma filmica deriva del psicoanálisis freudiano o sus herederos. Dudley Andrew proporciona una rápida visión de conjunto de dichas teorías en *Concepts of Film Theory* (Nueva York, Oxford University Press, 1984).

Este capítulo presupone que todo cineasta utiliza unos principios formales básicos. Pero, ¿es el cineasta consciente de hacerlo? Muchos cineastas utilizan los principios formales intuitivamente, pero otros los aplican de forma bastante deliberada. El director de fotografía de Spike Lee, Ernest Dickerson, remarca: «Un motivo que utilizamos en todo [*School Daze*] era colocar a dos personas de perfil, «una enfrente de la otra». Ésta fue una decisión consciente». [*Uplift the*

*Race: The Construction of «School Daze»* (Nueva York, Simon and Schuster, 1988), pág. 110].

### ■ FORMA , SIGNIFICADO Y SENTIMIENTO

Algunas teorías psicoanalíticas sobre el espectador caracterizan el atractivo emocional del cine como «placer» y «displacer»: un ejemplo es «Visual Pleasure and Narrative Cinema», de Laura Mulvey, en *Screen* n. 16, 3 (otoño de 1975), págs. 6-18. Una línea de argumentación algo diferente es la que se sigue en *Cinema and Sentiment* (Chicago, University of Chicago Press, 1982), de Charles Aflron, que se centra en cómo las estructuras narrativas crean una identificación con los personajes o sus situaciones.

Muchos críticos concentran su atención en atribuir significados implícitos y sintomáticos a las películas, es decir, interpretarlas. Un estudio sobre los enfoques interpretativos se ofrece en *The Cinematic Text: Methods and Approaches* (Nueva York, AMS Press, 1989), de R. Barton Palmer. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1989; trad. cast.: *El significado del filme*, Barcelona, Paidós, 1995), de David Bordwell, revisa las diferentes tendencias de la interpretación cinematográfica.

### ■ FORMAS «AGRESIVAS»

Aunque puede parecer extraño, muchas películas pretenden inquietar al espectador, y debemos intentar comprender cómo sucede esto. Nuestro estudio debe ir más allá de la concepción de forma/contenido, por ejemplo la «descripción gráfica del sexo o la violencia», para examinar el modo en que el sistema total de una película puede afectar profundamente al espectador. El cine surrealista ofrece una alternativa, y su concepción de la forma cinematográfica se discute en *Surrealism and Film* (Ann Arbor, University of Michigan Press, 1971), de J. H. Matthews, y en los estudios críticos dedicados a Luis Buñuel. Los propios escritos de los surrealistas están disponibles en *The Shadow and Its Shadow* (Londres, British Film Institute, 1978), de Paul Hammond (comp.). Las más recientes obras de vanguardia han hecho del displacer una meta importante; véase *New Forms in Film* (Montreux, 1974), de Annette Michelson (comp.), y *Structural Film Anthology* (Londres, British Film Institute, 1976), de Peter Gidal (comp.). Algunas concepciones recientes de las formas agresivas se discuten en *The New American Cinema* (Nueva York, Dutton, 1967), de Gregory Battcock (comp.), y «The Aesthetics of Silence» en *Styles of Radical Will* (Nueva York, Delta, 1970), págs. 3-34, de Susan Sontag. De forma más general, el estudio definitivo sobre la «forma agresiva» en el cine sigue siendo los capítulos 7 y 8 de *Theory of Film Practice* (Princeton, Princeton University Press, 1981; trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986) de Noël Burch.

### ■ SIMILITUD Y DIFERENCIA

No se ha hecho ningún estudio sistemático del modo en que las películas pueden estar basadas en repeticiones y variaciones, pero son muchos los críticos que reconocen implícitamente la importancia de estos procedimientos. Un valioso ejercicio sería leer un ensayo crítico sobre una película que hayamos visto y hacer preguntas acerca de cómo señala el crítico las similitudes y diferencias que se entrelazan en la película.

Algunos teóricos han señalado el papel de las similitudes y las diferencias bastante explícitamente. Tras el análisis de una secuencia de *El sueño eterno* (*The*

Big Sleep, 1946), Raymond Bellour [«The Obvious and the Code», *Screen* 15, 4 (invierno de 1975), págs. 7-17] concluye que una estructura concreta de similitudes y diferencias de planos nos hace la narración inteligible. Stephen Heath atribuye una gran importancia al efecto «rimado» de ciertas escenas de *Tiburón* (Jaws, 1975) [«Jaws, Ideology and Film Theory», *Times Higher Education Supplement* n. 231 (16 de marzo de 1976), pág. 11].

La rareza de algunas películas puede deberse a la exageración de las *diferencias* dentro de su sistema formal. Dos teóricos han prestado una atención considerable a las funciones de la tensión y el conflicto en la forma cinematográfica. Véase S. M. Eisenstein, *Writings 1922-34* vol. 1 (Londres, British Film Institute, 1988), editado y traducido por Richard Taylor, y *Theory of Film Practice*, de Noël Burch, mencionado anteriormente. Ambos teóricos emplean el término «dialécticas de la forma», pero de diferentes modos. ¿Cómo podríamos definir las diferencias entre estos teóricos?

## ■ SEGMENTACIÓN LINEAL Y DIAGRAMA

Dividir un filme en secuencias para analizar su forma se denomina normalmente *segmentación*. Generalmente no es difícil hacerlo, aunque la mayoría de las veces se hace de forma intuitiva. La reciente teoría cinematográfica ha dedicado cierta consideración a los principios mediante los que segmentamos una película. Véase «To Analyze, to Segment», de Raymond Bellour, en *Quarterly Review of Film Studies* 1, 3 (agosto de 1976), págs. 311-354.

La explicación más influyente de cómo segmentar una película narrativa se incluye en la famosa «Gran sintagmática de la Imagen», de Christian Metz. Metz sugiere que hay ocho tipos básicos de secuencias (con algunas subdivisiones y excepciones). Véase *Film Language* (Nueva York, Oxford University Press, 1974), de Christian Metz, y «Film/Cinetext/Text», de Stephen Heath, en *Screen* 14, 1/2 (primavera/verano de 1973), págs. 102-127.

Normalmente, un largometraje no tiene más de cuarenta secuencias y no menos de cinco, por lo que si dividimos la película en pequeños fragmentos o grandes bloques, puede que deseemos pasar a un nivel distinto de generalidad. Desde luego, las secuencias y escenas también se pueden dividir en subsegmentos. Al segmentar cualquier película, un esbozo o un diagrama nos pueden ayudar a visualizar las relaciones formales (comienzo y final, paralelismos, modelo de desarrollo, etc.) Emplearemos el esbozo al examinar las películas no narrativas en el capítulo 4 (págs. 107, 115, 122, 131) y al examinar *Ciudadano Kane* (págs. 87-89).

# TRES

---

## LA NARRACIÓN COMO SISTEMA FORMAL

---

### PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN NARRATIVA

---

Estamos rodeados de historias. En la infancia aprendemos cuentos de hadas y mitos. Cuando crecemos, leemos cuentos, novelas, libros de historia y biografías. La religión, la filosofía y la ciencia, presentan a menudo sus doctrinas mediante historias ejemplares: la Biblia de la tradición judeocristiana y la Tora son amplias recopilaciones de narraciones, mientras que un descubrimiento científico se presenta a menudo como el relato de las pruebas y experimentos de un investigador. Las obras de teatro cuentan historias, al igual que las películas, los espectáculos televisivos, los cómics, la pintura, la danza y muchos otros fenómenos culturales. Gran parte de nuestra conversación está relacionada con historias de una u otra clase, recordando un hecho del pasado o contando un chiste. Incluso los artículos de los periódicos utilizan «historias» y cuando pedimos una explicación de algo podemos decir: «¿Cuál es la historia?». No podemos escaparnos ni siquiera al irnos a dormir, ya que a menudo experimentamos los sueños como pequeñas narraciones y recordamos y volvemos a contar los sueños en forma de historias. Quizá la narración sea una forma fundamental para que los seres humanos comprendan el mundo.

La presencia habitual de las historias en nuestras vidas es una de las razones por las que necesitamos examinar con detalle de qué manera pueden encarnar las películas la *forma narrativa*. Cuando hablamos de «ir a ver una película» casi siempre queremos decir que vamos a ver una película narrativa, una película que cuenta una historia. Puesto que la mayoría de las películas que vemos son ficticias, nos centraremos en las narraciones de ficción. Gran parte de lo que sigue a continuación, sin embargo, también puede aplicarse a las narraciones de hechos, por ejemplo a las películas documentales que eligen la forma narrativa

en vez de la retórica. En el capítulo 4 examinaremos a qué tipos formales alternativos pueden recurrir las películas.

Puesto que las historias están por todas partes, los espectadores abordan una película narrativa con unas expectativas claras. Tal vez sepamos mucho acerca de la historia concreta que contará la película, quizás hayamos leído el libro en que se basa la película o hayamos visto el filme del que es una continuación. Sin embargo, por lo general, tenemos expectativas que son características de la propia forma narrativa. Damos por sentado que habrá personajes y alguna acción que implicará a unos con otros. Esperamos una serie de incidentes que estarán conectados de alguna forma. También esperamos, probablemente, que los problemas o conflictos que surjan en el curso de la acción obtengan alguna explicación final, o bien se resuelvan o al menos se arroje alguna nueva luz sobre ellos. Tenemos otras muchas suposiciones y expectativas, pero éstas, más generales, sugieren hasta qué punto el espectador está preparado para comprender una película narrativa.

Cuando el espectador ve una película, capta las pistas, recuerda información, se anticipa a lo que va a suceder y por lo general participa en la creación de la forma de la película. La película condiciona unas expectativas concretas al evocar la curiosidad, el suspense y la sorpresa. El espectador también tiene presentimientos concretos sobre el resultado de la acción, y éstos pueden controlar sus expectativas hasta el final. El desenlace cumple la tarea de satisfacer o desmentir las expectativas que sugiere la película como un todo. El final también puede activar la memoria haciendo que el espectador recuerde hechos anteriores, posiblemente considerándolos de una forma nueva. Cuando examinemos la forma narrativa, consideraremos desde distintos puntos de vista el modo en que ésta implica al espectador en una actividad dinámica.

## ■ ARGUMENTO E HISTORIA

Consideraremos que una narración es un *cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio*. Una narración es, pues, lo que normalmente significa el término «historia», aunque utilizaremos este término de forma algo diferente más adelante. Por lo general, una narración comienza con una situación, se producen una serie de cambios según un esquema de causa y efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración.

Todos los componentes de nuestra definición —causalidad, tiempo y espacio— son importantes para todas las narraciones, pero la causalidad y el tiempo son fundamentales. Es difícil que percibamos como una historia una cadena de acontecimientos fortuitos. Consideremos las siguientes acciones: «Un hombre da vueltas en la cama incapaz de dormir. Se rompe un espejo. Suena un teléfono». Tenemos problemas para comprender esto como una narración porque no somos capaces de imaginar relaciones causales o temporales entre los hechos.

Consideremos una nueva descripción de los mismos hechos: «Un hombre sostiene una pelea con su jefe; esa noche da vueltas en la cama incapaz de dormir. Por la mañana, está tan enfadado que rompe el espejo mientras se afeita. A continuación suena el teléfono; su jefe le ha llamado para disculparse».

Ahora tenemos una narración. Podemos conectar los hechos espacialmente: el hombre está en la oficina, luego en la cama; el espejo está en el cuarto de baño; el teléfono está en algún lugar de la casa. Y lo que es más importante, podemos comprender que los tres hechos forman parte de una serie de causas y efectos. La discusión con el jefe provoca el insomnio y la rotura del espejo. Una llamada de teléfono del jefe resuelve el conflicto; finaliza la narración. En este

ejemplo, el tiempo también es importante. La noche de insomnio tiene lugar antes de la rotura del espejo, que a su vez sucede antes de la llamada del teléfono; toda la acción transcurre a lo largo de un día y la mañana del siguiente. La narración se desarrolla de una situación inicial de conflicto entre el empleado y el jefe, pasando por una serie de acontecimientos causados por el conflicto, hasta la resolución del mismo. Sencillo y simple como es, este ejemplo demuestra lo importantes que son la causalidad, el espacio y el tiempo para la forma narrativa.

El hecho de que una narración confíe en la causalidad, el tiempo y el espacio no quiere decir que no puedan tomar parte en las películas otros principios formales. Por ejemplo, una narración puede hacer uso del paralelismo. Como señala el capítulo 2 (págs. 62-63), el paralelismo postula una similitud entre elementos diferentes. Nuestro ejemplo era la forma en que *El mago de Oz* compara a los tres labriegos de Kansas con los tres compañeros de Dorothy en Oz. Una narración puede llevarnos a establecer paralelismos entre personajes, decorados, situaciones, momentos del día o cualquier otro elemento. En *O necem jinem* (1963), de Verá Chytilova, se presentan de forma alterna escenas de la vida de un ama de casa y escenas de la carrera de una gimnasta. Puesto que ambas mujeres nunca se conocen y llevan vidas completamente diferentes, no hay forma de que podamos conectar causalmente ambas historias. En vez de ello, comparamos y contrastamos las acciones y situaciones de ambas mujeres, esto es, establecemos paralelismos. Aun así, *O necem jinem* sigue siendo una película narrativa, ya que comprendemos la acción, dentro de la vida de cada mujer, al aplicar las nociones de causalidad, tiempo y espacio. Una mezcla más compleja de paralelismos y otros principios narrativos se puede hallar en *Intolerancia* (Intolerance, 1916), de D. W. Griffith, en la que se sitúan cuatro historias alternadas diferentes, aunque análogas, en cuatro períodos históricos distintos.

Así pues, comprendemos una narración al identificar sus hechos y vincularlos mediante la causa y el efecto, el tiempo y el espacio. Como espectadores, también hacemos otras cosas. A menudo deducimos hechos que no se presentan explícitamente, y reconocemos la presencia de material que es ajeno al mundo de la historia. Para describir cómo ejercemos dichas actividades, podemos establecer una distinción entre *historia* y *argumento* (a veces llamados «historia» y «discurso»). Puesto que esta distinción es básica para comprender la forma narrativa, necesitamos examinarla con más detalle.

A menudo hacemos muchas suposiciones y deducciones acerca de los hechos de una narración. Por ejemplo, al comienzo de *Con la muerte en los talones*, de Alfred Hitchcock, sabemos que se trata de Manhattan en una hora punta. Las pistas sobresalen claramente: los rascacielos, la congestión de tráfico, los peatones apresurados. A continuación vemos a Roger Thornhill cuando abandona un ascensor con su secretaria, Maggie, y atraviesa a grandes pasos el vestíbulo, dictando notas mientras ella las apunta. A partir de estas pistas, comenzamos a extraer algunas conclusiones. Thornhill es un ejecutivo que lleva una vida muy ocupada. Deducimos que antes de que veamos a Thornhill y Maggie, él ya estaba dictando; hemos entrado repentinamente en medio de una cadena de acontecimientos. También suponemos que ha empezado a dictar en la oficina, antes de coger el ascensor. En otras palabras, deducimos las causas, la secuencia temporal y otro lugar, aunque ninguna de esta información se haya presentado de forma directa. Probablemente no somos conscientes de haber hecho estas deducciones, pero no son menos firmes por ser inadvertidas.

El conjunto de todos estos hechos de una narración, tanto los que se presentan de forma explícita como aquellos que deduce el espectador, componen la *historia*. En este ejemplo, la historia consiste en, al menos, dos elementos des-

critos y dos deducidos. Podemos enumerarlos, colocando los hechos deducidos entre paréntesis:

- (Roger Thornhill tiene un día ocupado en su oficina.)
- La hora punta se cierne sobre Manhattan.
- (Todavía dictando a su secretaria Maggie, Roger abandona la oficina y ambos cogen el ascensor.)
- Roger y Maggie salen del ascensor y atraviesan deprisa el vestíbulo.

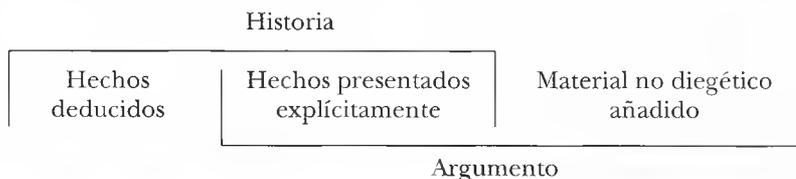
El mundo global de la acción de la historia se denomina en ocasiones la *diégesis* de la película (la palabra griega para «historia contada»). Al comienzo de *Con la muerte en los talones*, el tráfico, las calles, los rascacielos y la gente que vemos, así como el tráfico, las calles, los rascacielos y la gente que suponemos que están fuera de cuadro, son todos diegéticos, puesto que se supone que existen en el mundo que describe la película.

El término *argumento* se utiliza para describir todo lo que es visible y audiblemente presente en la película que vemos. El argumento incluye, en primer lugar, todos los hechos de la historia que están descritos de forma directa. En el ejemplo de *Con la muerte en los talones*, solamente dos hechos de la historia se presentan de forma explícita: la hora punta y el dictado de Roger Thornhill a Maggie tras abandonar el ascensor.

En segundo lugar, el argumento de la película puede contener material ajeno al mundo de la historia. Por ejemplo, mientras el comienzo de *Con la muerte en los talones* está describiendo la hora punta en Manhattan, también vemos los títulos de crédito de la película y oímos música orquestal. Ninguno de estos elementos es diegético, puesto que se han introducido desde *fuera* del mundo de la historia. (Los personajes no pueden leer los créditos u oír la música.) Así, los créditos y esa música tan extraña son elementos *no diegéticos*. En los capítulos 7 y 8 examinaremos cómo pueden funcionar el montaje y el sonido de forma no diegética. Llegados a este punto, solamente necesitamos advertir que el argumento de un película —la totalidad de una película— puede presentar material no diegético.

El material no diegético puede que no se limite únicamente a las secuencias de los créditos. En *Melodías de Broadway 1955* (*The Band Wagon*, 1953), vemos el estreno de una obra de teatro musical enormemente pretenciosa. Los ilusionados espectadores entran en fila en el teatro; luego aparecen un par de dibujos en blanco y negro de paisajes desoladores seguidos por un tercer dibujo de un huevo. Las tres imágenes van acompañadas de un siniestro canto coral. Estas imágenes y sonidos son claramente no diegéticos, se han introducido desde fuera del mundo de la historia para señalar que la obra era catastrófica y «no valía un huevo». El argumento ha añadido material a la historia para crear un efecto cómico.

En suma, historia y argumento coinciden parcialmente en un aspecto y divergen en otros. El argumento presenta explícitamente ciertos hechos de la historia, por lo que esos hechos son comunes a ambos terrenos. La historia va más allá del argumento al sugerir algunos hechos que nunca presenciamos. El argumento va más allá del mundo de la historia al presentar imágenes y sonidos no diegéticos que pueden afectar a nuestra comprensión de la historia. Un diagrama de la situación podría ser el siguiente:



Podemos considerar estas diferencias entre historia y argumento desde dos perspectivas. Desde el punto de vista del narrador, el cineasta, la historia es la suma total de todos los acontecimientos de la narración. El narrador puede presentar algunos de estos hechos directamente (es decir, convirtiéndolos en parte del argumento), puede aludir a hechos que no se presentan y puede simplemente ignorar otros hechos. Por ejemplo, aunque en *Con la muerte en los talones* nos enteramos más tarde de que Roger tiene madre, nunca llegamos a saber qué ha ocurrido con su padre. El cineasta también puede añadir material no diegético, como en el ejemplo de *Melodías de Broadway 1955*. En cierto sentido, pues, el cineasta convierte una historia en un argumento.

Desde el punto de vista del observador, las cosas son algo diferentes. Todo lo que tenemos ante nosotros es el argumento, la disposición del material de la película tal y como aparece. Nosotros creamos la historia en nuestras mentes a partir de las pistas del argumento. También reconocemos cuándo el argumento presenta material no diegético. La distinción entre historia y argumento señala que si queremos explicar a alguien la sinopsis de una película narrativa, podemos proceder de dos modos. Podemos resumir la historia, comenzando desde el primer incidente que el argumento nos lleva a deducir y siguiendo ininterrumpidamente hasta el final. O podemos contar el argumento, comenzando desde el primer incidente con que nos encontremos al ver la película.

Nuestra definición inicial y la distinción entre argumento e historia constituyen un conjunto de herramientas para analizar cómo funciona una narración. Veremos que la distinción entre argumento e historia afecta a los tres aspectos de la narración: causalidad, tiempo y espacio.

## ■ CAUSA Y EFECTO

Si la narración depende tanto de la causa y el efecto, ¿qué puede funcionar como causa en una narración? Normalmente, los agentes de la causa y el efecto son los *personajes*. Al crear los hechos y reaccionar ante ellos, los personajes desempeñan un papel dentro del sistema formal de una película. Incluso cuando los personajes se basan en figuras históricas (como Napoleón en *Guerra y paz*), no son idénticos a la gente real. En una narración los personajes son seres inventados.

En una película narrativa los personajes tienen ciertas características: normalmente tienen cuerpo (aunque a veces un personaje no es más que una voz fantasmal) y a menudo poseen *rasgos* de carácter. Cuando decimos que el personaje de una película era «complejo» o «bien desarrollado», en realidad queremos decir que el personaje era una colección de varios o diversos rasgos. Un personaje menor puede tener sólo uno o dos rasgos. Un personaje memorable, como Sherlock Holmes, es un conjunto de rasgos, algunos se refieren a sus hábitos (su afición por la música, su adicción a la cocaína) y otros reflejan su naturaleza básica (su penetrante inteligencia, su desdén por la estupidez, su orgullo profesional, su ocasional galantería).

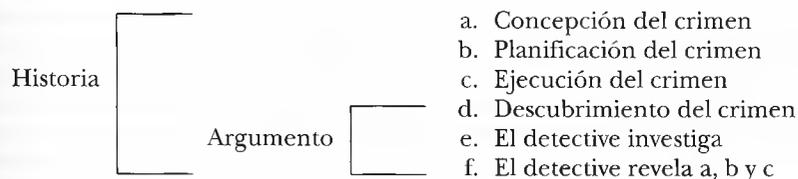
Por lo general, los rasgos de un personaje están concebidos para que desempeñen un papel causal en la narración. La segunda escena de *El hombre que sabía demasiado* (*The Man Who Knew Too Much*, 1934), de Alfred Hitchcock, muestra que la heroína, Jill, es una excelente tiradora. Durante una gran parte del filme, este rasgo parece irrelevante para la narración, pero en la última escena, Jill es capaz de disparar a uno de los malvados cuando un tirador de la policía no puede hacerlo. Esta habilidad con el rifle no es algo natural de esa persona llamada Jill, es un rasgo que contribuye a caracterizar a un personaje llamado Jill y desempeña una función narrativa concreta. Los rasgos de carácter pueden incluir actitudes, habilidades, preferencias, impulsos psicológicos, detalles de vestuario y aspecto, y otras cualidades específicas que crea la película para un personaje.

Algunas causas y efectos de las narraciones no tienen su origen en los personajes. Las causas pueden ser supranaturales. En el libro del Génesis, Dios es el causante de la formación de la tierra; en las obras de teatro griegas, los dioses participan en los acontecimientos. Las causas también pueden ser naturales. En las películas denominadas de catástrofes, un terremoto o un maremoto pueden ser la causa que dé lugar a una serie de acciones por parte de los personajes. El mismo principio es válido cuando animales salvajes, como el escualo de *Tiburón*, aterrorizan a una comunidad. (El filme puede tender a «personificar» estas causas naturales, asignando rasgos humanos, por ejemplo la maldad, a éstas. De hecho, esto es lo que sucede en *Tiburón*: el escualo queda personificado como vengativo y astuto.) Con todo, una vez que estos incidentes naturales establecen la situación, normalmente toman parte en la acción los deseos y objetivos humanos para desarrollar la narración. Por ejemplo, un hombre que escapa de una inundación puede verse en la situación de tener que decidir si rescatar o no a su peor enemigo.

Por lo general, el espectador intenta activamente conectar los hechos mediante la causa y el efecto. Dado un incidente, tendemos a establecer hipótesis sobre qué puede haberlo causado o sobre lo que, a su vez, podría causar. Es decir, buscamos motivaciones causales. Hemos mencionado un ejemplo de ello en el capítulo 2: en la escena de *Al servicio de las damas*, la búsqueda de un mendigo sirve como causa que justifica la presencia de un hombre de clase baja en un baile de sociedad (véase la pág. 56). La motivación causal implica a menudo la «introducción» de información antes de una escena. En una película que examinaremos luego, *La diligencia* de John Ford, un pelotón de caballería efectúa un rescate «en el último momento» de las personas asediadas por los indios. Si estos soldados aparecieran de la nada, probablemente el rescate nos parecería una débil resolución de la escena. Sin embargo, *La diligencia* comienza con una escena en que la caballería se entera de que Jerónimo está en pie de guerra. Varias escenas posteriores tienen que ver con la caballería, y en una de sus paradas los pasajeros de la diligencia se dan cuenta de que los soldados han mantenido una escaramuza con los indios. Estas escenas previas de las tropas de caballería motivan causalmente su aparición en la escena del rescate final.

Mucho de lo que se ha dicho sobre la causalidad pertenece a la presentación directa por parte del argumento de las causas y efectos. En *El hombre que sabía demasiado*, se muestra que Jill es una excelente tiradora y gracias a ello puede salvar a su hija. Los vecinos de *Tiburón* responden al ataque del escualo que se ha mostrado al comienzo de la película. Pero el argumento también puede llevarnos a *deducir* causas y efectos y, por lo tanto, a construir una historia total. Las películas de detectives proporcionan el mejor ejemplo de cómo puede funcionar esta construcción activa de la historia.

Se ha cometido un asesinato. Es decir, conocemos el efecto, pero no las causas: el asesino, el motivo, quizá tampoco el método. Las historias de misterio dependen mucho de la curiosidad, de nuestro deseo de conocer los hechos que se han producido antes de que comience la acción del argumento. El trabajo del detective es revelar, al final, las causas que desconocemos: señalar al asesino, explicar el motivo y revelar el método. Es decir, en el cine de detectives el clímax del argumento (la acción que vemos) es una revelación de incidentes anteriores en la historia (sucesos que no vemos). Podemos efectuar el siguiente diagrama:



Aunque esta estructura es más común en las narraciones de detectives, el argumento de cualquier película puede ocultar las causas y por tanto despertar nuestra curiosidad. Las películas de terror y de ciencia ficción a menudo nos dejan sin saber nada sobre las fuerzas que subyacen tras ciertos hechos. Veremos que el argumento de *Ciudadano Kane* retrasa la revelación de la causa de que el héroe pronuncie la palabra «Rosebud» en su lecho de muerte. Por lo general, siempre que una película crea misterio, lo hace mediante la supresión de ciertas causas de la historia y mediante la presentación de, únicamente, los efectos en el argumento.

El argumento también puede presentar las causas pero ocultar los efectos de la historia, incitando al espectador a imaginarlos. Durante la batalla final de *Tiburón*, vemos al joven científico Hooper hundiéndose en las profundidades del océano después de que el tiburón haya destrozado la jaula de protección. Aunque no se nos muestra el resultado, podemos suponer que Hooper ha muerto. Más tarde, después de que el *sheriff* Brody haya acabado con el tiburón, Hooper sale a la superficie, revelando que ha escapado, a pesar de todo.

El ocultamiento de los efectos en el argumento es más perceptible al final de una película. Un famoso ejemplo se produce en los momentos finales de *Los cuatrocientos golpes* (*Les quatre cents coups*, 1959), de François Truffaut. El adolescente Antoine Doinel ha escapado de un reformatorio y corre hasta la orilla del mar. La cámara realiza un *zoom* sobre su rostro y se congela la imagen. El argumento no revela si es capturado y conducido de nuevo a su lugar de reclusión, dejándonos especular sobre lo que puede suceder a continuación.

## ■ TIEMPO

Las causas y sus efectos son fundamentales para la narración, pero tienen lugar en el tiempo. En este caso, de nuevo, la distinción entre historia y argumento puede resultarnos de alguna ayuda.

Cuando vemos una película, construimos el tiempo de la historia a partir de lo que presenta el argumento. Por ejemplo, el argumento puede presentar los hechos sin seguir el orden cronológico. En *Ciudadano Kane*, vemos la muerte de un hombre antes de ver su juventud, y tenemos que reconstruir una versión cronológica de su vida. Por otra parte, el argumento puede presentar solamente ciertos períodos de tiempo; de este modo, el espectador deduce que se ha omitido una parte de la duración de la historia. Una posibilidad más consiste en hacer que el argumento presente el mismo acontecimiento de la historia muchas veces, como cuando un personaje recuerda repetidamente un incidente traumático. Esto significa que, al construir la historia de una película a partir de su argumento, el espectador intenta colocar los acontecimientos en *orden* cronológico y asignarles una *duración* y una *frecuencia*. Podemos examinar cada uno de estos factores de forma separada.

**Orden temporal.** Estamos bastante acostumbrados a las películas que presentan los acontecimientos sin seguir el orden de la historia. Un *flashback* es simplemente una porción de una historia que el argumento presenta sin seguir el orden cronológico. Supongamos que vemos el plano de una mujer que piensa en su infancia y a continuación un segundo plano que la describe como niña; comprendemos que el segundo plano muestra en realidad un acontecimiento de la historia anterior al que mostraba el primero. Esto no nos confunde porque mentalmente reordenamos los acontecimientos en el orden que deberían haber seguido lógicamente: la infancia es anterior a la edad adulta. A partir del orden del argumento, deducimos el orden de la historia. Si los hechos de la historia se pueden considerar como ABCD, entonces el argumento que utiliza un

*flashback* presenta algo como BACD. Igualmente, un *flashforward* —es decir, pasar del presente al futuro y luego regresar al presente— también sería un ejemplo de cómo puede alterar el argumento el orden de la historia. Un *flashforward* se puede representar como ABDC.

El ejemplo de las películas de detectives también resulta pertinente aquí. Una película de detectives no sólo manipula la causalidad de la historia al reterner acontecimientos fundamentales, sino que también falsea el orden de la historia. El argumento presenta los hechos que rodean al crimen sólo cuando el detective los revela en el clímax.

**Duración temporal.** El argumento de *Con la muerte en los talones* presenta cuatro apretados días y noches de la vida de Roger Thornhill, pero la historia abarca mucho más tiempo anterior a éstos, puesto que a lo largo del argumento se revela información sobre su pasado. Los hechos de la historia incluyen el anterior matrimonio de Roger, el complot del Servicio de Inteligencia de los Estados Unidos para crear un falso agente llamado George Kaplan y una serie de actividades contrabandistas de Van Damm.

Por lo general, la duración total del argumento de una película consiste en ciertos lapsos de tiempo importantes de la duración de la historia. Esto puede implicar seleccionar un espacio de tiempo breve y relativamente cohesivo, como en *Con la muerte en los talones*, o presentar lapsos de tiempo considerables de un período de muchos años, como sucede en *Ciudadano Kane* cuando nos muestra al protagonista en su juventud, omite algún tiempo para mostrarle como un hombre joven, omite más tiempo para mostrarle de mediana edad, y así sucesivamente.

Pero necesitamos hacer otra distinción. Ver una película requiere tiempo: veinte minutos, dos horas, ocho horas (como por ejemplo *Hitler, eine Film aus Deutschland* [1977], de Hans Jürgen Syberberg). Existe también una tercera duración en una película narrativa que podemos llamar *duración en la pantalla*. Las relaciones entre la duración de la historia, la duración del argumento y la duración en la pantalla son complejas (véase «Notas y cuestiones» para un examen más amplio), pero para nuestros fines podemos decir que el cineasta puede manipular la duración en la pantalla independientemente de la duración total de la historia y de la duración del argumento. Por ejemplo, *Con la muerte en los talones* tiene una duración total de la historia de siete años (incluidos todos los hechos relevantes anteriores), una duración del argumento de cuatro días y cuatro noches, y una duración en la pantalla de unos 136 minutos.

Al igual que la duración del argumento se selecciona a partir de la duración de la historia, la duración en la pantalla se selecciona a partir de la duración total del argumento. En *Con la muerte en los talones*, sólo se nos muestran fragmentos de los cuatro días y sus noches. Una contrapartida interesante es *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952), famosa por tener una duración de pantalla igual a la duración del argumento; los 85 minutos de la película se aproximan al mismo lapso continuo de tiempo de las vidas de sus personajes.

En un nivel más específico, el argumento puede utilizar la duración en la pantalla para invalidar el tiempo de la historia. Por ejemplo, la duración en la pantalla puede *ampliar* la duración de la historia. Un famoso ejemplo es el del alzamiento de los puentes en *Octubre*, de Eisenstein. En este caso un hecho que sucede en sólo unos segundos en la historia se amplía a varios minutos de duración en la pantalla mediante la técnica del montaje cinematográfico. Como resultado, esta acción consigue presentar un enorme énfasis. El argumento también puede utilizar una duración en la pantalla que comprima el tiempo de la historia, como cuando se condensa un proceso largo en una rápida serie de planos. Estos ejemplos sugieren que las técnicas cinematográficas desempeñan un papel fundamental a la hora de establecer la duración en la pantalla. Consideraremos esto más detalladamente en los capítulos 6 y 7.

**Frecuencia temporal.** El argumento de una película puede modificar la frecuencia de la historia de diferentes modos. Si la historia contiene una acción que se produce varias veces, el argumento presentará *uno o unos pocos* casos y dejará que éstos resuman el resto. En *El boxeador/El último round* (Batling Butler, 1926), de Buster Keaton, el poco atlético héroe es confundido con un famoso boxeador y tiene que entrenarse para un gran combate. El período de entrenamiento es un mes, pero solamente vemos unos cuantas duras sesiones de ejercicios y combates con *sparings*. Éstas sirven para sugerir los muchos y continuos sufrimientos que debe soportar el héroe durante ese mes.

Ocasionalmente, un único acontecimiento de la *historia* puede aparecer dos veces o incluso más en el tratamiento del *argumento*. Si vemos un hecho al comienzo de una película y luego hay un *flashback* referente a ese hecho, vemos ese mismo acontecimiento dos veces. Algunas películas utilizan narradores múltiples, cada uno de ellos describiendo el mismo hecho; de nuevo, vemos lo mismo varias veces. Esto nos puede permitir ver la misma acción de diferentes modos. El argumento también puede proporcionarnos más información, para que podamos comprender el hecho en un contexto nuevo cuando vuelva a aparecer. Veremos un ejemplo de ello en *Ciudadano Kane*.

Las diferentes formas en que el argumento de una película puede manipular el orden, la duración y la frecuencia de la historia ilustran hasta qué punto debe participar activamente el espectador para comprender una película narrativa. El argumento suministra pistas sobre la secuencia cronológica, el tiempo que duran las acciones y el número de veces que se producen los hechos, y es tarea del espectador hacer deducciones y formarse expectativas.

A menudo debemos justificar las manipulaciones del tiempo mediante el importante principio de causa y efecto. La repetición de acciones también puede estar motivada por la necesidad del argumento de transmitir ciertas causas clave muy claramente al espectador.

## ■ ESPACIO

En algunos medios, una narración puede conceder importancia sólo a la causalidad y al tiempo. Muchas anécdotas no especifican dónde transcurre la acción. En las películas narrativas, sin embargo, el espacio es normalmente un factor importante. Los hechos tienden a producirse en lugares concretos, como Kansas, Oz o el Manhattan del comienzo de *Con la muerte en los talones*. Consideraremos el escenario más detalladamente cuando examinemos la puesta en escena en el capítulo 5, pero debemos señalar brevemente cómo pueden manipular el espacio la historia y el argumento.

Normalmente, el lugar de la acción de la historia es también el del argumento, pero a veces el argumento nos lleva a deducir otros lugares como parte de la historia. Nunca vemos la casa de Roger Thornhill o los colegios de que echaron a Kane. Así, la narración puede exigirnos imaginar espacios y acciones que nunca se muestran. En *Éxodo* (Exodus, 1960), de Otto Preminger, se dedica una escena al interrogatorio de Dov Landau por parte de una organización terrorista a la que se quiere unir. Dov les cuenta de mala gana a sus interrogadores la vida en un campo de concentración nazi. Aunque la película nunca muestra este lugar mediante un *flashback*, una gran parte del efecto de la escena depende de que usemos nuestra imaginación para completar la somera descripción que hace Dov del campo.

Finalmente, podemos introducir una idea afín al concepto de duración en pantalla. Junto al espacio de la historia y el espacio del argumento, el cine utiliza el *espacio en campo*, el espacio visible dentro del cuadro. Consideraremos más detalladamente el espacio en campo y el espacio fuera de campo en el capítulo

6, cuando analicemos el encuadre como técnica cinematográfica. Por ahora, baste decir que, al igual que la duración en la pantalla selecciona espacios de tiempo del argumento, el espacio en campo selecciona partes del espacio del argumento.

## ■ PRINCIPIOS, FINALES Y MODELOS DE DESARROLLO

En el capítulo 2, nuestra discusión sobre el desarrollo formal dentro de la película sugería que a menudo es útil comparar los comienzos y finales. Esto también es válido para la forma narrativa, puesto que el uso de la causalidad, el tiempo y el espacio de una narración normalmente indica un cambio de una situación inicial a una situación final.

Una película no solamente arranca, sino que *empieza*. El comienzo proporciona una base para lo que sucede y nos integra dentro de la narración. Por lo general, el argumento intentará despertar curiosidad introduciéndonos en una serie de acciones que ya han empezado. (A esto se le denomina comienzo *in media res*, una expresión latina que significa «en medio de las cosas».) El espectador especula sobre las posibles causas de los hechos presentados. Generalmente, algunas de las acciones que tienen lugar antes de que el argumento comience se habrán expresado o sugerido para que podamos empezar a construir toda la historia, llenándola con acontecimientos anteriores. La parte del argumento que expone los hechos de la historia y los rasgos importantes de los personajes en el momento inicial se denomina *exposición*. Por lo general, el comienzo despierta nuestras expectativas al establecer una gama específica de posibles causas y efectos de lo que vemos.

Ninguna película puede explorar todas las posibilidades que rondan nuestra mente al comienzo. A medida que avanza el argumento, las causas y efectos definirán modelos de desarrollo más restringidos. No hay una lista exhaustiva de posibles estructuras argumentales, pero hay varios tipos que aparecen con la frecuencia suficiente como para ser dignos de mención.

La mayoría de los modelos de desarrollo argumental se basan en gran medida en la manera en que las causas y los efectos provocan un cambio en la situación de un personaje. El modelo general más común es un *acceso al conocimiento*. Muy a menudo, un personaje se da cuenta de algo a lo largo de la acción, sobreviniendo el conocimiento más crucial en el momento decisivo del argumento.

Un poco más específicamente, existen argumentos *orientados hacia la consecución de metas*, en los que un personaje da diferentes pasos para conseguir un objeto o las circunstancias deseados. Los argumentos basados en las *búsquedas* serían ejemplos de este tipo de argumentos. En *En busca del arca perdida* (Raiders of the Lost Ark, 1981), los protagonistas intentan encontrar el Arca de la Alianza; en *El millón* (Le million, 1931), los personajes buscan un billete de lotería que se ha perdido; en *Con la muerte en los talones*, Roger Thornhill busca a George Kaplan. Una variación del modelo del argumento orientado hacia la consecución de un objetivo es la *investigación*, tan típica de las películas de detectives, en la que la meta del protagonista no es un objeto, sino información, normalmente sobre causas misteriosas. En películas más firmemente psicológicas como *Fellini ocho y medio*, la búsqueda y la investigación son interiores, ya que en ésta el protagonista, un famoso director, intenta descubrir el origen de sus problemas creativos.

El tiempo o el espacio también proporcionan modelos argumentales. Una situación enmarcada en el presente puede dar lugar a una serie de *flashbacks* que muestren el modo en que los hechos llevaron a la situación presente, como en los *flashbacks* de *Ciudadano Kane*. El argumento también puede crear una duración específica para la acción, una fecha límite. En *Regreso al futuro* (Back to the Future, 1985), el héroe tiene que sincronizar la máquina del tiempo con un

rayo de luz en un momento concreto para regresar al presente. O bien puede crear modelos de acción repetida mediante ciclos de hechos. Este modelo se produce en *Zelig* (1983), de Woody Allen, donde el camaleónico héroe pierde repetidamente su identidad al imitar a la gente que le rodea.

El espacio también puede convertirse en la base de un modelo argumental. Esto normalmente sucede cuando la acción está limitada a un único lugar, como un tren (*The Tall Target* [1951], de Anthony Mann) o una casa (*Larga jornada hacia la noche* [Long Day's Journey into Night, 1962], de Sidney Lumet).

Un argumento determinado puede, desde luego, combinar esos modelos. Toda película construida en torno a un viaje, como *El mago de Oz* o *Con la muerte en los talones*, implica un horario y un itinerario. *Las vacaciones del señor Hulot* (Les vacances de monsieur Hulot, 1951), de Jacques Tati, utiliza los modelos temporal y espacial para estructurar su argumento cómico. El argumento se limita a un lugar de veraneo al lado de la playa y sus áreas colindantes y consume una semana de vacaciones. Cada día se repite cierta rutina: el ejercicio matinal, la comida, las excursiones por la tarde, la cena, el entretenimiento nocturno. Una gran parte del humor de la película reside en la forma en que el señor Hulot se gana la antipatía de los demás huéspedes desbaratando sus rutinas habituales. Aunque la causa y el efecto también operan en *Las vacaciones del señor Hulot*, el tiempo y el espacio son fundamentales para la estructura formal del argumento.

Para cualquier modelo de desarrollo, el espectador creará expectativas concretas. A medida que la película «adiestra» al espectador en su forma concreta, estas expectativas se vuelven cada vez más precisas. Una vez que comprendemos el deseo de Dorothy de regresar a casa, consideramos que cada acción adelanta o retrasa la consecución de su meta. Así, su viaje por Oz difícilmente puede convertirse en una gira turística. Cada etapa del viaje (a Emerald City, el castillo de la Bruja y de nuevo a Emerald City) está gobernada por el mismo principio: su deseo de regresar a casa.

En toda película, el modelo de desarrollo de la porción central puede explotar el suspense, el retraso de un desenlace esperado. Cuando Dorothy por fin llega hasta el Mago, éste le crea un nuevo obstáculo al pedirle la escoba de la Bruja. Igualmente, en *Con la muerte en los talones*, la trama del viaje pospone constantemente el descubrimiento de Roger Thornhill del truco de Kaplan y esto, también, crea suspense. El modelo de desarrollo también puede crear sorpresa, defraudar una expectativa, como cuando Dorothy descubre que el Mago es un impostor o cuando Thornhill ve al secuaz Leonard disparar a quemarropa a su jefe Van Damm. Lo más importante de los modelos de desarrollo es que hacen que el espectador se forme expectativas a largo plazo que se pueden retrasar, defraudar o satisfacer.

Una película tampoco se detiene simplemente: *finaliza*. En el momento en que está llegando a su fin, quizás existan ya muy pocas posibilidades de un mayor desarrollo. En una película de misterio, por ejemplo, las pistas pueden eliminar a todos los sospechosos excepto a unos pocos. O el clímax de un *western* puede implicar un duelo a tiros en el que sabemos que morirá uno de los participantes. Muy a menudo el final resolverá, o «interrumpirá», las cadenas de causa y efecto: vence el héroe, todo el mundo vive feliz desde entonces y por fin se satisfacen nuestras expectativas.

No todas las películas ofrecen esta sensación de resolución. Un final puede ser relativamente «abierto», como sugiere el ejemplo de *Los cuatrocientos golpes* (pág. 70). En otras palabras, el argumento presenta hechos de la historia que nos dejan dudas en cuanto a la naturaleza de las consecuencias finales. En una película de misterio, si llegamos a saber quién es el criminal, el filme tiene un desenlace, pero si deja alguna duda sobre la culpabilidad de la persona, se mantiene relativamente abierto. Nuestra respuesta también se vuelve menos firme. La forma puede entonces animarnos a reflexionar sobre otras formas en que nuestras expectativas podrían haber sido satisfechas.

## NARRACIÓN: EL FLUJO DE LA INFORMACIÓN DE LA HISTORIA

Una de las funciones que desempeña el argumento es presentar o dar a entender la información de la historia. El comienzo de *Con la muerte en los talones* nos presenta Manhattan en una hora punta y a Roger Thornhill como un ejecutivo; también nos sugiere que ha estado muy ocupado dictando antes de que le veamos. Los cineastas hace ya tiempo que se han dado cuenta de que se puede despertar y manipular el interés del espectador mediante una cuidadosa divulgación de la información de la historia en determinados momentos. Por lo general, cuando vamos al cine, sabemos relativamente poco sobre la historia; al final sabemos mucho más, normalmente toda la historia. ¿Qué sucede en medio?

El argumento puede disponer las pistas de forma que se retenga la información en favor de la curiosidad o la sorpresa. O bien puede suministrar información con el fin de crear expectativas o aumentar el suspense. Todos estos procesos constituyen la *narración*, la forma en que el argumento distribuye la información de la historia con el fin de conseguir efectos concretos. La narración es el proceso concreto que nos guía para construir la historia a partir del argumento. Son muchos los factores que toman parte en la narración (véase «Notas y cuestiones»), pero los más importantes para nuestros propósitos están relacionados con el *alcance* y la *profundidad* de la información de la historia que proporcione el argumento.

### EL ALCANCE DE LA INFORMACIÓN DE LA HISTORIA

El argumento de *El nacimiento de una nación*, de D. W. Griffith, comienza narrando cómo se llevaron los esclavos a América y cómo cierta gente discutía la necesidad de liberarlos. El argumento muestra a continuación a dos familias, la familia Stoneman, del Norte, y los Cameron, del Sur. El argumento también se explora en cuestiones políticas, incluida la esperanza de Lincoln de evitar la guerra civil. Desde el comienzo, por lo tanto, nuestra esfera de conocimiento es muy amplia. El argumento recorre períodos históricos, regiones del país y diferentes grupos de personajes. Esta amplitud de la información de la historia continúa a lo largo de toda la película. Cuando Ben Cameron funda el Ku Klux Klan, nos enteramos de ello en el momento en que se le ocurre la idea, mucho antes de que se enteren los demás personajes. En el momento del clímax, sabemos que el Klan está cabalgando para rescatar a varios personajes cercados en una cabaña, pero la gente implicada no sabe esto. En resumen, en *El nacimiento de una nación* la narración es *ilimitada*: sabemos, vemos y oímos más que ninguno de los demás personajes. Esta narración que proporciona tanta información se denomina frecuentemente *narración omnisciente*.

Ahora consideremos el argumento de *El sueño eterno*, de Howard Hawks. La película comienza con la visita del detective Philip Marlowe al general Sternwood, que quiere contratarle. Nos enteramos del caso al mismo tiempo que él. Durante el resto de la película, Marlowe está presente en todas las escenas. Con muy pocas excepciones, no vemos y oímos nada que él no esté viendo y oyendo también. La narración, por lo tanto, está *limitada* a lo que sabe Marlowe.

Nótense las ventajas funcionales de cada elección. *El nacimiento de una nación* pretende ofrecer una visión panorámica de un período de la historia de

América (visto a través de concepciones peculiarmente racistas). De este modo, la narración omnisciente es esencial para crear la sensación de muchos destinos entrelazados con el destino del país. Si Griffith hubiera limitado la narración de la manera en que lo hace *El sueño eterno*, nos habríamos enterado de la información de la historia solamente a través de un personaje, es decir, Ben Cameron. No podríamos presenciar la escena del prólogo, las escenas en la oficina de Lincoln, ni la mayoría de los episodios bélicos o la escena del asesinato de Lincoln, ya que Ben no está presente en ninguno de estos hechos. El argumento se centraría entonces en la experiencia de un hombre durante la guerra y la posguerra civiles.

Igualmente, *El sueño eterno* obtiene ventajas funcionales de su narración limitada. Al confinar nuestra esfera de conocimiento a la de Marlowe, el filme puede crear curiosidad y sorpresa. La limitación es importante para las películas de misterio, puesto que estas películas atraen nuestro interés ocultando ciertas causas importantes. Confinar el argumento a la esfera de conocimiento de un investigador, motiva de forma realista ocultar otra parte de la información de la historia. *El sueño eterno* podría haber sido menos realista, por ejemplo, alternando escenas de la investigación de Marlowe con escenas que mostraran al rey del juego, Eddie Mars, planeando sus crímenes, pero esto habría restado algo de misterio al filme. En ambas películas, la esfera de conocimiento funciona para conseguir efectos concretos en el espectador.

Las narraciones limitada e ilimitada no son compartimentos estanco, sino los extremos de un *continuum*. La esfera de conocimiento es una cuestión de gradación. Una película puede presentar una esfera de conocimiento mayor que *El sueño eterno* y sin embargo no conseguir la omnisciencia de *El nacimiento de una nación*. En *Con la muerte en los talones*, por ejemplo, las primeras escenas nos limitan enormemente a lo que ve y sabe Roger Thornhill. Después de que huya del edificio de las Naciones Unidas, sin embargo, la narración se traslada a Washington, donde los miembros del Servicio de Inteligencia de los Estados Unidos discuten la situación. En esta escena, el espectador se entera de algo que Thornhill no sabrá hasta más tarde, que el hombre que busca, George Kaplan, no existe. Por lo tanto, nuestra esfera de conocimiento es mayor que la de Roger. En al menos un aspecto importante también sabemos más que el personal del Servicio de Inteligencia: sabemos con exactitud la confusión que se va a crear. Pero todavía no sabemos otras muchas cosas que la narración podía haber divulgado en esta escena concreta. Por ejemplo, el personal del Servicio de Inteligencia no identifica al agente que tiene trabajando ante las narices de Van Damm. De este modo, cualquier película puede oscilar entre una presentación limitada o ilimitada de la información de la historia. (Para más detalles sobre la narración de *Con la muerte en los talones*, véanse las págs. 370-375.)

De hecho, a lo largo de toda película, la narración nunca es completamente ilimitada. Siempre hay algo que no se dice, aunque sólo sea cómo terminará la película. Normalmente, por lo tanto, consideramos una narración ilimitada típica la que opera de la forma en que lo hace en *El nacimiento de una nación*: el argumento pasa constantemente de un personaje a otro para cambiar la fuente de información. Igualmente, tampoco es común una narración completamente limitada. Incluso si el argumento está construido en torno a un único personaje, la narración presentará unas cuantas escenas en las que el personaje no esté presente para presenciarlas.

El alcance de la información de la historia del argumento crea una *jerarquía de conocimiento*, que puede variar dependiendo de la película. En un momento determinado, podemos hacernos la pregunta de si el espectador sabe más, menos o tanto como los personajes. Por ejemplo, así es como aparecerían las jerarquías en las tres películas que hemos estado discutiendo.

do. Cuanto más arriba esté uno en la escala, mayor será su esfera de conocimiento:

<i>El nacimiento de una nación</i>	<i>El sueño eterno</i>	<i>Con la muerte en los talones</i>
(narración ilimitada)	(limitada)	(mezclada y fluctuante)
el espectador	espectador-Marlowe	el Servicio de Inteligencia
todos los personajes		el espectador
		Thornhill

Una manera fácil de analizar el alcance de la narración es preguntar «¿Quién sabe qué cuándo?». El espectador se debe incluir entre los «quiénes», no sólo porque podemos obtener un conocimiento mayor que cualquiera de los personajes, sino también porque podemos obtener un conocimiento que *ningún* personaje posee. Veremos que esto sucede al final de *Ciudadano Kane*.

Estos ejemplos sugieren los poderosos efectos que puede conseguir la narración manipulando el alcance de la información de la historia. La narración limitada tiende a despertar una mayor curiosidad y sorpresa en el espectador. Por ejemplo, si un personaje está explorando una casa siniestra y vemos y oímos lo mismo que el personaje, nos sorprenderá la repentina revelación de una mano que asoma por una puerta. Por el contrario, como señalaba Alfred Hitchcock, un grado de narración ilimitada ayuda a construir suspense. Se lo explicaba de este modo a François Truffaut:

Ahora estamos manteniendo una charla muy inocente. Supongamos que hay una bomba debajo de esta mesa entre nosotros. No sucede nada, y luego de repente, «¡Booom!». Hay una explosión. El público se sorprende, pero antes de esa sorpresa, ha visto una escena absolutamente ordinaria, sin ninguna consecuencia especial. Ahora, tomemos una situación de suspense. La bomba está debajo la mesa y el público lo sabe, probablemente porque han visto al anarquista colocarla ahí. El público es consciente de que la bomba va a explotar a la una y hay un reloj en el decorado. El público puede ver que es la una menos cuarto. En esas condiciones, esta inocente conversación se vuelve fascinante, porque el público está participando en la escena. El público ansía advertir a los personajes de la pantalla: «No deberías hablar de asuntos tan triviales. Hay una bomba a tus pies ¡y está a punto de explotar!».

En el primer caso hemos dado al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso les hemos proporcionado quince minutos de suspense. La conclusión es que siempre que sea posible, el público debe estar informado. [François Truffaut, *Hitchcock* (Nueva York, Simon and Schuster, 1967), pág. 52 ; trad. cast.: *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza, 1993, 8ª ed.]

Hitchcock vivió de acuerdo con su creencia. En *Psicosis* (*Psycho*, 1960), Lila Crane explora la mansión de Bates muy a la manera en que nuestro hipotético personaje lo estaba haciendo arriba. Hay momentos aislados de sorpresa cuando descubre información sobre el pasado de Norman y su madre. Pero el efecto total de la secuencia se construye sobre el suspense, porque nosotros sabemos, y Lila no, que la señora Bates está en la casa, en el sótano. (En realidad, como en *Con la muerte en los talones*, nuestro conocimiento no es del todo exacto, pero durante la investigación de Lila creemos que lo es.) Como en la anécdota de Hitchcock, una esfera mayor de conocimiento crea suspense porque podemos anticipar efectos que el personaje no puede anticipar.

## ■ LA PROFUNDIDAD DE LA INFORMACIÓN DE LA HISTORIA

La narración de una película no sólo manipula el grado de conocimiento, también manipula la profundidad de nuestro conocimiento. Nos estamos refiriendo a la «profundidad» con que el argumento se sumerge en los estados psicológicos de un personaje. Al igual que hay todo un abanico de posibilidades entre narración limitada e ilimitada, hay un *continuum* entre objetividad y subjetividad.

Un argumento puede confinarnos por completo a la información sobre lo que dicen y hacen los personajes: su comportamiento externo. En ese caso, la narración es relativamente *objetiva*. O bien puede permitirnos acceder a lo que ven y oyen los personajes. Podemos ver planos tomados desde el punto de vista óptico de un personaje (el plano *subjetivo*) o escuchar sonidos mientras los oye el personaje (lo que los sonidistas denominan «perspectiva sonora»). Esto proporcionaría un grado mayor de subjetividad, a la que podríamos llamar *subjetividad perceptiva*. Todavía existe la posibilidad de una profundidad mayor si el argumento se sumerge en la mente del personaje. Podemos oír un comentario interno que cuenta los pensamientos del personaje o podemos ver «imágenes interiores» del personaje que representen recuerdos, fantasías, sueños o alucinaciones. A esto se le puede denominar *subjetividad mental*. En resumen, las películas narrativas pueden presentar la información de la historia con varios niveles de profundidad en la vida psicológica del personaje.

Se podría pensar que cuanto más limitada es la esfera de conocimiento de la narración, mayor es la profundidad subjetiva. Esto no es necesariamente cierto. *El sueño eterno* es bastante limitada en cuanto a la esfera de conocimiento, pero muy pocas veces vemos u oímos cosas desde el punto de vista perceptivo de Marlowe y nunca accedemos directamente a su mente. *El sueño eterno* utiliza casi en su totalidad la narración objetiva. La narración omnisciente de *El nacimiento de una nación*, por otro lado, obtiene una considerable profundidad con planos subjetivos ópticos, *flashbacks* y una fantástica visión final de un mundo sin guerras. Hitchcock disfruta ofreciéndonos un conocimiento mayor del que tienen sus personajes, pero luego, en determinados momentos, nos confina a su subjetividad perceptiva (Por ejemplo, mediante planos subjetivos). El alcance y la profundidad del conocimiento son variables independientes.

Por cierto, ésta es una de las razones de que el término «punto de vista» sea ambiguo. Puede referirse a la esfera de conocimiento (como cuando un crítico habla del «punto de vista omnisciente») o a la profundidad (como en el caso de un plano referente al punto de vista). En este libro utilizaremos «punto de vista» para referirnos solamente a la subjetividad perceptiva, como en la frase «plano desde un punto de vista óptico».

El hecho de manipular la profundidad del conocimiento puede tener muchas funciones y efectos. El de penetrar en las profundidades de la subjetividad mental puede aumentar nuestra identificación con un personaje y puede crear expectativas permanentes sobre lo que los personajes harán o dirán más tarde. Las secuencias de recuerdos en *Hiroshima mon amour* (1959), de Alain Resnais, y las secuencias fantásticas en *Fellini ocho y medio*, de Fellini, aportan información sobre los rasgos de los protagonistas y sus posibles acciones futuras, que serían menos vívidos si se presentaran objetivamente. Un *flashback* con una motivación subjetiva puede crear paralelismos entre los personajes, como sucede en el *flashback* compartido por la madre y el hijo en *El intendente Sansho* (Sansho dayu, 1954), de Kenji Mizoguchi. Un argumento puede despertar curiosidad sobre los motivos de un personaje y luego emplear cierto grado de subjetividad —por ejemplo, comentarios internos o un *flashback* subjetivo— para explicar la causa del comportamiento.

Por otro lado, la objetividad puede ser una forma eficaz de retener información. Una de las razones de que *El sueño eterno* no trate a Marlowe subjetivamente es que el género de detectives exige que se oculte al espectador el razonamiento del detective. El misterio es más misterioso si no conocemos sus deducciones y conclusiones antes de que las revele al final. En cualquier momento de una película podemos preguntarnos «¿Con cuánta profundidad conozco las percepciones, sentimientos y pensamientos de los personajes?». La respuesta apunta directamente al modo en que la narración presenta o retiene la información de la historia para conseguir una función formal o un efecto concreto en el espectador.

Una característica final sobre la profundidad del conocimiento que presenta la narración: la mayoría de las películas insertan momentos subjetivos dentro de una estructura global de objetividad. Por ejemplo, en *Con la muerte en los talones*, vemos a Roger Thornhill encaramado a la ventana de Van Damm y mirando al interior (narración objetiva); se corta a un plano del punto de vista de Roger (subjetividad perceptiva); se vuelve a un plano de Roger mirando (de nuevo objetividad). (Véanse las figuras 3.1 a 3.3.) Igualmente, la secuencia de un sueño contará a menudo con planos de la persona que duerme en la cama.

Los *flashbacks* ofrecen un ejemplo fascinante del poder totalizador de la narración objetiva. Normalmente su motivación es la subjetividad mental, puesto que los hechos que vemos los desencadena el recuerdo del pasado de un personaje. Sin embargo, una vez que estamos «dentro» del *flashback*, los hechos se presentarán desde un punto de vista totalmente objetivo. Normalmente, también se presentarán de forma ilimitada, e incluso pueden incluir acción que el personaje que recuerda quizá no tenía forma de saber.

En otras palabras, la mayoría de las películas adoptan la narración «objetiva» como una línea básica desde la que podemos partir en busca de la profundidad subjetiva pero a la que volveremos. Hay, sin embargo, otras películas que rechazan esta convención y que mezclan la objetividad y la subjetividad de forma ambigua. *Fellini ocho y medio*, de Fellini, *Bella de día* (*Belle de jour*, 1966) y *Ese oscuro objeto del deseo* (1977), de Buñuel, y *El año pasado en Marienbad*, de Resnais, son buenos ejemplos, y examinaremos este proceso más detalladamente en el capítulo 10. Aquí, como en todas partes, la manipulación de la información de la historia no es simplemente una cuestión de lo que sucede «en la película». Cualquier elección sobre el alcance o la profundidad tiene consecuencias concretas en la forma en que el espectador piensa y siente la película a medida que avanza.

## EL NARRADOR

La narración, por lo tanto, es el proceso mediante el que el argumento presenta la información de la historia al espectador. Este proceso puede moverse entre esferas limitadas o ilimitadas de conocimiento y mayores o menores grados de subjetividad. La narración también puede recurrir a un *narrador*, un intermediario concreto que pretende estar contándonos la historia. El narrador puede ser un *personaje* de la historia. Estamos familiarizados con esta convención gracias a la literatura, como cuando Huck Finn o Jane Eyre cuentan la acción de una novela. La película *Historia de un detective* (*Murder My Sweet*, 1944), de Edward Dmytryk, hace que el detective cuente la historia mediante *flashbacks*, dirigiendo la información a los policías que le interrogan. Una película también puede utilizar un *narrador que no sea un personaje*, como el anónimo comentarista en *off* de *Jules y Jim* (*Jules et Jim*, 1961), de Truffaut.

Nótese que cualquier tipo de narrador puede presentar diferentes tipos de narración. Un personaje-narrador no tiene por qué tener un conocimiento li-



Fig. 3.1



Fig. 3.2



Fig. 3.3

mitado y puede hablar de hechos que no ha presenciado. Un narrador que no es un personaje no tiene por qué ser omnisciente y puede limitar su comentario a lo que sabe un único personaje. El personaje-narrador puede ser enormemente subjetivo y limitar su relato únicamente al aspecto exterior. Un narrador que no es un personaje puede permitirnos el acceso a profundidades subjetivas (como en *Jules y Jim*), o puede ajustarse simplemente a hechos superficiales. En cualquier caso, el proceso que sigue el espectador al escoger las pistas, crear expectativas y construir una historia continuada a partir del argumento estará gobernado por lo que cuente o no cuente el narrador.

### RESUMEN

Podemos resumir la fuerza configuradora de la narración examinando *Mad Max II, el guerrero de la carretera* (*The Road Warrior*, 1982), de George Miller. El argumento de la película comienza con un comentario en *off* de un narrador masculino ya anciano que recuerda al «guerrero Max». Tras ofrecer un relato explicativo de las guerras mundiales que llevaron a la sociedad a degenerar en bandas de vagabundos, el narrador calla. La cuestión de su identidad queda abierta.

El resto del argumento se organiza en torno al encuentro de Max con un grupo de pacíficos habitantes del desierto que quieren huir al sur pero están cercados por una horda de peligrosos delincuentes. La cadena de causa-efecto implica la conformidad de Max respecto a trabajar para los colonos a cambio de gasolina. Más tarde, después de un encontronazo con la banda en el que resulta herido, su perro muerto y su coche destrozado, Max se compromete a ayudar a la gente a escapar del cerco. La batalla contra la banda que les asedia llega a su clímax cuando Max intenta escapar en un camión lleno de gasolina.

Max está en el centro de la cadena causal. Además, después del prólogo del narrador anónimo, la mayor parte de la película se limita a la esfera de conocimiento de Max. Como Philip Marlowe en *El sueño eterno*, Max está presente en todas las escenas y prácticamente todo lo que sabemos lo sabemos a través de él. La profundidad de la información de la historia es también coherente. La narración presenta planos subjetivos ópticos cuando Max conduce el coche u observa una escaramuza por un telescopio. Cuando le rescatan después del accidente de coche, su delirio se ofrece como subjetividad mental, utilizando los recursos convencionales de cámara lenta, imágenes sobreimpresas y sonido ralentizado. Todos estos recursos narrativos nos llevan a identificarnos con Max.

En determinados momentos, sin embargo, la narración se vuelve más ilimitada. Esto sucede sobre todo durante las persecuciones y las escenas de peleas, donde presenciamos hechos que Max probablemente no conoce. En estas escenas, la narración ilimitada funciona para construir suspense, mostrando a los perseguidores y a los perseguidos, o diferentes aspectos de la batalla. En el clímax, el camión de Max aleja con éxito a la banda de la gente del desierto, que huye al sur. Pero cuando su camión vuelca, Max —y nosotros— nos enteramos de que el camión sólo contiene arena. Únicamente ha sido una trampa. De este modo, la limitación a la esfera del conocimiento de Max crea sorpresa.

Sin embargo, aún quedan cosas por saber. Al final, la voz del narrador vuelve para contarnos que él era el muchacho al que Max había ofrecido su amistad. La gente del desierto se marcha y Max se queda solo en medio de la autopista. La imagen final de la película —un plano del solitario Max volviéndose cada vez más pequeño a medida que nos alejamos— sugiere una subjetividad perceptiva (el punto de vista del muchacho mientras se aleja de Max) y

una subjetividad mental (el recuerdo de Max alejándose y empañándose para el narrador).

En *Mad Max II*, entonces, la forma del argumento no sólo se consigue mediante la causalidad, el tiempo y el espacio, sino también mediante un uso coherente de la narración. La parte central de la película canaliza nuestras expectativas mediante la identificación con Max alternada con fragmentos más ilimitados. Y esta sección central está «enmarcada» por el misterioso narrador que sitúa todos los hechos en un pasado lejano. La presencia del narrador al comienzo nos lleva a esperar que reaparezca al final, quizás explicando quién es. Así, tanto la organización causa-efecto como el modelo narrativo contribuyen a conseguir el cierre de la película.

## LAS CONVENCIONES NARRATIVAS

Tal vez el lector se haya dado cuenta de que hemos utilizado a menudo las palabras «generalmente» o «normalmente» cuando describíamos ciertos aspectos de la forma narrativa. Son términos taquigráficos para las diferentes convenciones que se han desarrollado a lo largo de la historia del cine. Podemos concluir de manera apropiada nuestro estudio de la forma narrativa considerando dos modos comunes en que los críticos de cine discuten ciertos cuerpos de convenciones narrativas.

### ■ LOS GÉNEROS

Como hemos visto en el capítulo 2, los géneros, o *tipos*, de películas son una importante fuente de las expectativas del público. Si sabemos que vamos a ver un filme de ciencia ficción, las sospechas acerca de lo que nos podemos encontrar serán mucho más firmes. Los géneros se basan en un acuerdo tácito entre los directores y el público. En un musical, el público espera números musicales, ya sean integrados de forma realista en el contexto de la historia (como lo son los bailes de *Fiebre del sábado noche* [Saturday Night Fever, 1977]) o presentados con motivaciones menos realistas como en *El mago de Oz* o en *Un americano en París* [An American in Paris, 1951]). Un género forma un conjunto de «reglas» para la construcción de la narración que conocen tanto el cineasta como el público.

No hay un único principio por el que se puedan definir los géneros. Algunos géneros se distinguen principalmente por un tema común. Una película de ciencia ficción trata normalmente sobre tecnología avanzada, un *western* normalmente sobre la vida en la frontera. Otros géneros se distinguen por ciertos objetos o decorados: una película de samurais incluye espadas, una película de gánsters normalmente exige una gran ciudad. Las comedias y las películas de catástrofes parecen definirse principalmente por un tipo de situación de la historia. Los musicales comparten solamente un estilo de interpretación, el canto y/o el baile. Los filmes de detectives, como hemos visto, se definen en parte por el patrón argumental de una investigación que saca a la luz causas misteriosas anteriores en el momento del clímax.

La flexibilidad de las definiciones del género se muestra en la capacidad de los géneros para entremezclarse libremente. Podemos encontrarnos con un musical del Oeste (*La ingenua explosiva* [Cat Ballou, 1965]) o de gánsters (*Bugsy Malone, nieto de Al Capone* [Bugsy Malone, 1976]), un melodrama de misterio (*La escalera de caracol* [The Spiral Staircase, 1946]), una combinación de ciencia ficción y terror (*Alien, el octavo pasajero* [Alien, 1979]), una historia de detectives

de ciencia ficción (*Blade Runner* [Blade Runner]), e incluso un *western* de terror (*Billy the Kid vs. Drácula* [Billy the Kid Meets Dracula, 1965]).

El hecho de que los géneros puedan entremezclarse no quiere decir, sin embargo, que no haya fronteras entre ellos. En vez de una definición abstracta, la mejor forma de identificar un género es reconocer cómo los cineastas y el público, en diferentes períodos históricos y lugares, han distinguido de forma intuitiva un tipo de película de otro. La combinación de géneros todavía reconoce de forma implícita que hay diferentes géneros, con diferentes reglas sobre las que los cineastas y los espectadores mantienen un acuerdo tácito.

### ■ EL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD

El número de narraciones posibles es interminable. Históricamente, sin embargo, en el cine ha tendido a dominar un único modo de forma narrativa. A lo largo de este libro nos referiremos a este modo dominante como el «cine clásico de Hollywood»: «clásico», debido a su amplia y larga historia; «Hollywood», porque este modo asumió su configuración definitiva en las películas de estudio americanas. El mismo modo, no obstante, gobierna muchas películas narrativas realizadas en otros países. Por ejemplo, *Mad Max II, el guerrero de la carretera*, aunque es una película australiana, está construida según los patrones clásicos de Hollywood.

Esta concepción de la narración se basa en la suposición de que la acción surge principalmente de *personajes individuales que actúan como agentes causales*. Las causas naturales (inundaciones, terremotos) o causas sociales (instituciones, guerras, depresiones económicas) pueden servir como catalizadores o condiciones previas para la acción, pero la narración se centra invariablemente en causas psicológicas personales: decisiones, elecciones y rasgos de carácter.

A menudo, uno de los rasgos que funcionan para hacer que la narración avance es el *deseo*. El personaje quiere algo. El deseo establece una meta, y el desarrollo de la narración probablemente tendrá que ver con el proceso de conseguir esa meta. En *El mago de Oz*, Dorothy tiene una serie de objetivos, como hemos visto: primero salvar a Toto de Miss Gulch, luego regresar a casa desde Oz. Este último objetivo da lugar a metas a corto plazo a lo largo de la película: llegar a Emerald City y luego matar a la Bruja. En *La diligencia* veremos que el personaje central desea la venganza, mientras que los personajes secundarios tienen objetivos propios.

Si este deseo de lograr un objetivo fuera el único elemento presente, no habría nada que pudiera frenar al personaje para lograr su meta inmediatamente. Pero en la narrativa clásica existe una fuerza contraria: una oposición que crea un conflicto. El protagonista tiene que enfrentarse con un personaje cuyos rasgos y metas son opuestos a los suyos. Como resultado, el protagonista tiene que intentar cambiar la situación para poder lograr su objetivo. El deseo de Dorothy de regresar a casa se ve obstaculizado por la Bruja, cuyo fin es obtener las zapatillas rojas. Dorothy tiene que eliminar a la Bruja antes de poder utilizar las zapatillas para ir a casa. En *La diligencia*, el protagonista, que está arrestado por el *marshall*, tiene que demostrar que es merecedor de confianza antes de que al final el *marshall* le permita participar en el duelo que satisfaga su venganza.

La causa y el efecto implican *cambio*. Si los personajes no desearan que algo fuera diferente a como es al principio de la narración, no se produciría el cambio. De ahí que los personajes y sus rasgos, concretamente el deseo, sean una importante fuente de causas y efectos.

Pero, ¿acaso no tienen todas las narraciones protagonistas de este tipo? En realidad no. En los filmes soviéticos de los años veinte, como en *El acorazado Potemkin* (Bronenosez Potemkin, 1925), *Octubre* y *La huelga* (Stachka, 1924),

de Sergei Eisenstein, ningún individuo actúa como protagonista. Más recientemente, *L'amour fou* (1967), de Jacques Rivette, y *Nashville* (1975), de Robert Altman, experimentan con la eliminación de los protagonistas. En películas como las de Eisenstein o Yasujiro Ozu, percibimos muchos hechos cuyas causas no son los personajes, sino fuerzas mayores (las dinámicas sociales en el primero y una naturaleza que les sobrepasa en el segundo). En películas narrativas como *La aventura* (*L'Avventura*, 1960), de Michelangelo Antonioni, el protagonista no es activo, sino pasivo. De este modo, el protagonista activo, encaminado a conseguir un objetivo, aunque es común, no aparece en todas las películas narrativas.

En la narrativa clásica de Hollywood la cadena de acciones que resulta de causas predominantemente psicológicas tiende a motivar la mayoría o todos los hechos de la narración. El tiempo está subordinado a la cadena causa-efecto en multitud de formas. El argumento omitirá lapsos de tiempo significativos para mostrar sólo acontecimientos de importancia causal. (Las horas que Dorothy y su séquito pasan caminando por el «camino» se omiten, pero se muestran los momentos en que conoce a un nuevo personaje.) El argumento ordenará la cronología de la historia para presentar la cadena causa-efecto de forma más sorprendente. Así, si un personaje actúa de forma peculiar, podemos encontrarlos con un *flashback* que revele la causa de su extraño comportamiento. Varios recursos específicos unen el tiempo del argumento con la cadena causa-efecto de la historia: la cita (que motiva el que los personajes se encuentren unos con otros en un momento concreto) y el plazo límite (que hace que la duración del argumento dependa de la cadena causa-efecto). La motivación en el cine narrativo clásico intentará ser tan clara y completa como sea posible, incluso en el fantasioso género del musical, en el que los números de canto y baile tienen como motivación la expresión de las emociones de los personajes o espectáculos teatrales montados por los personajes.

La narración en el cine clásico de Hollywood explota una gran variedad de opciones, pero hay una fuerte tendencia a que sea «objetiva», a la manera discutida en la página 79. Es decir, hay una realidad básicamente «objetiva» frente a la que se pueden medir diferentes grados de subjetividad perceptiva o mental. El cine clásico también tiende a situar la narración en el extremo de la escala del conocimiento ilimitado. Incluso si seguimos a un único personaje, hay fragmentos de la película que nos permiten el acceso a cosas que el personaje no ve, oye o sabe. (*Con la muerte en los talones* y *Mad Max II, el guerrero de la carretera* son buenos ejemplos de esta tendencia.) Este factor solamente se invalida en los géneros que dependen en gran medida del misterio, como el cine de detectives, que se basa en la clase de limitación que veíamos funcionar en *El sueño eterno*.

Finalmente, la mayoría de las películas narrativas clásicas tienen un fuerte grado de clausura al final. Al resolver los finales, estas películas intentan concluir sus cadenas causales con un resultado concreto. Normalmente, nos enteramos del destino de cada personaje, la respuesta a cada misterio y el resultado de cada conflicto.

Una vez más, ninguna de estas características es necesaria para la forma narrativa en general. No hay nada que impida a un cineasta presentar «tiempos muertos» o intervalos narrativamente inmotivados entre hechos más significativos. (François Truffaut, Jean-Luc Godard, Carl Dreyer y Andy Warhol lo hacen frecuentemente, aunque de formas muy diferentes.) El argumento también puede reordenar la cronología de la historia para hacer que la cadena causal sea más complicada. Por ejemplo, *No reconciliados o ayuda sólo la violencia, donde la violencia reina* (*Nicht versohnt oder Es hilft nur Gewalt, wo Gewalt herrscht*, 1964-65), de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, va de un lado a otro entre tres períodos históricos muy diferentes sin señalar claramente los cambios. *Una his-*

*toria sentimental* o *La tragedia de una empleada de telefonos* (Ijubavni slukaj. Iltiragedijo sluzbenice PTT, 1967), de Dusan Makavejev, utiliza *flashforwards* entremezclados con la acción principal del argumento; solamente poco a poco iremos comprendiendo las relaciones causales de estos *flashforwards* con los hechos del «tiempo presente».

El cineasta también puede incluir material que no está motivado por la causa y el efecto de la narración, como los encuentros casuales de las películas de Truffaut, los monólogos y entrevistas políticos de las películas de Godard, las secuencias de «montaje intelectual» de las películas de Eisenstein, los planos de transición de los filmes de Ozu, etc. La narración puede ser completamente subjetiva, como en *El gabinete del doctor Caligari*, (Das Kabinett des Dr. Caligari, 1919), o puede oscilar ambigüamente entre la objetividad y la subjetividad, como en *El año pasado en Marienbad*. Finalmente, el cineasta no necesita resolver toda la acción al final; los filmes realizados fuera de la tradición clásica tienden a presentar finales bastante «abiertos».

En el capítulo 7 veremos cómo el modo clásico de Hollywood hace que el espacio cinematográfico esté subordinado a la causalidad mediante el montaje continuo. Por ahora, baste con señalar cómo el modo clásico tiende a tratar los elementos narrativos y los procesos narrativos de formas específicas y únicas. El modo clásico de Hollywood es, sin embargo, sólo un sistema entre los muchos que se han utilizado y se pueden utilizar para construir películas.

### LA FORMA NARRATIVA EN CIUDADANO KANE

*Ciudadano Kane* es un filme útil para iniciarse en el análisis filmico, ya que es poco común en cuanto a forma y variado en cuanto a estilo. A continuación examinaremos *Ciudadano Kane* para descubrir cómo pueden funcionar en una película concreta los principios de la forma narrativa. La investigación del argumento de *Ciudadano Kane* nos lleva a analizar cómo pueden operar en las narraciones la causalidad y los personajes orientados hacia una meta. La forma en que la película manipula nuestro conocimiento arroja luz sobre la distinción entre historia y argumento. *Ciudadano Kane* también demuestra que, cuando ciertos elementos no tienen motivaciones claras, puede originarse ambigüedad. Además, la comparación entre el comienzo y el final de *Ciudadano Kane* indica cómo puede desviarse una película de los esquemas propios de la construcción narrativa clásica de Hollywood. Finalmente, el uso de la narración que hace la película muestra claramente cómo el modo en que la narración conduce el flujo de información de la historia puede moldear nuestra experiencia.

### ■ EXPECTATIVAS GLOBALES DE LA NARRACIÓN

Hemos visto en el capítulo 2 que nuestra experiencia de una película depende mucho de las expectativas que tengamos y de hasta qué punto la película las satisfaga. Puede que, antes de ver *Ciudadano Kane*, solamente supiéramos que está considerada como una película clásica. Esta valoración no nos proporciona un grupo de expectativas muy concreto. El público de 1941 debió de tener una sensación de expectación más intensa. En primer lugar, se consideraba de forma generalizada que la película era una versión encubierta de la vida del editor William Randolph Hearst. Por lo tanto, los espectadores debían buscar hechos y alusiones relacionados con la vida de Hearst. Además, la campaña pu-

blicitaria de la película (véase fig. 3.4), aunque no especificaba ninguna correspondencia con la vida real, preparaba al público para una historia sobre un hombre singular, un coloso visto desde diferentes puntos de vista.

Después de que hayan transcurrido unos cuantos minutos de la película, el espectador puede formarse expectativas más concretas sobre las convenciones genéricas. La secuencia, al principio, del «News on the March» sugiere que tal vez la película sea una biografía de ficción, sospecha que se confirma cuando el reportero, Thompson, comienza su investigación sobre la vida de Kane. La película en realidad no sigue los pasos convencionales de la biografía, que por lo general abarca toda la vida de un individuo y dramatiza ciertos episodios de la época. Ejemplos de este género serían *El caballero Adverse* (Anthony Adverse, 1936) y *Poder y gloria* (The Power and the Glory, 1933). (Esta última película se cita a menudo como una precursora de *Ciudadano Kane* por su compleja utilización del *flashback*.)

El espectador también puede identificar rápidamente el uso que hace la película de las convenciones de los filmes de reporteros. Los colegas de Thompson se parecen a los bromistas reporteros de *Ha entrado un fotógrafo* (Picture Snatcher, 1933), *Sed de escándalo* (Five-Star Final, 1931) y *Luna nueva* (His Girl Friday, 1939). En este género, la acción depende normalmente de la tenaz persecución por parte de un reportero de una historia, a pesar de los grandes obstáculos existentes en su contra. Por lo tanto, estamos preparados para esperar no sólo la investigación de Thompson, sino también su triunfante descubrimiento de la verdad. En las escenas dedicadas a Susan, también se hallan algunas convenciones típicas del cine musical: frenéticos ensayos, preparativos entre bastidores y, más concretamente, la secuencia de montaje de su carrera operística, que parodia el montaje convencional del éxito de los cantantes en películas como *Primavera* (Maytime, 1937). De modo más general, la película evidentemente le debe algo al género de detectives, puesto que Thompson aspira a resolver un misterio (¿qué es «Rosebud»?) y sus entrevistas se parecen a las de los detectives cuando interrogan a los sospechosos en busca de pistas.

Nótese, sin embargo, que en *Ciudadano Kane* el uso de las convenciones genéricas es en cierto modo ambiguo. Como filme biográfico, *Ciudadano Kane* trata más de los estados psicológicos y las relaciones del héroe que de sus acciones públicas o sus aventuras. Como película de periodismo, *Ciudadano Kane* es poco común, ya que el reportero no consigue la historia. Como película de misterio, *Ciudadano Kane* responde a algunas preguntas, pero deja otras en el aire. *Ciudadano Kane* es un buen ejemplo de película que se basa en las convenciones genéricas pero frustra a menudo las expectativas que éstas despiertan.

La misma clase de cualidades ambiguas se puede hallar en la relación de *Ciudadano Kane* con el cine clásico de Hollywood. Incluso sin un conocimiento previo de la película, esperamos que, como producto de estudio americano de 1941, obedezca las normas y reglas de esta tradición. La mayoría de las veces lo hace. Veremos que el deseo impulsa la narración, que la causalidad se define en torno a rasgos de carácter y metas, que los conflictos conducen a consecuencias, que el tiempo está motivado por los requisitos del argumento y que la narración es objetiva, entremezclando pasajes con y sin limitación del conocimiento. También veremos algunos aspectos en que *Ciudadano Kane* es más ambigua que la mayoría de las películas de esta tradición. Los deseos, los rasgos de carácter y las metas no siempre se explican con detalle; los conflictos tienen en ocasiones una resolución dudosa; al final, la omnipresencia se subraya hasta un grado excepcional. El final, en particular, no posee el grado de clausura que cabría esperar en una película clásica. Nuestro análisis mostrará cómo *Ciudadano Kane* recurre a las convenciones narrativas de Hollywood, pero también quebranta algunas de las expectativas que tenemos al ver una película de Hollywood.



Fig. 3.4

## ■ ARGUMENTO E HISTORIA EN *CIUDADANO KANE*

El primer paso para analizar una película es segmentarla en secuencias. Las secuencias están a menudo demarcadas por recursos cinematográficos (fundidos, encadenados, cortes, fundidos en negro, etc.) y forman unidades con significado. En una película narrativa, las secuencias constituyen las partes del argumento.

La mayoría de las secuencias de una película narrativa se denominan *escenas*. El término se utiliza en su acepción teatral, para referirse a las diferentes fases de la acción que transcurren dentro de un espacio y un tiempo relativamente unificados. A continuación ofrecemos nuestra segmentación de *Ciudadano Kane*. (Al segmentar las películas, etiquetaremos los títulos de crédito como «C», el título final con una «F» y todos los demás segmentos con números.) En esta segmentación, los números árabes se refieren a las partes importantes, algunas de las cuales no son más que una escena. En la mayoría de los casos, sin embargo, las partes importantes constan de varias escenas y cada una de ellas se identifica con una letra minúscula. Muchos de estos segmentos podrían estar más subdivididos, pero esta segmentación es apta para nuestro propósito inmediato.)

La segmentación nos permite ver de un ojeada las principales divisiones del argumento y cómo se organizan las escenas dentro de ellas. El esquema también nos ayuda a advertir cómo organiza el argumento la causalidad y el tiempo de la historia. Analizaremos estos factores más detalladamente.

## ■ LA CAUSALIDAD EN *CIUDADANO KANE*

En *Ciudadano Kane*, dos grupos diferentes de personajes son los desencadenantes de los hechos. Por un lado, un grupo de reporteros que buscan información sobre Kane. Por otro, Kane y los personajes que le conocen son el objeto de la investigación de los reporteros.

La conexión causal inicial entre ambos grupos es la muerte de Kane, que lleva a los reporteros a realizar un noticiario que resume su carrera. Sin embargo, el noticiario ya ha acabado cuando el argumento presenta a los reporteros. El jefe, Rawlston, proporciona la causa para el inicio de la investigación de la vida de Kane. El noticiario de Thompson no consigue satisfacerle. El deseo de Rawlston pone en marcha la búsqueda de «Rosebud». Thompson, así, se propone una meta, que le hace ahondar en pasado de Kane. Su investigación constituye una de las líneas principales del argumento.

Otra línea de acción, la vida de Kane, ya ha acontecido en el pasado. En ésta también hay un grupo de personajes que han desencadenado las acciones. Muchos años antes, un huésped moroso de la pensión de la madre de Kane pagó con la escritura de una mina de plata. La riqueza que proporciona esta mina provoca que la señora Kane asigne a Thatcher como tutor del joven Charles. La tutoría de Thatcher da como resultado (de una forma hasta cierto punto sin especificar) el hecho de que Kane, al crecer, se convierta en un joven alocado y rebelde.

*Ciudadano Kane* es una película poco común porque el objeto de la búsqueda del investigador es el conjunto de rasgos característicos de un personaje. Thompson intenta conocer los aspectos de la personalidad de Kane que le llevaron a pronunciar la palabra «Rosebud» en su lecho de muerte. Este misterio motiva la investigación, similar a la de un detective, de Thompson. Kane, un personaje muy complejo, tiene muchos rasgos que influyen en las acciones de los demás personajes. Como veremos, sin embargo, la narración de *Ciudadano Kane*, en el fondo, no define todos los rasgos del carácter de Kane.

## CIUDADANO KANE: SEGMENTACIÓN DEL ARGUMENTO

### C. Título de crédito

#### 1. Xanadu: muere Kane

#### 2. Sala de proyección:

- a. «News on the March»
- b. Los reporteros discuten «Rosebud»

#### 3. Club nocturno «El Rancho»: Thompson intenta entrevistar a Susan.

#### 4. Biblioteca Thatcher:

- Primer  
flashback
- a. Thompson entra y lee el manuscrito de Thatcher
  - b. La madre de Kane envía al muchacho con Thatcher
  - c. Kane crece y compra el *Inquirer*
  - d. Kane lanza el ataque del *Inquirer* contra los grandes negocios
  - e. La Depresión: Kane vende a Thatcher su cadena de periódicos
  - f. Thompson abandona la biblioteca

#### 5. Oficina de Bernstein:

- Segundo  
flashback
- a. Thompson visita a Bernstein
  - b. Kane se hace cargo del *Inquirer*
  - c. Montaje: el crecimiento del *Inquirer*
  - d. Fiesta: el *Inquirer* celebra la contratación del personal del *Chronicle*
  - e. Leland y Bernstein discuten el viaje al extranjero de Kane.
  - f. Kane regresa con su novia Emily
  - g. Bernstein concluye sus recuerdos

#### 6. Asilo de ancianos:

- Tercer  
flashback
- a. Thompson habla con Leland
  - b. Secuencia de montaje de la mesa del desayuno: el matrimonio de Kane se deteriora
  - c. Leland continúa con sus recuerdos
  - d. Kane se encuentra con Susan y va a su habitación
  - e. La campaña política de Kane culmina con su discurso
  - f. Kane se enfrenta con Gettys, Emily y Susan
  - g. Kane pierde las elecciones y Leland pide el traslado
  - h. Kane se casa con Susan
  - i. Estreno de la ópera de Susan
  - j. Dado que Leland está borracho, Kane termina la crítica de Leland
  - k. Leland concluye sus recuerdos
- Tercer  
flashback  
(cont.)

#### 7. Club nocturno «El Rancho»:

- Cuarto  
flashback
- a. Thompson habla con Susan
  - b. Susan ensaya su canción
  - c. Estreno de la ópera de Susan
  - d. Kane insiste en que Susan siga cantando
  - e. Secuencia de montaje: carrera operística de Susan
  - f. Susan intenta suicidarse y Kane le promete que puede dejar de cantar
  - g. Xanadu: Susan se aburre
  - h. Montaje: Susan hace rompecabezas
  - i. Xanadu: Kane propone una excursión
  - j. *Picnic*: Kane golpea a Susan
  - k. Xanadu: Susan abandona a Kane
  - l. Susan concluye sus recuerdos

#### 8. Xanadu:

- Quinto  
flashback
- a. Thompson habla con Raymond
  - b. Kane destroza la habitación de Susan y coge un pisapapeles murmurando «Rosebud»
  - c. Raymond concluye sus recuerdos; Thompson habla con los demás reporteros; se marchan
  - d. El examen de las posesiones de Kane lleva a la revelación de Rosebud; exterior de la puerta y del castillo; fin

### E. Créditos finales

El propio Kane tiene una meta; él también parece estar buscando algo relacionado con «Rosebud». En diferentes momentos, los personajes especulan que Rosebud era algo que Kane perdió o que nunca pudo conseguir. Una vez más, el hecho de que la meta de Kane sea tan vaga convierte a la narración en poco común.

Otros personajes de la vida de Kane aportan material causal a la narración. La presencia de varios personajes que conocieron bien a Kane hace posible la investigación de Thompson, incluso aunque el propio Kane haya muerto. Significativamente, los personajes aportan una gama de información que abarca toda la vida de Kane. Esto es importante si tenemos que ser capaces de reconstruir la progresión de los hechos de la historia en la película. Thatcher conoció a Kane de niño; Bernstein, su apoderado, estaba al tanto de sus transacciones comerciales; su mejor amigo, Leland, conocía su vida personal (concretamente su primer matrimonio); Susan Alexander, su segunda mujer, le conoció cuando era un hombre de mediana edad; y el mayordomo, Raymond, se ocupó de los asuntos de Kane durante sus últimos años. Cada uno de estos personajes desempeña una función causal en la vida de Kane, y también en la investigación de Thompson. Nótese que la esposa de Kane, Emily, no cuenta su historia, ya que simplemente repetiría la de Leland y no aportaría ninguna información adicional a la parte de la narración en «presente», la investigación. De ahí que el argumento, sencillamente, la elimine (mediante un accidente de coche).

## ■ TIEMPO

El orden, duración y frecuencia de los acontecimientos de la historia difiere enormemente de la forma en que el argumento de *Ciudadano Kane* presenta dichos acontecimientos. Una gran parte de la fuerza del filme radica en el modo en que el argumento nos lleva a construir la historia.

Para comprender el orden cronológico y la presunta duración y frecuencia de la historia, el espectador examinar cuidadosamente el intrincado tapiz de los hechos argumentales. Por ejemplo, en el primer *flashback*, el diario de Thatcher habla de una escena en la que Kane pierde el control de sus periódicos durante la Depresión (4e). En ese momento, Kane es un hombre de mediana edad. Sin embargo, en el segundo *flashback*, Bernstein describe la llegada de Kane en su juventud al *Inquirer* y su compromiso con Emily (5b, 5f). Mentalmente, colocamos estos hechos del argumento en el orden cronológico (de la historia) correcto; luego seguimos reorganizando otros acontecimientos a medida que los conocemos.

De forma similar, el primer acontecimiento de la *historia* que nos es relatado es que la señora Kane adquiere la escritura de una valiosa mina. Obtenemos esta información durante el noticiario, en la segunda secuencia. Sin embargo, el primer suceso del argumento es la muerte de Kane. Para ilustrar las maniobras que debemos ejecutar para construir la historia de la película, supongamos que la vida de Kane consta de las siguientes fases:

Infancia  
 Juventud como editor de un periódico  
 Vida de recién casado  
 Mediana edad  
 Vejez

Significativamente, las primeras porciones del argumento tienden a recorrer muchas fases de la vida de Kane, mientras que las partes finales tienden a concentrarse más en etapas concretas. La secuencia del «News on the March»

(2a) nos proporciona visiones momentáneas de todos los períodos, y el manuscrito de Thatcher (4) nos muestra a Kane en su infancia, juventud y mediana edad. A continuación, los *flashbacks* siguen principalmente un orden cronológico. La narración de Bernstein (5) se centra en los episodios que muestran a Kane como editor del periódico y prometido de Emily. Los recuerdos de Leland (6) abarcan desde la vida de recién casado hasta la mediana edad. Susan (7) habla de Kane como un hombre de mediana edad y un anciano. La somera anécdota de Raymond (8b) se centra en Kane ya anciano.

El argumento se vuelve más «lineal» en su ordenación a medida que avanza y esto ayuda al esfuerzo del espectador por comprender la historia. Si el *flashback* de cada personaje omitiera tanto de la vida de Kane como omiten el noticiario o el informe de Thatcher, la historia sería mucho más difícil de reconstruir. Tal y como es, las primeras porciones del argumento nos muestran los resultados de hechos que no hemos visto, mientras que las últimas confirman o modifican las expectativas que nos hemos formado anteriormente.

Al organizar los acontecimientos de la historia sin un orden, el argumento nos lleva a formular expectativas muy específicas. Al comenzar con la muerte de Kane y la versión de su vida que nos da el noticiario, el argumento despierta una gran curiosidad sobre dos asuntos: ¿qué significa «Rosebud»? y ¿qué puede haber sucedido para que un hombre tan poderoso estuviera tan solo al final de su vida? También hay cierto grado de suspense. Ya tenemos un conocimiento bastante firme cuando el argumento vuelve al pasado. Sabemos que el matrimonio de Kane no durará, que sus amigos se marcharán, etc. El argumento nos incita a centrar el interés en *cómo* y *cuándo* sucederá una cosa concreta. De este modo, muchas escenas funcionan para retrasar un desenlace que ya sabemos seguro. Por ejemplo, sabemos que, en algún momento, Susan abandonará a Kane, por lo que estamos esperando constantemente que lo haga cada vez que él la amenaza. Durante varias escenas (7b-7j) está a punto de dejarle, aunque en uno de los momentos él la calma (después de su intento de suicidio). El argumento podía haberla mostrado marchándose (7k) mucho antes, pero entonces los altibajos de su relación habrían sido menos vívidos y no habría existido suspense.

Este proceso que consiste en reordenar mentalmente los acontecimientos del argumento dentro del orden de la historia, podría haber sido muy dificultoso en el caso de *Ciudadano Kane* si no hubiera sido por la presencia del noticiario «News on the March». La primera secuencia en Xanadu nos desorienta, ya que muestra la muerte de un personaje del que entonces apenas sabemos nada. Pero el noticiario nos proporciona una gran cantidad de información rápidamente. Además, la propia estructura del noticiario utiliza paralelismos con el propio filme para aportar una pequeña introducción del argumento global de la película:

- A. Planos de Xanadu.
- B. Funeral: los titulares anuncian la muerte de Kane.
- C. Crecimiento del imperio financiero.
- D. Mina de plata y pensión de la señora Kane.
- E. Declaración de Thatcher ante el comité del Congreso.
- F. Carrera política.
- G. Vida privada; bodas, divorcios.
- H. Palacio de la Ópera y Xanadu.
- I. Campaña política.
- J. Depresión.
- K. 1935: vejez de Kane.
- L. Aislamiento en Xanadu.
- M. Anuncio de la muerte.

Una comparación entre este esbozo y el del filme completo muestra algunas similitudes formales sorprendentes. El noticiario «News on the March» comienza poniendo de relieve a Kane como «dueño de Xanadu»; un breve segmento (A) presenta planos de la mansión, los jardines y su contenido. Es una variación del comienzo de la película (1), que consistía en una serie de planos de los jardines, cada vez más cercanos a la casa. Esta secuencia inicial había finalizado con la muerte de Kane; ahora, en el noticiario, a los planos de la casa les sigue el funeral de Kane (B). A continuación aparecen una serie de titulares de periódicos que anuncian la muerte de Kane. En comparación con el diagrama del argumento de *Ciudadano Kane*, estos titulares ocupan la posición formal aproximada de la totalidad del noticiario mismo (2a). Incluso el título que sigue a los titulares («Para cuarenta y cuatro millones de compradores de periódicos americanos, tenía más interés el propio Kane que los personajes de sus titulares...») supone un breve paralelismo con la escena de la sala de proyección, en la que los reporteros deciden que Thompson debería continuar investigando la vida de Kane.

El orden de presentación de la vida de Kane en el noticiario es más o menos paralelo al orden de las escenas en los *flashbacks* relacionados con Thompson. El «News on the March» pasa de la muerte de Kane a resumir la construcción de su imperio periodístico (C), con una descripción del asunto del contrato y la mina de plata (que incluye una vieja fotografía de Charles con su madre, así como la primera mención del trineo). De forma similar, el primer *flashback* (4) cuenta cómo la madre de Kane le encomendó a Thatcher la tutoría del joven Kane y cómo Kane intentó por primera vez dirigir el *Inquirer*. Los paralelismos, a grandes rasgos, continúan: el noticiario habla de las ambiciones políticas de Kane (F), sus matrimonios (G), la construcción del Teatro de la Ópera (H), su campaña política (I), etc. En el argumento principal, el *flashback* de Thatcher describe sus propias discrepancias con Kane en cuestiones políticas. El *flashback* de Leland (6) abarca el primer matrimonio, el lío con Susan, la campaña política y el estreno de *Salammbó*. Éstas no son todas las similitudes entre el noticiario y el filme total. Pueden extraerse muchas más comparando ambos cuidadosamente.

En general, el noticiario nos proporciona un «plano» para el comienzo de la investigación de la vida de Kane. Cuando vemos las diferentes escenas de los *flashbacks*, ya esperamos ciertos acontecimientos y tenemos una base cronológica aproximada para encajarlos dentro de nuestra reconstrucción de la historia.

El argumento de *Ciudadano Kane* no sólo manipula el orden de la historia, sino que también nos lleva a construir la duración y la frecuencia de la misma. La *duración de la historia* que deduce el espectador consiste en 75 años de la vida de Kane, más la semana posterior a su muerte. Todo este período se presenta en una *duración del argumento* que consiste en la semana que dura la investigación de Thompson. El uso de los *flashbacks* permite que el argumento revele el material de la historia en un período de tiempo tan corto. Pero también existe la *duración en la pantalla*, unos 120 minutos.

Al igual que en la mayoría de las películas, se utiliza la elipsis. El argumento omite años del tiempo de la historia y la duración en la pantalla omite aún más, muchas horas de la semana de investigación de Thompson. Pero la duración en la pantalla también comprime el tiempo, mediante «secuencias de montaje» como las que muestran la campaña del *Inquirer* contra los grandes negocios (4d), el aumento de la tirada del periódico (5c), la carrera operística de Susan (7e) y el aburrimiento de Susan mientras hace rompecabezas (7h). Aquí se han condensado largos pasajes del tiempo de la historia en breves resúmenes bastante diferentes de las escenas normales de la narración. Examinaremos las secuencias de montaje más detalladamente en el capítulo 7, pero ya podemos

percibir el valor de dichos segmentos para aclarar la duración de la historia al espectador.

*Ciudadano Kane* también proporciona una clara demostración de cómo los acontecimientos que ocurren una sola vez en la historia pueden aparecer varias veces en el argumento. En sus respectivos *flashbacks*, Leland y Susan Alexander describen el debut de esta última en el estreno en Chicago de *Salamambo*. Al ver el relato de Leland (6i), vemos la interpretación de frente; somos testigos de la reacción de disgusto del público. La versión de Susan (7c) nos muestra la actuación desde atrás y en el escenario, para sugerir su humillación. Esta repetida presentación del debut de Susan en el argumento no nos confunde, puesto que reconocemos que las dos escenas describen el mismo acontecimiento de la historia. (El «News on the March» también se ha referido a la carrera operística de Susan en las partes G y H.)

En conjunto, la narración de *Ciudadano Kane* dramatiza la búsqueda de Thompson mediante *flashbacks* que nos incitan a buscar los orígenes del fracaso de Kane y a intentar identificar la palabra «Rosebud». Como en una película de detectives, tenemos que localizar las causas omitidas y ordenar los acontecimientos en un modelo de historia coherente. A través de las manipulaciones del orden, la duración y la frecuencia, el argumento nos ayuda en nuestra búsqueda y a la vez la complica para provocar curiosidad y suspense.

## ■ MOTIVACIÓN

Algunos críticos han afirmado que el hecho de que Welles se sirva de la búsqueda de «Rosebud» es un defecto de *Ciudadano Kane*, puesto que la identificación de la palabra demuestra que se trata de un truco trivial. En efecto, si creemos que lo único que importa en *Ciudadano Kane* es en realidad identificar «Rosebud», esta acusación puede ser válida. Pero, de hecho, «Rosebud» desempeña una importante función motivadora en la película. Crea la meta de Thompson y centra nuestra atención en su profundización en el interior de las vidas de Kane y sus amigos. *Ciudadano Kane* se convierte en una historia de misterio; pero en vez de investigar un crimen, el reportero investiga a un personaje. Así, las pistas de «Rosebud» proporcionan la motivación básica necesaria para que el argumento siga adelante. Desde luego, la estrategia de «Rosebud» también desempeña otras funciones; por ejemplo, el pequeño trineo proporciona la transición de la escena en la casa de huéspedes a la triste Navidad en que Thatcher le da a Charles un nuevo trineo.)

La narración de *Ciudadano Kane* gira en torno a la investigación de los rasgos del personaje. Como resultado, estos rasgos proporcionan muchas de las motivaciones de los hechos. (A este respecto, el filme obedece a los principios del modelo narrativo clásico de Hollywood.) El deseo de Kane de demostrar que Susan es realmente una cantante y no sólo su amante motiva que manipule su carrera operística. El deseo excesivamente protector de la madre de alejar a su hijo de lo que ella considera un entorno pernicioso motiva la designación de Thatcher como tutor del muchacho. El lector interesado podrá encontrar docenas de acciones que están motivadas por los rasgos de carácter y los deseos del personaje.

Al final de la película, Thompson renuncia a su búsqueda del significado de «Rosebud» diciendo que «no cree que ninguna palabra pueda explicar la vida de un hombre». Hasta cierto punto, la afirmación de Thompson motiva la aceptación de su fracaso. Pero aunque como espectadores tenemos que aceptar esta idea de que ninguna clave puede desvelar los secretos de una vida, necesitamos una motivación mayor, y el filme la proporciona. En la escena de la sala de proyección del noticiario, Rawlston sugiere que «quizá nos dijo todo acerca

de sí mismo en su lecho de muerte». Inmediatamente, dice uno de los reporteros: «Sí, y quizá no lo hizo». Ya se ha introducido la sugerencia de que tal vez «Rosebud» no proporcione ninguna respuesta adecuada sobre Kane. Más tarde, Leland da por concluido desdeñosamente el tema de «Rosebud» y pasa a hablar de otras cosas. Estas breves alusiones a «Rosebud» contribuyen a justificar la pesimista actitud de Thompson en la secuencia final.

La existencia de la escena en que Thompson visita por primera vez a Susan Alexander en el club nocturno El Rancho (3) puede parecer incomprensible al principio. A diferencia de otras escenas similares, en esta ocasión no se produce ningún *flashback*. Thompson se entera por el camarero de que Susan no sabe nada sobre «Rosebud», aunque podría haberse enterado de ello fácilmente durante su segunda visita a Susan. Entonces, ¿por qué la película incluye esta escena? Una razón es que despierta curiosidad y aumenta el misterio en torno a Kane. Además, la historia de Susan, cuando ella se la cuenta, abarca acontecimientos relativamente tardíos de la carrera de Kane. Como hemos visto, los *flashbacks* recorren la vida de Kane más o menos en orden. Si Susan hubiera contado su historia al principio, no tendríamos todo el material necesario para entenderla. Pero es plausible que Thompson comience su búsqueda con la ex mujer de Kane, presumiblemente la persona viva más cercana a él. Durante la primera visita de Thompson, el hecho de que Susan, borracha, se niegue a hablar con él, motiva que su *flashback* se produzca más tarde. En ese momento, Bernstein y Leland nos han informado lo suficiente sobre la vida personal de Kane como para preparar el camino para el *flashback* de Susan. La primera escena funciona, en parte, para proporcionar una motivación para posponer el *flashback* de Susan hasta un momento posterior del argumento.

La motivación hace que, en una narración, demos ciertas cosas por sentadas. El deseo de la señora Kane de que su hijo sea un hombre rico y de éxito motiva su decisión de encomendar a Thatcher, un poderoso banquero, que sea su tutor. Podemos inclinarnos a pensar que es algo normal, ya que Thatcher es un rico hombre de negocios. Sin embargo, esta característica es necesaria para motivar otros hechos. Motiva la presencia de Thatcher en el noticiario; es lo suficientemente poderoso como para que le pidan que declare en una vista del Congreso. Y, lo que es más importante, el éxito de Thatcher motiva el hecho de que haya escrito un diario que está depositado en una biblioteca que Thompson visita. Esto, a su vez, justifica el hecho de que Thompson pueda conseguir información de una persona que conoció a Kane de niño.

A pesar de su dependencia de la motivación psicológica, *Ciudadano Kane* también se aparta un poco de la práctica habitual de la narrativa clásica de Hollywood al convertir en ambiguas algunas motivaciones. Las ambigüedades se centran sobre todo en el personaje de Kane. Los demás personajes que cuentan a Thompson sus historias tienen todas opiniones claras sobre Kane, pero éstas no siempre concuerdan. Bernstein todavía mira a Kane con simpatía y afecto, mientras que Leland se muestra cínico con respecto a su relación con Kane. Las razones de algunas de las acciones de Kane siguen siendo poco claras. ¿Le envía a Leland un cheque por 25.000 dólares después de despedirle porque aún no se ha desvanecido el sentimiento por su vieja amistad, o por un orgulloso deseo de demostrarse a sí mismo que es más generoso que Leland? ¿Por qué insiste en abarrotar Xanadu de cientos de obras de arte que ni siquiera desembala?

## ■ PARALELISMOS

El paralelismo no proporciona toda la base de la forma narrativa de *Ciudadano Kane*, pero existen varias estructuras paralelas. Ya hemos visto importantes paralelismos formales entre el noticiario y el argumento de la película como un

todo. También hemos advertido un paralelismo entre dos importantes líneas de acción: la vida de Kane y la investigación de Thompson. «Rosebud» sirve como resumen de las cosas que Kane lucha por conseguir durante toda su vida adulta. Le vemos fracasando repetidamente a la hora de encontrar el amor y la amistad, y viviendo solo en Xanadu al final. Su incapacidad para encontrar la felicidad es análoga al fracaso de Thompson a la hora de descubrir el significado de la palabra «Rosebud». Este paralelismo no implica que Kane y Thompson compartan rasgos de carácter similares. Más bien permite que ambas líneas de acción evolucionen simultáneamente en direcciones similares.

Otro paralelismo narrativo yuxtapone la campaña política de Kane con su intento de fomentar la carrera de Susan como estrella de la ópera. En ambos casos pretende aumentar su reputación influyendo en la opinión pública. Al intentar conseguir que Susan triunfe, Kane obliga a los empleados de su periódico a escribir críticas favorables de sus actuaciones. Esto se puede comparar con el momento en que pierde las elecciones y el *Inquirer* proclama automáticamente que ha habido un fraude en las urnas. En ambos casos, Kane no consigue darse cuenta de que su poder sobre el público no es lo suficientemente grande como para ocultar los defectos de sus proyectos: primero su lío con Susan, que arruina su campaña; luego la falta de talento de Susan, que Kane se niega a admitir. Los paralelismos ponen de relieve que Kane continúa cometiendo la misma clase de errores durante toda su vida.

## ■ MODELOS DE DESARROLLO DEL ARGUMENTO

La progresión desde el comienzo hasta el final de *Ciudadano Kane* nos conduce, como ya hemos visto, por dos líneas de acción: la historia de la vida de Kane y la investigación de Thompson acerca de la misma. Cada una de las visitas que efectúa Thompson durante su investigación da lugar a un *flashback* que nos proporciona una visión más amplia de Kane.

El orden de las visitas de Thompson permite que la serie de *flashbacks* tenga un claro modelo de progresión. Thompson habla primero con la gente que conoció a Kane al principio de su vida y luego con aquellos que le conocieron de viejo. Además, cada *flashback* contiene un tipo diferente de información sobre Kane. Thatcher explica la postura política de Kane y a continuación Bernstein ofrece un relato de las transacciones comerciales del periódico. Éstos nos proporcionan información sobre el primer triunfo de Kane y nos llevan a las historias de Leland sobre la vida personal de Kane, donde obtenemos las primeras indicaciones precisas acerca del fracaso de Kane. Susan continúa la descripción de su declive con el relato de cómo manipuló su vida. Finalmente, en el *flashback* de Raymond, Kane se convierte en un anciano digno de compasión.

Así, aunque el orden, la duración y la frecuencia de los acontecimientos de la historia varían enormemente con respecto a los del argumento de *Ciudadano Kane*, la película presenta la vida de Kane mediante un modelo de desarrollo continuo. Las partes de la narración «del momento presente» —las escenas de Thompson— también siguen el modelo propio de una investigación. Hacia el final, esta búsqueda ha fracasado (al igual que la propia búsqueda de Kane de la felicidad o el éxito personal).

Debido a este fracaso, el final de *Ciudadano Kane* sigue siendo algo más abierto de lo que era habitual en Hollywood en 1941. La verdad es que Thompson resuelve para sí la cuestión de «Rosebud» al decir que ésta no habría explicado la vida de Kane. Hasta aquí, tenemos el modelo de acción habitual que conduce a un mayor conocimiento. Pero en la mayoría de las películas narrativas clásicas, el personaje principal consigue su objetivo inicial (y Thompson es el personaje principal de esta línea de acción).

La línea de acción que implica al propio Kane queda aún más abierta. No sólo Kane no alcanza su meta, sino que la película nunca especifica cuál es esa meta en un principio. La mayoría de las narraciones clásicas crean una situación de conflicto. El personaje tiene que enfrentarse con un problema y resolverlo al final. Kane comienza su vida de adulto en una posición muy afortunada (dirigiendo con éxito el *Inquirer*), que luego desemboca gradualmente en una existencia solitaria y fracasada. Se nos invita a especular sobre qué exactamente, si es que existe, podría hacer feliz a Kane. La falta de clausura de esta línea de acción de *Ciudadano Kane* la convierte en una narración muy poco común para su época.

La búsqueda de «Rosebud» consigue una cierta resolución al final. El público descubre qué es «Rosebud». El final de la película, que se produce a continuación de este descubrimiento, recuerda vivamente el principio. Al principio se pasaba a través de las rejas hacia la mansión. Ahora, una serie de planos nos alejan de la casa y al exterior de las rejas, con el cartel de «No pasar» y una gran insignia con una K.

Pero incluso en este momento, cuando descubrimos la respuesta al interrogante de Thompson, se mantiene un cierto grado de incertidumbre. Simplemente porque hemos descubierto lo que significa la palabra que pronuncia Kane agonizante, ¿tenemos la clave de todo su personaje? ¿O es la declaración final de Thompson *correcta*, y ninguna palabra puede explicar la vida de una persona? Es tentador declarar que todos los problemas de Kane derivan de la pérdida de su trineo y de su vida hogareña cuando era niño, pero la película también sugiere que ésta es una solución demasiado fácil. Es la clase de solución que el astuto editor Rawlston consideraría como «de interés» para su noticiario.

Durante años, los críticos han discutido si la solución de «Rosebud» nos proporciona una clave que resuelve toda la narración. Este debate sugiere la ambigüedad presente en *Ciudadano Kane*. El filme proporciona muchos datos para ambos puntos de vista, y de ahí que eluda una clausura absoluta. (Podemos contrastar este final levemente abierto con las narraciones estrechamente cerradas de *Luna nueva*, *Con la muerte en los talones* y *La diligencia*, en el capítulo 10. También podemos comparar la narración de *Ciudadano Kane* con otras dos películas que contienen ambigüedades: *Dies Irae* y *El año pasado en Marienbad*, también examinadas en el capítulo 10.)

## LA NARRACIÓN EN CIUDADANO KANE

Al analizar cómo manipula el argumento de *Ciudadano Kane* el flujo de información de la historia, es útil considerar un hecho destacable: la única vez que vemos a Kane directamente y en el presente es cuando muere. En todas las demás ocasiones, se le presenta indirectamente, en el noticiario o a través de los recuerdos de los personajes. Este inusual tratamiento convierte a la película en una especie de retrato, en un estudio sobre un hombre considerado desde diferentes perspectivas.

La película cuenta con cinco narradores, las personas a las que Thompson localiza: Thatcher (cuyo relato está escrito), Bernstein, Leland, Susan y el mayordomo, Raymond. Así, el argumento motiva una serie de visiones de Kane más o menos limitadas. En las memorias de Thatcher (4b-4e), sólo vemos escenas en las que él está presente. Incluso la cruzada del periódico de Kane se ofrece del modo en que Thatcher se entera de ella, a través de los ejemplares a la venta del *Inquirer*. El *flashback* de Bernstein (5b-5f) se desvía en alguna ocasión de lo que Bernstein presencia, pero en general se respeta su ámbito de conocimiento. En la fiesta del *Inquirer*, por ejemplo, nos limitamos a seguir la conversación de Bernstein y Leland, mientras Kane baila al fondo. De forma similar.

nunca vemos a Kane en Europa, simplemente oímos el contenido del telegrama de Kane que Bernstein lee a Leland.

Los *flashbacks* de Leland (6b, 6d-6j) se apartan más del ámbito de conocimiento del narrador. En ellos vemos a Kane y a Emily en una serie de aburridos desayunos, el encuentro de Kane con Susan y el enfrentamiento de Kane con el gobernador Gettys en el apartamento de Susan. En la escena 6j, Leland está presente, pero inconsciente la mayor parte del tiempo. (El argumento motiva el conocimiento de Leland del lío de Kane con Susan, haciendo que Leland sugiera a Kane que le hable de ello, pero las escenas muestran un conocimiento detallado que es poco probable que posea Leland.) En el *flashback* de Susan (7b-7k), sin embargo, la esfera de conocimiento se ajusta perfectamente al personaje. (Sigue habiendo una escena, 7f, en la que Susan está inconsciente durante parte de la acción.) El último *flashback* (8b) lo cuenta Raymond y se adecua plausiblemente a su ámbito de conocimiento: está de pie, fuera, mientras Kane destroza la habitación de Susan.

El hecho de que se utilice a varios narradores para transmitir la información de la historia cumple varias funciones. Se ofrece como una descripción «realista» del proceso de investigación, ya que es lógico que cualquier reportero persiga una información mediante una serie de pesquisas distintas. Más profundamente, el retrato que hace el argumento del propio Kane resulta más complejo al mostrar aspectos suyos en cierto modo diferentes, dependiendo de quién sea la persona que hable sobre él. Además, el uso de narradores múltiples convierte a la película en algo parecido a uno de los rompecabezas de Susan. Tenemos que acercarnos a las cosas pieza a pieza. El esquema de revelación gradual aumenta la curiosidad —¿qué hay en el pasado de Kane que él pueda asociar con «Rosebud»?— y el suspense —¿cómo pierde a sus amigos y esposas?—.

Esta estrategia tiene importantes consecuencias en la forma de la película. Mientras Thompson utiliza a los diferentes narradores para reunir datos, el argumento los utiliza para suministrarnos información sobre la historia y para *ocultarnos* información. La narración puede justificar lagunas en el conocimiento de Kane al apelar al hecho de que ningún informante puede saber todo sobre alguien. Si fuéramos capaces de entrar en la conciencia de Kane, podríamos descubrir el significado de «Rosebud» mucho antes. De este modo, el modelo del narrador múltiple recurre a las expectativas que obtenemos de la vida real para justificar la transmisión gradual y poco sistemática de la información de la historia, la retención de elementos claves de la información y la creación de curiosidad y suspense.

Aunque el relato de cada narrador se limita en su mayor parte a su ámbito de conocimiento, el argumento no trata cada *flashback* con demasiada profundidad subjetiva. La mayoría de los *flashbacks* se ofrecen de forma objetiva. En algunas ocasiones las transiciones de los episodios se sirven de un comentario en *off* para introducirnos en los *flashbacks*, pero no representan los estados subjetivos de los narradores. Solamente en el *flashback* de Susan hay algunas tentativas de transmitir subjetividad. En la escena 7c vemos a Leland como si se tratara del punto de vista óptico de ella en el escenario, y la fantasmagórica secuencia de montaje de su carrera (7e) sugiere cierta subjetividad mental que comunica su fatiga y frustración.

Sin embargo, la película en su conjunto se adhiere a la convención clásica de Hollywood de ofrecer una presentación objetiva. También esto es funcional. Si tenemos que intentar descubrir el misterio de Rosebud y presenciar el desenmarañamiento de las relaciones personales de Kane, necesitamos creer que lo que vemos y oímos ocurrió de verdad.

Frente a los cinco personajes narradores, el argumento de la película presenta otro abastecedor de conocimiento, el noticiario «News on the March». Ya hemos visto la crucial función que desempeña el noticiario a la hora de intro-

ducir tanto la historia de Kane como la construcción de su argumento, con las partes del noticiario imitando a las partes de la película entendida como un todo. El noticiario también nos proporciona un ámbito inicial de conocimiento —la vida y muerte de Kane— que completaremos mediante los relatos más limitados que ofrecen los narradores. El noticiario es también enormemente «objetivo», incluso más que el resto de la película: no revela nada sobre la vida interior de Kane. Rawlston confiesa: «No es suficiente con que contéis lo que hizo un hombre, tenéis que contarnos quién era». En efecto, el propósito de Thompson es añadir profundidad a la superficial versión de la vida de Kane del noticiario.

Sin embargo, aún no hemos acabado con las manipulaciones narrativas de esta compleja y osada película. En primer lugar, todas las fuentes de conocimiento localizadas —«News on the March» y los cinco narradores— están vinculadas a través del indefinido reportero Thompson. Hasta cierto punto, es nuestro suplente en la película, el que junta y une las piezas del rompecabezas.

Nótese también que Thompson apenas está caracterizado; ni siquiera podemos identificar su cara. Esto, como de costumbre, tiene una función. Si le viéramos claramente, si el argumento le concediera más rasgos o unos antecedentes o un pasado, se convertiría en el protagonista. Sin embargo, *Ciudadano Kane* trata menos sobre Thompson que sobre su *búsqueda*. La forma en que el argumento trata a Thompson le convierte en un conducto neutral para la información de la historia que recopila (aunque su conclusión al final, «No creo que una palabra pueda explicar la vida de un hombre», sugiere que la investigación le ha cambiado).

De todos modos, Thompson no es un suplente perfecto, ya que la narración de la película inserta el noticiario, a los narradores y a Thompson dentro de una esfera de conocimiento aún mayor. Los segmentos de los *flashbacks* son en su mayor parte limitados, pero hay otros pasajes que revelan una absoluta omnisciencia narrativa. Desde muy al comienzo se nos proporciona una visión panorámica de orden divino de la acción. Penetramos en un escenario misterioso que más tarde comprenderemos que es la hacienda de Kane, Xanadu. Podríamos haber conocido este lugar por el viaje de un personaje, del mismo modo que conocemos Oz gracias a las aventuras de Dorothy. En este caso, sin embargo, una narración omnisciente guía el recorrido. Más tarde entramos en una habitación a oscuras. Una mano sostiene un pisapapeles, atravesado por una ráfaga de nieve sobreimpresa (fig. 9.8, pág. 341). La imagen nos perturba. ¿Está haciendo la narración un comentario poético, es una imagen subjetiva, una mirada en el interior de la mente del moribundo, o una visión? En cualquier caso, la narración revela su facultad para organizar una gran cantidad de información de la historia. Nuestra sensación de omnisciencia aumenta cuando, después de que el hombre muera, entra una enfermera en la habitación: según parece ningún personaje sabe lo que nosotros sabemos.

En otros momentos de la película, la narración omnisciente llama la atención por sí misma. Por ejemplo, durante el debut operístico de Susan en el *flashback* de Leland (6i), vemos a los tramoyistas, por encima de ella, y sus reacciones ante la actuación. (Estas «digresiones» omniscientes tienden a ir asociadas con movimientos de cámara, como veremos en el capítulo 9). Más vívida, sin embargo, es la narración omnisciente al final de la película. Thompson y los demás reporteros se marchan, sin haber comprendido el significado de «Rosebud». Pero nosotros nos quedamos en el vasto almacén de Xanadu y, gracias a la narración, nos enteramos de que «Rosebud» es el nombre del trineo de la infancia de Kane. Ahora podemos asociar el énfasis puesto en el pequeño pisapapeles al principio con la revelación de la escena del trineo.

Esta narración es verdaderamente omnisciente. «Conocía» una pieza clave de la información de la historia al principio, nos perturbaba con insinuaciones (la nieve, la pequeña casita de campo del pisapapeles) y finalmente nos revela al menos parte de la respuesta a la pregunta planteada al comienzo. El regreso al cartel de «No pasar» nos recuerda el punto de partida inicial de la película. Al igual que *Mad Max II, el guerrero de la carretera*, pues, la película obtiene su unidad no sólo de los principios de causalidad y tiempo, sino también de una narración preconcebida que despierta curiosidad y suspense, y al final produce sorpresa.

## RESUMEN

No todo análisis narrativo recorre las categorías de causa-efecto, diferencias entre historia y argumento, motivaciones, paralelismos, progresión del comienzo al final y alcance y profundidad de la narración en este orden exacto, como hemos hecho aquí. Nuestro objetivo en este examen de *Ciudadano Kane* ha sido tanto ilustrar estos conceptos como analizar la narración de la película. Con la práctica, el crítico se familiariza más con las herramientas de análisis y puede utilizarlas de forma flexible, adecuando su enfoque a la película concreta que tiene entre manos.

Al ver cualquier película narrativa, cuestiones como las siguientes pueden ayudarnos a comprender sus estructuras formales:

1. ¿Qué hechos de la historia se nos presentan directamente en el argumento y cuáles debemos deducir? ¿Proporciona el argumento algún material no diégetico?
2. ¿Cuál es el primer acontecimiento de la historia que conocemos? ¿Cómo se relaciona mediante una serie de causas y efectos con hechos posteriores?
3. ¿Cuál es la relación temporal de los hechos de la historia? ¿Se han manipulado en el argumento el orden temporal, la frecuencia y la duración para influir en nuestra comprensión de los hechos?
4. ¿Refleja el desenlace un esquema claro de desarrollo que lo relaciona con el comienzo? ¿Todas las líneas narrativas consiguen calusurarse o se dejan algunas abiertas?
5. ¿Cómo nos presenta la narración la información de la historia? ¿Se limita al conocimiento de uno o unos pocos personajes, o se extiende libremente entre los personajes en diferentes espacios? ¿Nos proporciona una considerable profundidad de información de la historia mediante la exploración de los estados mentales de los personajes?
6. ¿Pertenece esta película a un género conocido? Si es así, ¿qué convenciones de ese género emplea la narración para guiar nuestras expectativas?
7. ¿Cuán fielmente sigue la película las convenciones del cine clásico de Hollywood? Si se aparta significativamente de esas convenciones, ¿qué principios formales utiliza entonces?

Aunque las películas narrativas son el tipo de película que vemos más a menudo cuando «vamos al cine», existen muchas otras posibilidades de estructurar la forma global de una película. Exploraremos los tipos básicos de formas no narrativas en el capítulo siguiente.

## NOTAS Y CUESTIONES

## ■ LA FORMA NARRATIVA

Una visión de conjunto de la historia y las funciones de la narración en la cultura humana se puede encontrar en *The Nature of Narrative* (Nueva York, Oxford University Press, 1966), de Robert Scholes y Robert Kellogg. La mayoría de los conceptos sobre la forma narrativa proceden de la teoría literaria, que en las dos últimas décadas ha aportado una destacable contribución al estudio de este tipo de forma. Buenas introducciones son *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca, Cornell University Press, 1978; trad. cast.: *Historia y discurso: estructura narrativa en la novela y en el cine*, Madrid, Taurus, 1990) y *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (Ithaca, Cornell University Press, 1990), de Seymour Chatman; *Narratology: The Form and Function of Narrative* (Berlín, Mouton, 1982), de Gerald Prince; y *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (Nueva York, Methuen, 1983), de Shlomith Rimmon-Kenan. Los conceptos que discutimos en este capítulo son congruentes con esta tendencia de la teoría contemporánea.

Para un examen centrado en la deuda de la narrativa cinematográfica con la literatura y otras artes, véanse *Films and the Narrative Tradition* (Norman, University of Oklahoma Press, 1974), de John L. Fell; «The Early Cinema of Edwin Porter», de Charles Musser, en *Cinema Journal*, 19, 1 (otoño de 1979), págs. 1-38; y «Film/Narrative/The Novel», número especial de *Ciné-tracts* 13 (primavera de 1981).

## ■ EL ESPECTADOR

¿Qué hace el espectador para hallar el sentido de una narración? Son varios los teóricos que han intentado caracterizar la actividad del espectador. En el ámbito literario, dos valiosos estudios son *The Reader's Construction of Narrative* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1981), de Horst Ruthrof, y *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative* (Nueva York, Knopf, 1984), de Peter Brooks. Meir Sternberg pone de relieve la expectación, las hipótesis y la deducción en *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1978). El enfoque de Sternberg se aproxima a los supuestos de este capítulo. En «Styles of Reading», *Poetics Today*, 3, 3 (primavera de 1982), págs. 77-88, George L. Dillon distingue entre el tratamiento «personaje-acción-moral», el tratamiento «investigador en busca de secretos» y el tratamiento «antropológico». Una breve caracterización del espectador de una narración se avanza en «Histoire/Discours: A Note on Two Voyeurisms», *The Imaginary Signifier* (Bloomington, Indiana University Press), de Christian Metz (trad. cast.: *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979). Desde un punto de vista diferente, David Bordwell propone un modelo de las actividades de comprensión de la historia por parte del espectador en el capítulo 3 de *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985; trad. cast.: *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1995).

## ■ EL TIEMPO NARRATIVO

Muchos teóricos están de acuerdo en que las relaciones causa-efecto y la cronología son fundamentales para la narración. Los libros de Chatman, Stern-

berg y Rimmon-Kenan citados anteriormente nos proporcionan útiles análisis de la causalidad y la temporalidad. En cuanto a discusiones cinematográficas específicas, véanse «Time in Film», de Jan Mukarovsky, en *Structure, Sign and Function: Selected Essays by Jan Mukarovsky* (New Haven, Conn., Yale University Press, 1977), págs. 191-200, de John Burbank y Peter Steiner (comps.); «Tense, Mood, and Voice in Film (Notes after Genette)», de Brian Henderson, en *Film Quarterly*, 26, 4 (verano de 1983), págs. 4-17; y *Flashbacks in Film: Memory and History* (Nueva York, Routledge, 1989), de Maureen Turim.

El examen de las diferencias entre duración del argumento, duración de la historia y duración en la pantalla han tenido necesariamente que simplificarse. La distinción es válida en el nivel teórico, pero a veces se pueden desvanecer las diferencias en casos concretos. La duración del argumento y la de la historia difieren más drásticamente en el nivel del filme *completo*, como cuando dos años de acción (duración de la historia) se muestran o dicen en escenas que acontecen a lo largo de una semana (duración del argumento), y luego esa misma semana se ofrece en dos horas (duración en la pantalla). En el nivel de una *parte* menor, por ejemplo un plano o una escena, normalmente suponemos que la duración de la historia y del argumento es la misma y que la duración en la pantalla puede ser o no igual a éstas. Estos matices se discuten más ampliamente en el capítulo 5 de *Narration in the Fiction Film*, de Bordwell (citado anteriormente; trad. cast. cit.).

## ■ LA NARRACIÓN

Una forma de abordar la narración consiste en extraer analogías entre el cine y la literatura. Las novelas presentan narraciones en primera persona («Llámame Ishmael») y narraciones en tercera persona («Maigret saborea su pipa mientras camina lentamente, con las manos enlazadas en la espalda»); ¿esto también ocurre en el cine? El argumento en favor de aplicar la categoría lingüística de «persona» al cine se discute más ampliamente en *Mindscreen: Bergman, Godard and First-Person Film* (Princeton, Princeton University Press, 1978), de Bruce F. Kawin. Kawin no limita su discusión a los personajes narradores, como los allegados de Kane que obviamente están contando su historia en primera persona. Sugiere que se puede considerar que los filmes en su totalidad proceden de la mente del narrador y que, por lo tanto, justifican la etiqueta de «primera persona». Esta analogía parece dar por sentado las categorías más básicas de alcance y profundidad que hemos discutido en este capítulo.

Otra analogía con la literatura es el «punto de vista». El mejor ensayo en inglés es *The Narrative Act: Point of View in Prose Fiction* (Princeton, Princeton University Press, 1981), de Susan Sniader Lanser. La aplicabilidad del punto de vista al cine se discute detalladamente en *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Nueva York, Mouton, 1984), de Edward Branigan. Véase también «Closure within a Dream? Point-of-view in *Laura*», de Kristin Thompson, en *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, Princeton University Press, 1988), págs. 162-194. Un número especial de *Film Reader* (4, 1979) considera varios significados del concepto.

En «A Scene at the "Movies"», *Screen*, 23, 2 (julio-agosto de 1982), Ben Brewster analiza cómo puede operar la jerarquía de conocimiento en una única y «simple» película. Los valores morales implícitos que operan en una narración se consideran en *The Rhetoric of Filmic Narration* (Ann Arbor, Mich., UMI Research Press, 1982), de Nick Browne. Para un estudio general, véase *Narration in the Fiction Film*, de Bordwell (citado anteriormente).

### ■ CONVENCIONES NARRATIVAS: EL GÉNERO Y OTRAS AGRUPACIONES

Una rápida visión de conjunto de la teoría de los géneros en la literatura se halla en *Genre* (Londres, Methuen, 1982), de Heather Dubrow; una aplicación concreta que tiene en cuenta la actividad de los lectores es *The Fantastic: A Structuralist Approach to a Literary Genre* (Ithaca, Cornell University Press, 1975), de Tzvetan Todorov. *American Film Genres* (Nueva York, Random House, 1981), de Thomas Schatz, es una interesante introducción a un enfoque de los géneros narrativos basado en el mito. Véase también «Film Genre», un número especial de *Film Reader*, 3 (1978), para muchos análisis diferentes de películas de género. En *Sixguns and Society* (Berkeley, University of California Press, 1975), Will Wright examina cómo la estructura narrativa del *western* se relaciona con las fuerzas sociales de diferentes períodos. Estudios sobre la narrativa y la narración en el cine musical son *Genre: The Musical* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1981), de Rick Altman (comp.); *The Hollywood Musical* (Bloomington, Indiana University Press, 1982), de Jane Feuer (trad. cast.: *El musical de Hollywood*, Madrid, Verdoux, 1991); y *The American Musical* (Bloomington, Indiana University Press, 1987), de Rick Altman. Los modelos de argumento y las convenciones temáticas del género de terror se analizan en *Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart* (Nueva York, Routledge, 1990), de Noël Carroll.

El estudio de las convenciones narrativas del cine clásico de Hollywood ha dado lugar a muchos y detallados análisis. Una declaración teórica temprana y todavía importante es «Why Hollywood», de Thomas Elsaesser, en *Monogram*, 1 (abril de 1971), págs. 4-10. Un examen y una bibliografía más exhaustivos se pueden hallar en *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Nueva York, Columbia University Press, 1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1996).

### ■ LA IDEOLOGÍA DE LA FORMA

Estamos acostumbrados a buscar diferentes tipos de significado en los procesos formales, pero ¿puede el propio tipo de forma que utiliza una película estar empapado de implicaciones ideológicas? ¿Hay un significado ideológico en el modelo narrativo mismo? Por ejemplo, ¿la noción de causalidad en Hollywood representa la idea de la acción individual como única posibilidad eficaz? Estas cuestiones han empezado a destacar en los estudios sobre cine de los últimos años. Muchos estudiosos han empezado a considerar cómo las formas que utiliza para construir narraciones una sociedad se pueden interpretar como dotadas de un significado ideológico. Las obras más significativas se han efectuado dentro de un marco de referencia feminista. Ejemplos destacados son «Enunciation and Sexual Difference», de Janet Bergstrom, en *Camera Obscura*, 3-4 (verano de 1979), págs. 33-69; *Women and Film: Both Sides of the Camera* (Nueva York, Methuen, 1983), de E. Ann Kaplan; y *Women's Pictures: Feminism and Cinema* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1982), de Annette Kuhn. Véanse también varios ensayos en *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* (Nueva York, Columbia University Press, 1986), de Philip Rosen (comp.).

### ■ ANÁLISIS NARRATIVOS DE PELÍCULAS

Se pueden encontrar ejemplos de análisis narrativos de películas en «Narrative Patterns in *Only Angels Have Wings*», de Alan Williams, en *Quarterly Review*:

of *Film Studies* 1, 4 (noviembre de 1976), págs. 357-372; *Breaking the Glass Armor*, de Kristin Thompson, citado anteriormente; «Mildred Pierce Reconsidered», de Joyce Nelson, en *Film Reader*, 2 (1977), págs. 65-70; y *The Films of Alain Robbe-Grillet* (Amsterdam, John Benjamins B. V., 1981), de Roy Armes. Análisis que intentan destacar los problemas específicos de la narración fílmica se encuentran en *Life to Those Shadows* (Berkeley, University of California Press, 1990), de Noël Burch, traducido y editado por Ben Brewster; *D. W. Griffith and the Origins of the American Narrative Films: The Early Years at Biograph* (Urbana, University of Illinois Press, 1991), de Tom Gunning; y *Bertolucci's «1900»: A Narrative and Historical Analysis* (Detroit, Wayne State University Press, 1991), de Robert Burgoyne.

Para un estudio más avanzado, Stephen Heath efectúa un difícil pero valioso análisis de *Sed de Mal* (*Touch of Evil*, 1957), de Welles, en «Film and System: Terms of Analysis», *Screen*, 16, 1 (primavera de 1975), págs. 7-77 y 16, 2 (verano de 1975), págs. 91-113.

### ■ «ROSEBUD»

Los críticos han examinado pocas películas tan atentamente como *Ciudadano Kane*. Para un muestreo, véase *Orson Welles* (Nueva York, Viking, 1972), de Joseph McBride; *The Films of Orson Welles* (Berkeley, University of California Press, 1970), de Charles Higham; «*Citizen Kane*», de David Bordwell en *Movies and Methods* (Berkeley, University of California Press, 1976), de Bill Nichols (comp.); «Rosebud, Dead or Alive: Narrative and Symbolic Structure in *Citizen Kane*», de Robert Carringer, en *PMLA* (marzo de 1976), págs. 185-193; y *The Magic World of Orson Welles* (Nueva York, Oxford University, 1978), de James Naremore.

Pauline Kael, en un famoso ensayo sobre la realización de la película, considera lo de «Rosebud» como un simple truco. De una manera muy interesante, su examen recalca que *Ciudadano Kane* forma parte del género de cine periodístico y que no va mucho más allá que las historias de detectives. Véase *The Citizen Kane Book* (Boston, Little, Brown, 1971), págs. 1-84. Por el contrario, otros críticos encuentran en «Rosebud» una respuesta incompleta a la búsqueda de Thompson; compárense especialmente los análisis señalados anteriormente de Naremore, Bordwell y Carringer. Un estudio muy diferente de la película lo ofrece Peter Bodganovich en «The Kane Mutiny», *Esquire* 78, 4 (octubre de 1972), págs. 99-105, 180-190. Para una valoración equilibrada de los aspectos clásicos y modernos de *Ciudadano Kane*, véase «Introduction to *Citizen Kane*», de Peter Wollen, en *Film Reader*, 1 (1975), págs. 9-15. La mitad de este número de *Film Reader* está dedicado a analizar *Ciudadano Kane*. *Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press, 1985; trad. cast.: *Cómo se hizo ciudadano Kane*, Barcelona, Ultramar, 1987), de Robert L. Carringer, ofrece el informe más detallado sobre la producción de esta película.

# CUATRO

---

## SISTEMAS FORMALES NO NARRATIVOS

---

### TIPOS DE FORMA NO NARRATIVA

---

Al examinar las características generales de la forma filmica en el capítulo 2, adoptamos como ejemplo principal *El mago de Oz*. Los principios formales que hemos visto operar en ella —función y motivación, similitud y repetición, diferencia y variación, desarrollo, unidad y desunidad— pueden aplicarse a todas las películas. Puesto que las películas narrativas son tan importantes en nuestra experiencia como espectadores, hemos dedicado el capítulo 3 a este tipo de forma, utilizando *Ciudadano Kane* como ejemplo.

Pero hay otros tipos de forma filmica que son tan importantes como la forma narrativa. Los filmes educativos, los anuncios políticos, las películas experimentales que podemos ver en el auditorio del museo de arte local, puede que no contengan ninguna historia en absoluto. Tienen sistemas formales *no narrativos*.

Podemos distinguir cuatro tipos generales de forma no narrativa: *categorica, retórica, abstracta y asociativa*. En este capítulo consideraremos los rasgos de todos estos tipos de forma, examinando detalladamente un ejemplo de cada uno de ellos.

¿En qué se diferencian entre sí cada uno de estos cuatro tipos de forma no narrativa? Antes de considerarlos de forma detallada, los diferenciaremos brevemente mostrando cómo pueden tratar todos el mismo tema. Supongamos que nos estamos proponiendo hacer una película sobre la tienda de comestibles local y estamos considerando diferentes maneras de organizar su forma. Podemos utilizar la forma narrativa, por ejemplo, para mostrar un típico día en la tienda. Pero hay otras formas no narrativas de construir esta película.

Las películas *categoricas*, como su nombre indica, dividen un tema en partes o categorías. En nuestra hipotética película, la tienda de comestibles sería el

tema general. Podríamos recorrer la tienda y filmar cada una de las partes, mostrando qué tipos de cosas contiene la tienda. Podríamos presentar la sección de carnes, la sección de verduras, las cajas registradoras y otras partes de la tienda.

Pero ésta no es la única manera de abordar este tema. En vez de ello, podríamos proponernos convencer al público de algo referente a la tienda de comestibles. En este caso emplearíamos la forma *retórica*, que presenta una argumentación y expone pruebas que la apoyen. Podríamos exponer la idea de que una tienda de comestibles local proporciona a los clientes un servicio mejor que una tienda de una cadena de supermercados. Para esta versión podríamos filmar al propietario de la tienda prestando ayuda personal a los clientes; podríamos entrevistarle sobre los servicios que intenta ofrecer la tienda; podríamos entrevistar a los clientes sobre su opinión acerca de la tienda; podríamos intentar mostrar que la comida que ofrece la tienda tiene una calidad superior. En resumen, podríamos organizar la película con el fin de darle al público razones para que creyera que esta tienda local es un lugar mejor para comprar.

Sin embargo, podríamos decidimos por una tercera alternativa, hacer una película sobre la tienda utilizando la forma *abstracta*. En este tipo de organización, se atrae la atención del público hacia cualidades visuales y sonoras de las cosas descritas: la forma, el color, el ritmo sonoro, etc. Por lo tanto, intentaríamos filmar la tienda, que mucha gente puede considerar bastante vulgar, de formas interesantes y sorprendentes. Las posiciones de cámara poco habituales pueden distorsionar las formas de las latas y cajas de las estanterías, los encuadres cercanos podrían destacar zonas de color brillante, una banda musical disonante podría afectar a la reacción del público ante las imágenes, y así sucesivamente.

Finalmente, podríamos desear expresar una actitud hacia la tienda, o evocar una atmósfera. La forma *asociativa* sería entonces la apropiada, puesto que obra mediante la yuxtaposición de imágenes conectadas de forma libre para sugerir una emoción o concepto al espectador. Quizás encontremos las tiendas de comestibles poco cómodas y opresivas. Podríamos filmar el contenido de la tienda de forma que pareciera árido y podríamos insertar material metafórico para hacer que el público responda de forma negativa ante lo que ve. Por ejemplo, un plano de largas filas de carritos de la compra ante una caja registradora se podría comparar con un plano de un atasco de tráfico en una hora punta. Mediante una serie de asociaciones de este tipo entre aspectos de la tienda y otros fenómenos, el filme podría crear cierto tono o actitud hacia la tienda.

No intentamos sugerir que, por lo general, los directores escojan un tema y luego busquen un tipo adecuado de organización. Normalmente, el tipo de forma que se elige está relacionado con los fines e intereses del cineasta y con las posibilidades disponibles en el contexto de producción. La cuestión es que cada una de estas películas crearía una visión muy diferente de la misma tienda.

Las diferencias entre los tipos de forma no narrativa son importantes porque cada tipo requerirá diferentes convenciones y provocará distintos tipos de expectativas en el espectador. Si sabemos que estamos viendo un filme político que está intentando convencernos de que apoyemos cierta política gubernamental, podemos adoptar una actitud escéptica, examinar los datos y quizás al final rechazarlo. Pero cuando vemos una película abstracta, podemos volvernos más contemplativos, observar las formas y colores que pasan ante nosotros. Aunque apenas podamos clasificar conscientemente las películas que vemos como «retóricas» o «asociativas», diferenciamos entre diferentes tipos de filmes, y contamos con una gama de técnicas visuales a las que podemos recurrir dependiendo de cuál sea la apropiada.

Tras esta distinción básica entre los cuatro tipos de forma no narrativa, estamos preparados para considerar cada una más detalladamente. Examinaremos una película típica de cada uno de ellos, segmentándola tal y como se ha

descrito en el capítulo 2. Nuestro análisis pondrá de relieve el modo en que esas partes se relacionan unas con otras en cada tipo de organización no narrativa.

## SISTEMAS FORMALES CATEGÓRICOS

### ■ PRINCIPIOS ACERCA DE LA FORMA CATEGÓRICA

Las *categorías* son grupos que crean los individuos o las sociedades para organizar sus conocimientos del mundo. Algunas se basan en teorías y experimentos científicos y a menudo intentan explicar exhaustivamente todos los datos en cuestión. Por ejemplo, los científicos han desarrollado un elaborado sistema de categorías para clasificar todos los animales y plantas conocidos según el género y la especie. Del mismo modo, la tabla de los elementos establece una categoría para cada elemento conocido, dependiendo del número de partículas de su átomo. Esta tabla intenta ser exhaustiva en su cobertura: toda sustancia se incluirá en una o más categorías, y cuando se hallen nuevos tipos de sustancias se tendrán que crear nuevas categorías.

Muchas de las categorías que utilizamos en nuestra vida diaria son menos científicas, menos estrictas y menos exhaustivas que estos ejemplos. Tendemos a agrupar las cosas que nos rodean según un enfoque lógico y práctico o según visiones ideológicas del mundo. Generalmente, por ejemplo, no agrupamos los animales que vemos según el género y la especie, sino que utilizamos categorías tan generales como «domésticos», «salvajes», «de granja», «de zoológico», etc. Estas agrupaciones, lógicamente, no son exclusivas ni exhaustivas (en un momento u otro, algunos animales pueden incluirse en más de una o en todas estas categorías), aunque bastan para nuestros propósitos habituales. Las categorías con una base ideológica tampoco son, casi nunca, estrictamente lógicas. Las sociedades no se incluyen «de forma natural» dentro de categorías como «primitivas» o «avanzadas», por ejemplo. Estas agrupaciones se han creado a partir de complejos grupos de creencias y puede que no resistan un examen detallado.

Si un cineasta quiere transmitir cierta información sobre el mundo al público, las categorías pueden proporcionarle una base para organizar la forma de la película. Normalmente, las categorías que se elijan serán las convencionales que existen en la sociedad y que son ampliamente reconocibles. Un filme documental sobre mariposas podría utilizar agrupamientos científicos, mostrando un tipo de mariposa y ofreciendo información sobre sus costumbres, luego mostrando otra, más información, y así sucesivamente. Igualmente, un documental de viajes sobre Suiza ofrecería ejemplos de los monumentos y costumbres locales. Estas últimas podrían ser cosas que se asocian de forma estereotipada con ese país: el esquí, los relojes, el chocolate, el queso, las costumbres nacionales, etc. El cineasta también podría inventar categorías nuevas. El documental de viajes sobre Suiza, por ejemplo, también podría ser una descripción de ciertos aspectos poco conocidos del país que el cineasta encontrara interesantes; esta película podría transmitir una gran cantidad de información y ofrecería la posibilidad de eludir los clichés.

Algo que merece la pena señalar es que los diferentes grupos de categorías coinciden parcialmente. Cualquier cosa o situación se puede incluir en muchas categorías. Un único edificio podría ser un ejemplo del estilo arquitectónico X, una oficina de correos de los Estados Unidos, un lugar donde conseguir material de filatelia, un objetivo para ciertos manifestantes políticos, un inmueble de

interés para los promotores inmobiliarios, o muchas otras categorías. Como resultado, el cineasta, cuando se enfrenta con un tema determinado, puede tener una amplia gama de posibilidades en cuanto a los grupos de categorías que pueda utilizar.

La organización formal de una película categórica será a menudo sencilla, ya que se basa en la repetición, con ligeras variaciones. Todos los tipos de la película tienen que ser en cierto modo semejantes, aunque cada tipo tiene que diferenciarse de los otros. Por lo general, la película tendrá un tema amplio que organice su forma global, y luego introducirá categorías que dividan la película en segmentos. En el ejemplo del documental de viajes, el tema general era Suiza, mientras que podrían ser categorías la manufacturación de relojes (un segmento en una fábrica o tienda de relojes), el esquí (un segmento en los Alpes), etc. La organización formal implicará a menudo una introducción de la categoría general, seguida de una serie de segmentos, cada uno de ellos dedicado a uno o más ejemplos de la categoría. Por lo general, al final se volverá al tema general como resumen.

Los modelos de desarrollo, normalmente, también serán simples. La película podría pasar de lo pequeño a lo grande, de lo local a lo nacional, de lo personal a lo público, etc. La película sobre mariposas, por ejemplo, podría comenzar con las especies más pequeñas y pasar a otras mayores, o podría pasar de los tipos monocromáticos a los coloridos.

Puesto que la forma categórica tiende a evolucionar de forma muy simple, puede tener problemas para mantener interesado al espectador. Si la progresión de un segmento a otro se basa en demasía en la repetición, nuestras expectativas se verán satisfechas fácilmente y nos aburriremos. Para hacer que las categorías sean más interesantes, el cineasta puede intentar introducir variaciones que nos hagan modificar nuestras expectativas. Esta variación puede tener que ver simplemente con la introducción de una categoría poco común.

Pero el cineasta organiza a menudo segmentos concretos de la película en torno a los demás tipos de sistemas formales: abstracto, retórico, asociativo o narrativo. La película de las mariposas podría explotar los colores y las formas de los diferentes ejemplares para añadir un interés visual abstracto. Sin embargo, este interés abstracto se mantendría subordinado a la forma categórica global de la película. Después de todo, si acabamos estando tan interesados por los colores que olvidamos advertir las diferencias entre las categorías, el mensaje de la película se habrá perdido.

Igualmente, se podría hacer una argumentación retórica dentro de un segmento. El filme podría tratar sobre las especies de mariposas en peligro, postulando que determinadas políticas gubernamentales han provocado esa amenaza. También podría utilizar la forma narrativa en un segmento, con un narrador contando una anécdota: «Ahora vemos un espécimen muy raro. Me acuerdo del día en que lo capturé...». Pero, en cualquier caso, la organización global de la película sería categórica, y estos segmentos aportarían variaciones para mantener el interés.

Este potencial para la variedad sugiere que, a pesar de la simplicidad de la forma categórica, los cineastas pueden utilizarla para crear películas complejas e interesantes. Nuestro ejemplo, la segunda parte de *Olimpiada* (Olympia, 1936), demuestra cómo se puede hacer esto.

### ■ UN EJEMPLO DE FORMA CATEGÓRICA: LA SEGUNDA PARTE DE *OLIMPIADA*

Hoy en día estamos acostumbrados a ver los Juegos Olímpicos en directo y por la televisión, con las cámaras y presentadores destacando ciertos aconteci-

mientos de los muchos que se producen simultáneamente. La serie de emisiones se prolonga durante días y, por lo tanto, tiene una organización bastante libre. Adopta la forma de los propios Juegos Olímpicos, con ceremonias de apertura y clausura para señalar el comienzo y el final, y una serie de actos en medio. Pero incluso con un modelo formal tan libre, cabe esperar razonablemente ciertos modelos de repeticiones: repeticiones de ciertos momentos después de las pruebas, entrevistas con los ganadores, etc.

*Olimpiada*, una película en dos partes realizada durante los Juegos Olímpicos de 1936, tiene una estructura formal más cuidada y variada que las emisiones televisivas de los Juegos Olímpicos. Su directora, Leni Riefenstahl, tuvo que tomar la gran cantidad de metraje de las muchas pruebas, filmado por unas cuarenta cámaras, y reducirlo a dos películas de menos de dos horas cada una. Como los actos no se estaban mostrando en directo, las películas podían contener modelos de desarrollo que eslabonaran las pruebas concretas dentro de un todo unificado.

Solamente analizaremos la segunda parte de *Olimpiada*, ya que su organización formal es más compleja y variada que la de la primera, que muestra una serie de juegos con un escaso modelo de desarrollo a lo largo de la película. La segunda parte, por el contrario, tiene diferentes modelos de desarrollo y es un filme independiente que se puede entender sin haber visto la primera parte.

La categoría general de la película de Riefenstahl la dictaba el tema que tenía que tratar: las Olimpiadas de 1936. Pero podía haber muchas formas de disponer los segmentos concretos abordando varias categorías. Por ejemplo, se podrían haber seguido los Juegos cronológicamente desde el principio hasta el final, como hace ahora la televisión. En vez de ello, Riefenstahl reorganizó los hechos según un modelo de desarrollo distintivo que forma una especie de esquema ABA.

Realizar *Olimpiada* y organizar los Juegos Olímpicos de 1936 fueron algunos de los últimos esfuerzos del gobierno nazi para presentar una cara amable al mundo. Para calmar al Comité Olímpico Internacional y evitar las reacciones adversas y los boicots de los demás países, Hitler estuvo de acuerdo en suprimir las campañas antisemitas (aunque se reasumieron una vez que finalizaron los Juegos). Para demostrar este aparente cooperativismo, el filme hace hincapié en la camaradería entre los atletas de los diferentes países. Después, gradualmente, hacia la mitad y las últimas partes de la película, empezamos a conocer las identidades de los deportistas y se crea suspense sobre quién ganará cada prueba. Finalmente, en la secuencia del salto, la forma vuelve al comienzo y vemos la acción sin que se haga ninguna diferenciación entre los participantes, simplemente por la belleza del acto en sí. La película, de este modo, consigue variedad y también sitúa la competición en el contexto de los propios Juegos, como el principal foco de atención.

Cambios análogos refuerzan este modelo de desarrollo ABA. Concretamente, el filme comienza mostrando a los atletas y al público de forma impersonal durante los juegos; las apariciones y reacciones de los individuos no se ponen de relieve. Luego, cuando la competición se vuelve más importante, comenzamos a tener una visión personalizada de los atletas, incluso, en un momento, una visión subjetiva. Más tarde, en la secuencia del salto, el énfasis en las personas desaparece una vez más y vemos una serie de cuerpos abstractos, similares a los pájaros volando por el aire. Igualmente, la participación de los atletas en las pruebas parece al principio carente de esfuerzo. Luego, cuando se les personaliza, se pone más énfasis en las luchas. Finalmente, la secuencias del salto nos remiten a la falta de esfuerzo de los segmentos iniciales.

El filme también evoluciona de la forma no narrativa a la inserción de pe-

queñas narraciones dentro de los segmentos. Algunos de los segmentos centrales son como historias, con los atletas como personajes y la película creando suspense sobre quién de ellos ganará. Pero estas estructuras del argumento también desaparecen al final de la película.

A pesar de la simplicidad del tema, *Olimpiada* es una película enormemente estructurada que presenta sus categorías de formas distintas. Sus segmentos quedan claramente diferenciados dentro de la película mediante fundidos en negro y también, frecuentemente, por los sonidos de fanfarria en la banda sonora.

C. Créditos con la bandera olímpica.

1. La naturaleza y los olímpicos: ejercicios matinales y natación.
2. Gimnasia.
3. Vela.
4. Pentatlón
5. Mujeres haciendo ejercicios.
6. Decatlón.
7. Juegos sobre hierba: hockey, polo, fútbol.
8. Carrera ciclista.
9. Carreras campo a través.
10. Remo.
11. Salto y natación, con el epílogo en el estadio.

Los juegos concretos proporcionan un grupo de categorías a la película. Puesto que las nacionalidades de los participantes también son un grupo de categorías, Riefenstahl puede variar el énfasis relativo que pone en cada grupo a lo largo de la película. Los países participantes tienen menos importancia en los juegos del principio y el final, pero sobresalen en los personalizados segmentos centrales. De nuevo, el resultado es un considerable grado de variedad en una película que podría haber sido bastante repetitiva.

Los créditos del comienzo introducen la categoría principal de la película de forma directa, no sólo mediante el propio título de la película, sino también mediante las banderas que llevan el emblema olímpico (fig. 4.1). Así, el primer segmento de la película parece en un principio defraudar nuestras expectativas. En vez de los atletas o el estadio, vemos planos poéticos y casi estáticos del follaje y de un estanque. Una música lenta de Wagner complementa este pasaje. Pronto vemos una hilera de figuras corriendo en el nebuloso aire matinal, y nuestras expectativas se satisfacen, aunque con retraso. Riefenstahl vincula a los atletas olímpicos con la naturaleza introduciéndolos en ese decorado lleno de árboles, restando importancia así a sus diferentes nacionalidades. Todo el primer segmento, en los bosques y en los baños, y más tarde en el club olímpico, se centran en los preparativos para los juegos, en vez de en los juegos en sí mismos. La cineasta ha escogido comenzar con un prólogo que se centra en un elemento que une a todos los atletas, sea cual fuere su deporte: el ejercicio. De este modo, el énfasis se pone en la camaradería, en vez de en la competición.

Al mismo tiempo, comenzamos a ver indicaciones de las nacionalidades de los atletas. Camisetas en las que pone «Italia» (fig. 4.2) y otras pistas similares introducen un grupo de categorías, los países representados en los Juegos. El motivo de comparar a los atletas con la naturaleza también continúa presente, con planos de los atletas haciendo ejercicio yuxtapuestos con planos de animales. El final de la escena reúne todos los motivos del segmento. Un plano con flores en primer término (fig. 4.3) cambia de enfoque para revelar a un atleta al fondo (fig. 4.4), comparando de esta forma a la naturaleza con los Juegos, una vez más.



Fig. 4.1



Fig. 4.2



Fig. 4.3



Fig. 4.4



Fig. 4.5

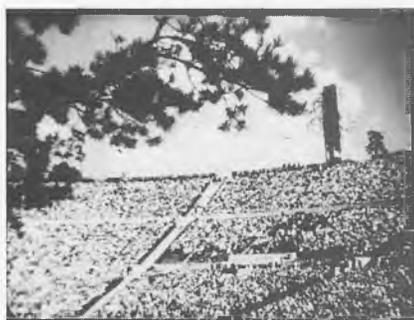


Fig. 4.6



Fig. 4.7



Fig. 4.8



Fig. 4.9

En el siguiente plano, y último del segmento, una hilera de banderas (fig. 4.5) resume las categorías de las naciones participantes.

El segmento 2, la prueba de gimnasia, comienza subrayando un motivo del segmento 1. Una rama en primer término se yuxtapone al estadio abarrotado de gente, detrás (fig. 4.6). Un desfile de atletas con banderas subraya el tema de las naciones. Pero, cuando empieza la competición, no conocemos las nacionalidades ni los nombres de los participantes. El énfasis se pone en la destreza, no en la competición entre países, y esto, también, desarrolla un motivo del segmento 1. De todas las pruebas que se muestran, la gimnasia es la que más recuerda a los ejercicios que acabamos de ver practicar a los atletas. Los hombres parecen estar cooperando en vez de compitiendo. Las reacciones emocionales de los participantes y de los espectadores están desprovistas de énfasis. Solamente vemos al público a lo lejos, como un telón de fondo de la acción (fig. 4.7). El siguiente plano sitúa al gimnasta (fig. 4.8), que parece moverse con fácil elegancia, ante el cielo. De hecho, en el plano final del segmento, un atleta se eleva en la barra a cámara lenta (fig. 4.9), con un fundido en negro cuando sale elegantemente de cuadro por la derecha. En éste y otros planos de este segmento, vemos a los atletas «volando» fuera de la barra, pero no tomando tierra. La acción vertiginosa y sin esfuerzo de los cuerpos suspendidos en el espacio será un motivo destacado de la secuencia final del salto.

El énfasis puesto en las pruebas en sí mismas continúa en el segmento 3, las competiciones de vela. Rápidos planos de equipos individuales y embarcaciones no nos permiten distinguir a uno de otro. Pero ahora la película comienza a destacar ligeramente la competición entre países y atletas concretos. Mientras las embarcaciones están todavía navegando por el agua, la voz de un locutor nos dice qué país ha ganado cada prueba. Todavía no vemos el final de las competi-

ciones, las reacciones de los ganadores o cualquier otra cosa que individualice esta competición internacional.

Las tácticas de *Olimpiada* cambian más perceptiblemente en el segmento 4, el pentatlón. Ahora la voz del locutor aporta más información sobre los países que toman parte en el evento: «Los participantes suecos los han monopolizado desde 1912». Se nos presenta a los competidores por el nombre: Handrick, de Alemania; Leonhard, de América, etc. Planos de cada uno con los nombres repetidos aparecen a intervalos durante las diferentes carreras, para que por primera vez podamos reconocer a los individuos. Además, las pruebas del pentatlón se muestran en orden cronológico (aunque algunas se suprimen y simplemente las resume el locutor). De este modo, seguimos la prueba como una narración. Los participantes se convierten en personajes y estamos en suspenso sobre quién ganará. Cuando los alemanes ganan la medalla de oro y los americanos la de plata, la película hace hincapié en sus reacciones durante la ceremonia de los premios. Además, vemos la reacción del público, mientras aplauden unos niños de uniforme (fig. 4.10), y luego vemos a los ganadores y a los participantes en la ceremonia (fig. 4.11).

Habría que señalar que, a pesar de que *Olimpiada* es una película financiada por los nazis, su ideología menosprecia el racismo hasta un extremo sorprendente. En una película destinada a exhibirse por todo el mundo, los nazis querían poner en escena un espectáculo de cooperación internacional. (Se distribuyeron diferentes versiones de *Olimpiada* con bandas sonoras en alemán, francés e inglés; éstas, según los historiadores, se diferencian sólo ligeramente. Riefenstahl no hizo el más mínimo intento de restar importancia a los muchos atletas negros que ganaron medallas en Berlín en 1936. A pesar de la desaprobación de Hitler, en la primera parte escogió centrarse en Jesse Owens más que en cualquier otro atleta.) En algunos segmentos, sin embargo, se evidencia una gran dosis de militarismo. La comparación entre los niños uniformados y los oficiales alemanes en estos dos planos (figs. 4.10, 4.11) es particularmente llamativa. Tanto el pentatlón como las carreras de equitación del segmento 9 implican a los militares como participantes y como oficiales, y se ve un ocasional brazalete con la esvástica. Así, aunque la ideología nazi se silencia en la película, se la podría considerar como un significado implícito.

Después del espectacular pentatlón, Riefenstahl proporciona un descanso, una breve serie de planos de miles de mujeres haciendo ejercicios gimnásticos al unísono en un campo delante del estadio. Comenzando con planos cortos de unas pocas mujeres, las escena nos lleva mediante una serie de vistas más distantes hasta un lugar muy elevado sobre el campo, revelándonos gradualmente el enorme número de personas que participa. Este impresionante segmento se basa en patrones abstractos de movimientos rítmicos y reitera el motivo del ejercicio del comienzo. Mediante una breve panorámica, el énfasis vuelve a la cooperación entre los países, antes de que la película pase al siguiente segmento, que trata de nuevo de la competición.

El segmento 6, el decatlón, utiliza la forma narrativa en mayor grado que cualquier otra parte de la película. Se muestra a un locutor de pie ante unos micrófonos (fig. 4.12) y una voz (doblada al inglés en las copias americanas) presenta a los participantes. Aunque se menciona a un buen número de atletas, nuestra atención se centra desde el comienzo en Glen Morris, descrito como «un americano hasta ahora desconocido». El «hasta ahora» nos indica que probablemente ganará la prueba, y el resto del segmento se centra en él. En cada prueba de atletismo mostrada, la cámara favorece a Morris, y la sensación de gran esfuerzo y tensión crea suspense. El locutor lo destaca; sobre un plano que muestra la intensa concentración de Morris ante el lanzamiento de pesos (fig. 4.13), la voz declara: «Tiene que intentar alcanzar a Clark», el



Fig. 4.10



Fig. 4.11



Fig. 4.12



Fig. 4.13



Fig. 4.14



Fig. 4.15



Fig. 4.16

atleta que va en cabeza. Vemos a Morris y las reacciones faciales de sus competidores ante su actuación en cada prueba. Este tratamiento es muy diferente del tratamiento distante, objetivo y no competitivo de los gimnastas en el segmento 2, y el decatón marca la cima de este intento de implicarnos con los atletas como personajes. El segmento finaliza reiterando el motivo de la bandera, con el rostro coronado de laurel de Morrison superpuesto brevemente a la bandera americana.

En el segmento 7, los juegos de atletismo vuelven a una simple presentación categórica de tres pruebas. Sin embargo, incluso dentro de un segmento sencillo, la película consigue introducir variaciones para mantener el interés. Sobre planos generales de hockey sobre hierba, un locutor nos comunica el país ganador. En contraste, el polo sólo va acompañado de música, sin que sepamos quiénes están jugando. El fútbol se presenta como una serie cronológica de momentos destacados del juego desde el comienzo hasta el final.

El segmento 8, la carrera ciclista, es más breve que los segmentos del pentatlón o el decatón, pero también hay algún intento de dramatizar las pruebas. Al principio solamente vemos planos generales de la carrera, pero a medida que se aproxima el final, el locutor nos cuenta que varios equipos nacionales están luchando para ponerse a la cabeza. Esto genera suspense y la película nos involucra al final dándonos pistas de las experiencias subjetivas de los ciclistas. Vemos a un ciclista francés (fig. 4.14), luego un árbol pasando a gran velocidad, como podría verlo él (fig. 4.15), y a continuación un árbol y un camino sobreimpuestos sobre un plano cercano del ciclista (fig. 4.16). De la distante y despersonalizada visión de los atletas en las primeras partes de la película, hemos avanzado hasta un punto en que estamos al lado de los ciclistas, viendo las cosas igual que ellos. El final del segmento vuelve al motivo de la bandera, cuando los ciclistas reciben sus premios en el estadio (fig. 4.17).

El siguiente segmento se aparta de esta intensa subjetividad. Las pruebas de carreras campo a través se tratan en el segmento 9 de un modo algo similar al pentatlón. Vemos a los corredores concretos y conocemos sus nacionalidades, pero se les trata de forma muy poco individual. (El militarismo del segmento del pentatlón también se repite aquí.) Igualmente, las competiciones de remo del segmento 10 ponen el énfasis en las nacionalidades de los equipos y en los ganadores. Vemos planos cercanos de los miembros de la tripulación (fig. 4.18) y de los espectadores, pero ningún personaje concreto sobresale como lo hacía Glen Morris. En estos segmentos, la película hace avanzar más su modelo de desarrollo, volviendo a un tratamiento más objetivo y despersonalizado.

El segmento final pone el énfasis en este modelo. Vemos los saltos de las mujeres y tenemos breves visiones de las reacciones de las ganadoras. Una mujer recibe el abrazo de su padre y firma autógrafos. Igualmente, las pruebas de natación, aunque en su mayor parte están filmadas mediante planos lejanos de una cámara en movimiento, proporcionan vistas rápidas de las emociones de los atletas, como cuando un participante japonés se da cuenta de que ha ganado (fig. 4.19). Al final de la secuencia del salto, el énfasis puesto en la competición entre individuos y países casi ha desaparecido. Al principio, vemos brevemente las caras de las saltadoras y del público (fig. 4.20), pero, enseguida, vemos los cuerpos de las nadadoras simplemente lanzándose dentro o hacia el agua. Como en el segmento de los gimnastas, no está presente la voz de ningún locutor, ni ninguna información sobre la identidad o el país: simplemente una sensación de la belleza y el dinamismo del deporte en sí. Como en el caso de los gimnastas, vemos cada vez menos al público; los planos posteriores aíslan a las saltadoras como formas recortadas sobre el cielo (fig. 4.21). De este modo, la película recorre un círculo completo en su modelo de desarrollo: de nuevo se



Fig. 4.17



Fig. 4.18



Fig. 4.19



Fig. 4.20



Fig. 4.21



Fig. 1.22

trata la prueba como una acción elegante, impersonal y carente de esfuerzo, liberada de toda sensación de competición o de progreso de la narración hacia un ganador. El énfasis reside por completo en la maestría del cuerpo y en la sensación de «vuelo».

Al final del segmento 11, un breve epílogo resume de nuevo el tema general —las Olimpiadas— y se repiten algunos motivos. El cielo que hay detrás de los saltadores se transforma en un mar de nubes y la cámara desciende para mostrar el estadio, con los focos brillando en el cielo. La llama olímpica, una campana y las hileras de banderas (fig. 4.22) se combinan para reiterar la idea general de las Olimpiadas, y el cielo cubierto sugiere una vez más el vínculo inicial entre los Juegos y la naturaleza. La película concluye cuando la cámara se eleva hasta los destellos de los reflectores, en el punto en que se encuentran con las nubes. Y, aunque este momento triunfante conduce al clímax de las propias Olimpiadas, también sugiere el fin propagandístico que subyace tras la película en sí: el alarde del poder nazi disfrazado mediante un espectáculo de cooperación con otras naciones.

Puesto que el objetivo de *Olimpiada* es doble —un documento de los juegos y una sutil propaganda nazi—, la película proporciona un buen ejemplo de los cuatro tipos de significados descritos en el capítulo 2. En el nivel referencial, reconocemos su cobertura de los Juegos, y algunos de sus segmentos son claras descripciones de los participantes y los ganadores. El hecho de que a menudo no se nos proporcione esta información, y la belleza del tratamiento de las pruebas, también nos llevan a establecer un significado explícito: estos juegos implican una lucha pacífica y cooperativa entre atletas de diferentes países para disciplinar sus cuerpos y mantener una gran tradición internacional.

Además están los significados relacionados con el patrocinio nazi de los Juegos y la forma en que esos Juegos, y el tratamiento que de ellos hace la película, reflejan una ideología nazi más general. (El gobierno nazi financió la película, pero para evitar los conflictos con el Comité Olímpico Internacional, se consideró una producción independiente de Riefenstahl.) El significado implícito, que podemos interpretar muy fácilmente, sobre todo considerándolo desde una perspectiva moderna, implica el énfasis puesto en el poder nazi. En la primera parte de *Olimpiada*, había muchos planos de reacción de Hitler entre el público; en la segunda parte, como hemos visto, el militarismo y los brazaletes con la esvástica nos recuerdan frecuentemente el poder que subyace tras estos Juegos.

De forma más general, podemos encontrar significados sintomáticos en todo el tratamiento de los Juegos de la película. Se pueden descubrir huellas de la ideología nazi en el énfasis que pone el filme en la disciplina, en la organización de actividades multitudinarias (sobre todos los ejercicios gimnásticos de los segmentos 2 y 5), en un vínculo místico entre los seres humanos y la naturaleza, y en el culto al cuerpo. Como veremos en el capítulo 9, el estilo de la película apoya todos estos niveles de significación. Estos significados muestran que una película organizada de forma categórica puede estar tan sujeta a un código ideológico como cualquier otro tipo de película.

## SISTEMAS FORMALES RETÓRICOS

### ■ PRINCIPIOS ACERCA DE LA FORMA RETÓRICA

Otro tipo de cine utiliza la forma *retórica*, en la que el cineasta presenta un argumento persuasivo. El objetivo de este tipo de películas es conseguir que el público tenga una opinión sobre el tema y, quizás, actúe de acuerdo con dicha opinión. Este tipo de películas va más allá del tipo categórico, puesto que intenta convencer al espectador de algo con consecuencias prácticas.

La forma retórica es común a todos los medios. La encontramos frecuentemente en la vida diaria, no sólo en los discursos formales, sino también en las conversaciones. La gente intenta a menudo convencerse mediante argumentaciones. Los vendedores utilizan la persuasión en su trabajo y los amigos pueden discutir de política durante la comida. La televisión nos bombardea con uno de los usos más persuasivos de la forma retórica, los anuncios, que intentan convencer a los espectadores de que compren productos o voten por determinados candidatos.

Podemos definir la forma retórica en el cine con cuatro atributos básicos. Primero, se dirige al espectador abiertamente, intentando proponerle una nueva convicción intelectual, una nueva actitud política o la acción directa. (En este último caso, puede que ya creamos algo, pero quizás necesitemos que se nos convenza de que esa creencia es lo suficientemente importante como para actuar en consonancia.)

Segundo, el tema de la película no será una cuestión de verdad científica, sino un tema de opinión hacia el que la persona puede adoptar varias actitudes, todas ellas admisibles por igual. El cineasta intentará hacer que su posición parezca la más creíble, al presentar diferentes tipos de argumentos y pruebas. Sin embargo, como el tema no se puede demostrar de forma absoluta, podemos decidirnos por una opinión simplemente porque el cineasta ha hecho una defen-

sa convincente de una postura. Puesto que las películas retóricas tratan sobre creencias y argumentos, implican la expresión de una ideología; de hecho, quizá ningún tipo de forma filmica gire tan firmemente en torno al significado explícito y las implicaciones ideológicas.

Un tercer aspecto de la forma retórica deriva del anterior. Si la conclusión no se puede demostrar absolutamente, el cineasta apelará a menudo a nuestras emociones, en vez de presentar solamente pruebas basadas en datos. Y cuarto, la película intentará a menudo convencer al espectador de que realice una elección que tendrá consecuencias en su vida cotidiana. Ésta puede ser tan simple como qué champú utilizar, puede implicar decisiones como a qué candidato político apoyar, o incluso hacer que una persona joven decida si luchará en una guerra o no.

Las películas pueden utilizar toda clase de argumentos para convencernos de que realicemos dichas elecciones. A menudo, sin embargo, estos argumentos no se nos presentan *como* argumentos. Normalmente, la película presentará sus argumentos como si se tratara simplemente de observaciones o conclusiones objetivas. La película no tenderá a señalar otras opiniones. Hay tres tipos fundamentales de argumentos que puede utilizar una película: relacionados con la fuente, con el tema o con el espectador.

**Argumentos a partir de una fuente.** Algunos de los razonamientos de la película normalmente la presentarán como una fuente fidedigna de información. Las personas que la hacen y aquellos que la narran intentarán dar al público la impresión de que son inteligentes, están bien informados, son sinceros, dignos de confianza, etc. Estos rasgos parecen objetivos, pero implican un alegato: esta película procede de gente fiable, y por lo tanto deberías dejarte convencer por ella. Por ejemplo, una película puede utilizar a un narrador cuya voz sea fuerte y clara, en vez de suave y dubitativa, pues si escuchamos una voz que parece convincente, es más probable que la tomemos como una fuente creíble de información.

**Argumentos centrados en el tema.** La película también utilizará argumentos acerca del tema. A veces recurrirá a creencias comunes en ese momento en una cultura determinada. Por ejemplo, en la América contemporánea, se dice que un gran segmento de población cree que la mayoría de los políticos son cínicos y corruptos. Tal vez sea verdad o no en el caso de algunos políticos, pero alguien que se presente para un cargo público puede recurrir a esta creencia y decir a los potenciales votantes que él llevará una nueva honestidad al gobierno.

Un segundo enfoque que puede adoptar la película es utilizar ejemplos que apoyen sus argumentos. Estas pruebas pueden ser más o menos sólidas. Un test comercial de degustación que muestra a una persona eligiendo el producto del anunciante parece implicar que el producto realmente sabe mejor; sin embargo, no se menciona a otras personas —quizás una mayoría— que prefieren otras marcas.

Finalmente, los cineastas pueden apoyar un argumento mediante la explotación de patrones argumentativos familiares y fácilmente aceptados. Los estudiantes de retórica llaman a estos patrones *entimemas*, argumentos que se basan en una opinión muy difundida y normalmente ocultan algunas premisas cruciales.

Por ejemplo, podríamos hacer una película para convencer a alguien de que se ha resuelto un problema correctamente. Le mostraríamos que existía el problema, y luego que se había emprendido alguna acción para resolverlo. El

desplazamiento del problema a la solución es un modelo de deducción tan familiar que se podría afirmar que habíamos demostrado razonablemente que se había hecho lo correcto. En un análisis más cuidadoso, sin embargo, se podría descubrir que la película tenía una premisa oculta, como: «Al asumir que ésta era la mejor solución, se acometió un curso de acción concreto». Quizás habrían sido mejores otras soluciones, pero entonces no se consideraron y la película no las examina. La solución presentada no es tan estrictamente necesaria como el modelo problema-solución podría sugerir. Un poco más adelante veremos cómo funcionan estos entimemas en *The River* (1937).

**Argumentos centrados en el espectador.** Finalmente, la película puede sostener un argumento que apele a las emociones del espectador. Estamos familiarizados con políticos que posan con la bandera, la familia y los animales domésticos para animar a potenciales votantes. Llamadas al patriotismo, el sentimentalismo romántico y otras emociones son comunes en las películas retóricas. Los cineastas, a menudo, toman convenciones de otras películas para provocar la reacción deseada. A veces estas llamadas pueden disfrazar la debilidad de otros argumentos de la película y pueden convencer a los miembros del público más susceptibles de que acepten su punto de vista.

La forma retórica de una película puede organizar estos argumentos y apelaciones de formas muy variadas. Algunos cineastas presentarán sus argumentos básicos al principio, y luego pasarán a mostrar pruebas de los problemas y cómo se resolverán, mediante soluciones propuestas por la película. Otras películas empezarán con el problema y lo describirán detalladamente, para luego dejar que el espectador sepa —más adelante— qué cambio se ha defendido. Este segundo tratamiento puede despertar mayor curiosidad y suspense, permitiendo al espectador reflexionar y anticipar posibles soluciones. El tratamiento que elija el cineasta dependerá de criterios acerca de cómo puede presentarse el tema más eficazmente.

Una descripción normal de la forma retórica sugiere que comienza con una introducción de la situación, continúa con una discusión de hechos relevantes, luego presenta pruebas de que una solución determinada se adecua a esos hechos y finaliza con un epílogo que resume lo anterior. *The River*, realizada en 1937 por Pare Lorentz, será nuestro principal ejemplo de forma retórica. Como veremos, presenta la situación y el problema al principio, reservando la propuesta de solución casi hasta el final. Para trazar su forma global, participa de la estructura en cuatro partes arriba esbozada.

### ■ UN EJEMPLO DE FORMA RETÓRICA: *THE RIVER*

Lorentz hizo *The River* para la Farm Security Administration del gobierno americano. En 1937, el país estaba realizando grandes esfuerzos para salir de la Depresión. Bajo la administración de Franklin Delano Roosevelt, el gobierno federal utilizó ampliamente sus poderes para crear programas de empleo público que proporcionaran una ocupación al enorme número de trabajadores en paro, así como para solucionar diferentes problemas sociales. Aunque en ese momento mucha gente se inclinaba a pensar que la política de Roosevelt era acertada y le permitiría sacar a América de la Depresión, no hay que olvidar que en su momento hubo una fuerte oposición política a estos programas. *The River*, que defiende la Tennessee Valley Authority (TVA) como solución a los problemas de las inundaciones, la reducción agrícola y la electrificación, tenía un claro enfoque ideológico: promover las medidas políticas de Roosevelt. Por tanto, el argumento de la película fue controvertido ya en su tiempo. Examinemos

cómo esta película se propone convencer al público de que la TVA es un buen programa.

*The River* tiene once segmentos:

C. Créditos.

1. Unos títulos concebidos como prólogo que resaltan el tema de la película.
  2. Una descripción de los ríos que desembocan en el Mississippi y luego en el Golfo de México.
  3. Una historia de los primeros usos agrícolas del río.
  4. Los problemas causados en el Sur por la guerra civil.
  5. Una sección sobre la explotación forestal y las acerías en el Norte y la construcción de zonas urbanas.
  6. La inundación causada por una descuidada explotación de la tierra.
  7. Las consecuencias corrientes de estos problemas acumulativos en la gente: pobreza e ignorancia.
  8. Un mapa y la descripción del proyecto de la TVA.
  9. Las presas de la TVA y los beneficios que reportan.
- E. Título final.

Al principio, parece que la película simplemente nos esté dando información sobre el Mississippi. Ya ha transcurrido buena parte de su metraje antes de que resulte evidente su razonamiento. Pero, mediante el cuidadoso uso de la repetición, la variación y el desarrollo, Lorentz construye un alegato que en realidad depende de que todos los segmentos funcionen juntos como un todo unificado.

Los créditos iniciales se muestran sobre una fotografía antigua de barcos de vapor en el Mississippi, y luego sobre un mapa de los Estados Unidos, con el río Mississippi y sus afluentes ampliados de tamaño (fig. 4.23). La película nos sugiere inmediatamente que quienes la están haciendo son sinceros y entendidos y que será un relato basado en hechos históricos y geográficos. El mismo mapa vuelve a aparecer bajo el prólogo escrito en el breve segmento inicial, que declara: «Ésta es la historia de un río». Esta declaración disfraza el fin retórico de la película, sugiriendo que será una «historia» contada de forma objetiva, es decir, que contará con características de la forma narrativa.

El segmento 2 sigue a la introducción con imágenes del cielo, las montañas y los ríos, y con la voz de un hombre contándonos hechos sobre cómo el agua desemboca en el Mississippi desde un lugar tan lejano como Idaho y Pennsylvania. La voz del narrador es profunda y autoritaria, jugando con la idea culturalmente convencional de que se trata del modo de hablar de una persona digna de confianza. (El narrador, cuidadosamente elegido por estas cualidades, era Thomas Chalmers, un antiguo barítono de la Metropolitan Opera.) Cuando las imágenes muestran los ríos aumentando de tamaño a medida que se juntan (fig. 4.24), el narrador comienza a entonar: «El Yellowstone, el Mil, el White y el Cheyenne... el Cannonball, el Musselshell, el James y el Sioux». Siguen muchos otros nombres de ríos en una lista rítmicamente declamada. (La técnica se basa en la obra de Walt Whitman y otros poetas americanos.) Además, la voz se combina en muchos momentos de la película con una banda musical característicamente americana escrita por Virgil Thomson, que emplea a menudo conocidas canciones tradicionales. Así, la película adopta un tono deliberadamente «americano» en todo momento. Esto no sólo apela a los sentimientos patrióticos y al sentimentalismo del espectador, sino también implica que todo el país debería estar unido para tratar problemas que parecen únicamente regionales.



Fig. 4.23



Fig. 4.24

El segmento 2 ha creado una situación idílica, con sus hermosas imágenes de paisajes de montañas y ríos. Todo el desarrollo de la película irá encaminado hacia la restauración de esta belleza, pero con una diferencia. La escena también crea técnicas que se repetirán y variarán en otros segmentos.

Con el segmento 3 entramos en la sección formal de la película dedicada a los hechos de la historia de América relacionados con el Mississippi y los problemas que le aquejan. El segmento 3 comienza en gran medida de forma similar al segmento 2, con una imagen de nubes. Pero ahora las cosas empiezan a cambiar. En vez de las montañas que veíamos antes, vemos grupos de mulas y conductores. De nuevo la voz del narrador comienza a recitar: «De Nueva Orleans a Baton Rouge... de Baton Rouge a Natchez... de Natchez a Vicksburg». Esta lista es parte del breve recuento de la historia de los diques que se construyeron a lo largo del Mississippi en los tiempos previos a la guerra civil para controlar las inundaciones. Vemos balas de algodón cargadas en barcos de vapor, que dan una idea de la anterior importancia del país como exportador de algodón.

Hasta aquí, la película parece haber seguido el objetivo inicial de contar la historia del río, pero en el segmento 4 se empiezan a introducir los problemas que finalmente resolverá la TVA. La película muestra los resultados de la guerra civil: las casas destruidas y los propietarios desahuciados, la tierra desgastada por el cultivo del algodón y la gente forzada a trasladarse al Oeste. El tono moral de la película se hace evidente y resulta sugestivo. Sobre imágenes de gente empobrecida, suena una música triste. Está basada en una melodía *folk* muy conocida, «Go Tell Aunt Rhody», que, con la frase «La vieja oca gris ha muerto», subraya las pérdidas de los granjeros. La voz del narrador expresa compasión cuando habla de la «tragedia del empobrecimiento de la tierra» del Sur. Esta actitud de simpatía puede inclinarnos a aceptar como verdad otras cosas que la película nos cuenta. El narrador también se refiere a la gente de esta época como «nosotros»: «Hemos sembrado el suelo con algodón hasta que ya no producía más». Aquí, el intento de convencernos que realiza la película se hace evidente. No fuimos, en un sentido literal, *nosotros*, tú, yo y el narrador, quienes sembramos ese algodón. El uso de la palabra «nosotros» es una estrategia retórica para hacernos sentir que todos los americanos tienen una responsabilidad ante este problema y deben encontrar una solución.

Los segmentos posteriores repiten las estrategias de los anteriores. En el segmento 5, la película utiliza de nuevo la narración poética repetitiva para describir el crecimiento de la industria maderera después de la guerra civil, recitando: «La picea negra, el pino noruego» y otros árboles. En las imágenes, vemos los pinos recortados sobre el cielo, imitando el motivo de las nubes que había abierto los segmentos 2 y 3 (fig. 4.25). Esto crea un paralelismo entre las riquezas de las zonas agrícolas e industriales. Una vívida secuencia de explotación forestal, acompañada por música basada en la melodía «Hot Time in the Old Town Tonight», intenta transmitirnos de nuevo la fuerza de América. Le sigue una sección en las minas de carbón y acerías que intensifica esta impresión. Este segmento finaliza con alusiones a los crecientes centros urbanos: «Construimos cientos de ciudades y un millar de pueblos», y oímos una lista con algunos de sus nombres.

Hasta este momento hemos visto la fuerza de América asociada al valle del río, con sólo una alusión a los problemas que el crecimiento ha provocado. Pero el segmento 6 cambia y crea una prolongada serie de contrastes con las partes anteriores. Comienza con la misma lista de árboles —«la picea negra, el pino noruego»— pero ahora vemos tocones en vez de árboles sobre las nubes (fig. 4.26). Se repite una frase, pero con una nueva parte añadida: «Construimos cientos de ciudades y un millar de pueblos... pero, ¿a qué precio?». Comenzando



Fig. 4.25

con unas cumbres áridas, se nos muestra cómo se derrite el hielo y cómo la corriente erosiona gradualmente las laderas y convierte los ríos en torrentes y en inundaciones. Una vez más oímos la lista de ríos del segmento 2, pero ahora la música es sombría y los ríos ya no son idílicos. De nuevo se presenta un paralelismo entre esta erosión del suelo y la merma del suelo en el Sur después de la guerra civil.

El filme nos ha ido alejando gradualmente de una situación de belleza natural y ha desarrollado el problema central en torno al que se basa su argumentación. Ahora vemos escenas de inundaciones reales, con protecciones a base de sacos de arena, destrucción, gente rescatada viviendo en campamentos y otros problemas provocados por la inundación. Y mientras vemos estas escenas, oímos sirenas y el turbulento estruendo del agua, que crean una sensación de violento desastre. Hay una considerable apelación emocional, puesto que da la impresión de que la gente es totalmente incapaz de controlar el agua.

En este momento comprendemos que la información que presenta la película trata sobre las inundaciones y la erosión. Sin embargo, la película retrasa la solución y presenta los efectos de las inundaciones en las vidas de la gente de la América contemporánea. El segmento 7 describe la ayuda del gobierno a las víctimas de la inundación de 1937, pero subraya que el problema de fondo existe todavía. *The River* emplea un entimema sorprendente aquí: «Y la tierra pobre hace pobre a la gente: la gente pobre hace pobre a la tierra». Esto suena razonable en la superficie, pero si examinamos su significado es ambiguo. (¿No tenían los ricos propietarios de las plantaciones del Sur que hemos visto en el segmento 4 mucho que ver con el empobrecimiento del suelo?) Estas declaraciones se utilizan más por su elegancia poética y fuerza emocional que por cualquier razonamiento riguroso que puedan contener. Las escenas de las familias de arrendatarios (fig. 4.27) apelan directamente a nuestra respuesta emocional ante la pobreza. Este segmento critica los motivos presentados en el segmento 4, la guerra civil. Ahora, nos dice la película, esta gente no puede ir al oeste, porque allí ya no queda tierra pública.

El problema ya se ha introducido y examinado, y los llamamientos emocionales han preparado al público para aceptar una solución. El segmento 8 presenta esa solución e inicia la parte de la película dedicada a demostrar que esa solución es eficaz. En el segmento 8 se repite el mapa de los títulos del comienzo, y el narrador dice: «No existe algo semejante a un río ideal en la naturaleza, pero el río Mississippi es especialmente problemático». Aquí tenemos otro ejemplo de entimema: una deducción que se supone válida desde el punto de vista lógico y exacta desde el punto de vista objetivo. El Mississippi puede ser «especialmente problemático» para varios usos, pero ¿supone un problema para las plantas y los animales en su sistema ecológico? Esta declaración afirma que un río «ideal» sería un río que se adecuara perfectamente a *nuestras* necesidades y fines. El narrador pasa a hacer la declaración más clara de su argumentación: «El viejo río se *puede* controlar. Tenemos la capacidad para destruir el valle. Tenemos la capacidad para remodelarlo de nuevo».

Ahora podemos ver por qué la forma de la película se ha organizado de este modo. En los primeros segmentos, sobre todo en el 3 y el 5, veíamos cómo la población americana creaba grandes potencias agrícolas e industriales. Al mismo tiempo, podíamos haber considerado estos hechos como simples acontecimientos históricos. Sin embargo, ahora vuelven a ser cruciales para el razonamiento de la película. Se podría resumir de la siguiente manera: hemos visto que la gente de América tiene la capacidad de construir y destruir; por lo tanto, tiene la energía para volver a construir de nuevo. Este argumento también es un entimema. Tal vez la gente destruyó algo que no se puede reconstruir o qui-



Fig. 4.26



Fig. 4.27



Fig. 4.28

zá haya perdido su antigua energía. Sin embargo, la película no considera estas posibilidades.

El narrador continúa: «En 1933, comenzamos...» y pasa a describir cómo el Congreso formó la TVA. Este segmento presenta a la TVA como una solución, ya puesta en práctica, al problema, y no muestra ninguna otra solución posible. De este modo, algo que en realidad era controvertido parece ser una cuestión de sencilla aplicación. He aquí un caso en que una solución, dado que ha sido eficaz para resolver un problema, se toma como *la* solución. Sin embargo, en retrospectiva, no es cierto que las numerosas presas construidas por la TVA fueran la única gran solución a las inundaciones. Quizás un plan menos radical, que hubiera combinado la reforestación con una agricultura orientada hacia la conservación, habría creado menos problemas (como el desplazamiento de la gente de la tierra anegada por la presas). Quizás hubiesen sido más eficaces para resolver el problema los gobiernos locales, en vez del gobierno federal. *The River* no se toma la molestia de rebatir estas alternativas, basándose, en vez de ello, en el habitual desplazamiento de un problema a su solución.

El segmento 9 contiene similitudes y diferencias con varias partes anteriores de *The River*. Comienza con una lista de las presas, que vemos en marcha o ya acabadas. Esto recuerda a la lista de ríos, árboles, ciudades, etc., que ya hemos oído a intervalos. Los serenos planos de los lagos artificiales que siguen vinculan el final con el principio, ya que recuerdan a los poéticos planos del río del segmento 2 (fig. 4.28). La gente desplazada, afectada por la inundación y desempleada del segmento 6 parece trabajar ahora feliz, construyendo ciudades-modelo programadas con préstamos del gobierno. La electricidad generada por las presas vincula a estas comunidades rurales con aquellos «cientos de ciudades y miles de pueblos» de los que oímos hablar anteriormente, ya que lleva al campo «las ventajas de la vida urbana». Muchos motivos presentados de un modo simple, ahora se retoman y entrelazan para que sirvan como pruebas de los beneficios de la TVA. El final muestra que la vida es ahora similar a la del comienzo —una naturaleza hermosa, gente productiva—, pero mejorada por el moderno plan del gobierno.

Un *crescendo* de la música y una serie de vistas de las presas y del agua fluyendo, crean un breve epílogo que resume los factores que han producido el cambio: las presas de la TVA. Bajo los títulos y créditos finales, vemos de nuevo el mapa. Una lista enumera los nombres de varias agencias del gobierno que han patrocinado la película o han ayudado a realizarla. Algo que, de nuevo, parece otorgar autoridad a la fuente de los razonamientos de la película.

*The River* consiguió cumplir sus objetivos. La favorable respuesta inicial hizo que un gran estudio, la Paramount, consintiera en distribuir la película, una oportunidad insólita en aquel momento para un cortometraje documental de realización independiente. Los críticos y el público recibieron la película con entusiasmo. La reseña de un crítico del momento testifica el poder de la forma retórica de la película. Después de describir las secciones iniciales, Gilbert Selles escribió: «Y de este modo, sin apenas enterarnos, llegamos al Tennessee Valley, y aunque se trata de propaganda, el realizador le saca todo el provecho posible, consiguiendo una obra magistral. Es como si las imágenes que Lorentz rodó se organizaran en un orden tal que aportaran su propia argumentación, y no como si un razonamiento concebido de antemano dictara el orden de las imágenes».

El propio presidente Roosevelt vio *The River* y le gustó. Ayudó a conseguir apoyo del Congreso para poner en marcha una agencia del gobierno independiente, el U. S. Film Service, para hacer otros documentales como éste. Sin em-

bargo, no todo el mundo estaba a favor de la política de Roosevelt o creía que el gobierno debía dedicarse a hacer películas que en esencia se adhirieran a los criterios de la administración en funciones en ese momento. En 1940, el gobierno ya había retirado el apoyo al U. S. Film Service y las películas documentales se hicieron una vez más solamente dentro de secciones independientes del gobierno. Esta serie de resultados demuestra que las películas retóricas pueden conducir tanto a la acción directa como a la controversia.

## SISTEMAS FORMALES ABSTRACTOS

### ■ PRINCIPIOS ACERCA DE LA FORMA ABSTRACTA

En la forma categórica y retórica, los aspectos pictóricos de la imagen son un medio para informar o convencer. Pero también es posible organizar una película en torno a rasgos puramente visuales. El cineasta puede organizar las imágenes con el fin de comparar o contrastar cualidades como el color, la forma, el ritmo y el tamaño.

Como espectadores, cuando nos enfrentamos a una película que exhibe la forma abstracta, no buscamos hechos vinculados de forma causal que compongan una narración, ni afirmaciones proposicionales que puedan equivaler a una argumentación, como en el sistema retórico. Igualmente, los motivos que se utilizan en una película abstracta no tienen por qué incluirse necesariamente en categorías sustantivas. Se pueden colocar un balón y un globo uno al lado del otro no porque ambos sean juguetes, sino porque ambos son redondos o de color naranja. Para ver la conexión entre el balón y el globo, debemos advertir la similitud entre las cualidades abstractas de los objetos.

Desde luego, todas las películas contienen objetos con colores, formas y tamaños, y sus sonidos tienen ritmo y otras cualidades sonoras. Hemos visto cómo *Olimpiada* contenía algunos segmentos, como la secuencia del salto, en la que nuestra atención se dirigía hacia los elementos abstractos de la acción que se mostraba. Igualmente, la poética belleza de los planos del río y el lago de *The River* funcionan para crear paralelismos, y el ritmo de la banda musical intensifica nuestra implicación emocional en el argumento que se está defendiendo. Pero en cada uno de estos casos, el modelo abstracto se convierte en un medio para obtener un fin, siempre subordinado a las propuestas generales —categóricas o retóricas— de las películas. Estos filmes no se organizan en torno a cualidades abstractas, sino que subrayan dichas cualidades sólo ocasionalmente. En la forma abstracta, el sistema global de la película se verá determinado por dichas cualidades.

Las películas abstractas se organizan a menudo de una forma que podemos llamar «tema y variaciones». Este término se aplica normalmente a la música, donde se presenta una melodía u otro tipo de motivo y luego le siguen una serie de versiones diferentes de esa misma melodía, a menudo con diferencias tan extremas de tono y ritmo que resulta difícil reconocer la melodía original. La forma de una película abstracta funciona de forma similar. Generalmente, una sección introductoria nos mostrará de forma relativamente simple las clases de relaciones que el filme utilizará como material básico. Luego le seguirán otros segmentos que presentarán tipos de relaciones similares pero con cambios. Los cambios pueden ser leves y basarse en que advertamos que las similitudes son aún mayores que las diferencias. Pero las películas abstractas también se basan normalmente en la construcción de diferencias cada

vez mayores a partir del material introductorio. Así, podemos encontrar un considerable contraste en una película, y las diferencias repentinas pueden ayudarnos a advertir cuándo ha comenzado un nuevo segmento. Si la organización formal de la película se ha efectuado cuidadosamente, las similitudes y diferencias no serán fortuitas. Habrá algún principio subyacente que opere a lo largo de toda la película.

Algunas veces este principio será una idea muy precisa. Al hacer *Print Generation* (1974), J.J. Murphy tomó una serie de planos en color al azar y luego los volvió a fotografiar una y otra vez en una positivadora por contacto. Cada duplicación sucesiva perdía calidad fotográfica, hasta que al final las imágenes eran irreconocibles. *Print Generation* repite el material veinticinco veces, comenzando con las imágenes más abstractas y continuando con las más reconocibles. Luego se invierte el proceso y las imágenes vuelven gradualmente a la abstracción. En la banda sonora la progresión es exactamente la contraria. Murphy grabó el sonido veinticinco veces, pero la película comienza con la versión más claramente audible. A medida que se clarifica la imagen, el sonido se deteriora: a medida que la imagen vuelve a la abstracción, el sonido se clarifica. Parte de la fascinación de la película deriva de ver manchas de color abstractas que se van volviendo lentamente definidas mientras la gente y los paisajes anteriores vuelven a la abstracción. La película también nos invita a descubrir su modelo formal global.

Otras películas abstractas emplean una idea más general como principio organizativo. Stan Brakhage hizo *Mothlight* (1963) pegando alas de mariposas muertas en una tira de película virgen y duplicando luego los resultados en negativo. No hay detrás de esto ningún principio matemático. En vez de ello, las variadas y fortuitas posiciones de las alas de un fotograma a otro crean un vibrante efecto de parpadeo y formas cambiantes. Algunos cineastas de animación, como Oskar Fischinger y Norman McLaren, eligen una pieza musical y dibujan formas que se mueven al compás de la banda sonora. Existe un número infinito de formas para organizar una película abstracta, pero la mayoría de los cineastas no tienen en cuenta sólo cómo unir las imágenes, sino también cómo crear formas globales para sus películas. Las películas abstractas obtienen una buena parte de su complejidad de su organización, y parte de su interés para el espectador se produce al descubrir cómo funcionan los motivos individuales en relación con la organización global.

Cuando llamamos abstracta a la forma de una película, no queremos decir que la película no tenga objetos reconocibles en ella. Es verdad que muchas películas abstractas utilizan simplemente formas y colores creados mediante dibujos del cineasta, mediante piezas de papeles de colores, formas de arcilla, etc. Hay un tratamiento alternativo, sin embargo, que consiste en utilizar objetos reales y aislarlos de su contexto cotidiano, de forma que se muestren sus cualidades abstractas. Después de todo, las formas, los colores, los movimientos rítmicos y todas las cualidades abstractas que emplea un cineasta existen tanto en la naturaleza como en los objetos fabricados por los seres humanos. Las manchas de los animales, los cantos de los pájaros, las formaciones de las nubes y otros fenómenos naturales semejantes nos atraen a menudo porque resultan hermosos o sorprendentes: cualidades similares a las que buscamos en las obras de arte. Además, incluso aquellos objetos que creamos para usos prácticos y mundanos pueden tener contornos o texturas agradables. Las sillas están hechas para sentarse, pero normalmente intentaremos amueblar nuestra casa con sillas que también nos resulten agradables.

Debido a que las cualidades abstractas son muy habituales en el mundo, los cineastas a menudo empiezan por fotografiar objetos reales. Pero, puesto que los cineastas yuxtaponen las imágenes para crear relaciones de forma, co-

lor, etc., la película está todavía utilizando una organización abstracta, a pesar de que aún podamos reconocer objetos como un pájaro, una cara o una cuchara. Y como las cualidades abstractas de las películas se parecen a las que presentan los objetos reales, estas películas requieren las facultades que utilizamos en la vida de cada día. Normalmente utilizamos nuestra facultad para reconocer las formas y colores de forma muy práctica, como cuando conducimos y tenemos que interpretar las señales de tráfico y las luces rápidamente. Sin embargo, al ver una película abstracta, no necesitamos utilizar las formas, colores o repeticiones que vemos y oímos para fines prácticos. En consecuencia, podemos verlos de forma más completa y percibimos relaciones que raramente nos molestamos en buscar durante las actividades prácticas de la vida diaria. En una película, estas cualidades abstractas se vuelven interesantes por sí mismas.

Este interés abstracto y poco práctico ha llevado a algunos críticos y espectadores a considerar las películas abstractas como frívolas. Los críticos pueden llegar a calificarlas de «arte por el arte», puesto que todo lo que parecen hacer es presentarnos una interesante serie de formas y sonidos. Sin embargo, al hacerlo, estas películas a menudo nos vuelven más conscientes de esas formas y sonidos, y podemos ser más capaces de fijarnos en ellos en el mundo cotidiano: en la naturaleza y en los objetos prácticos. En este sentido, no sólo podemos percibir de forma más completa las películas, sino también el mundo que nos rodea, gracias al conocimiento de las cualidades visuales. Al hablar sobre las películas abstractas, podemos cambiar la frase anterior por «arte por la vida», ya que estas películas alimentan nuestras vidas tanto como las películas de otros tipos formales.

#### ■ UN EJEMPLO DE FORMA ABSTRACTA: *BALLET MÉCANIQUE*

*Ballet mécanique*, una de las primeras películas abstractas que se hicieron, también fue una de las más influyentes. Sigue siendo una película enormemente disfrutable y un ejemplo clásico de cómo se pueden transformar objetos mundanos cuando se utilizan las cualidades abstractas como base para la forma de una película.

Dos son los cineastas que colaboraron en la realización de *Ballet mécanique* durante los años 1923-1924: Dudley Murphy, un joven periodista americano y aspirante a productor de cine, y Fernand Léger, un importante pintor francés. Léger había desarrollado una versión personal del cubismo en sus pinturas, utilizando a menudo partes de determinadas máquinas. Su interés por las máquinas se trasladó así al cine y contribuyó a crear los principios formales centrales de *Ballet mécanique*.

El título sugiere la paradoja que los cineastas emplean para crear el material y las variaciones temáticas de la película. Y nosotros esperamos la fluidez de un ballet, con bailarines humanos como intérpretes. Un ballet clásico parece lo opuesto a los movimientos de una máquina, pero lo que la película ofrece es una serie de movimientos y ritmos que crean una danza mecánica. De los muchos objetos que vemos en la película, relativamente pocos son en realidad máquinas; se utilizan sobre todo sombreros, caras, botellas, utensilios de cocina y cosas semejantes. Pero mediante la yuxtaposición de máquinas y mediante los ritmos temporal y visual, se nos hace ver incluso los ojos y la boca de una mujer moviéndose como si fueran partes de una máquina.

No podemos segmentar *Ballet mécanique* explicando su argumento o dividiéndolo en las escenas de acción de la narración. En vez de ello, debemos bus-

car cambios en los tipos de cualidades abstractas que se utilizan en los diferentes momentos de la película. Siguiendo este principio, podemos hallar en *Ballet mécanique* nueve segmentos:

- C. Una secuencia de títulos de crédito con una estilizada figura de animación, representando a Charlot y presentando el título de la película.
1. La introducción de los elementos rítmicos de la película.
  2. Un tratamiento de elementos similares con las imágenes captadas a través de prismas.
  3. Movimientos rítmicos.
  4. Una comparación entre personas y máquinas.
  5. Movimientos rítmicos de intertítulos e imágenes.
  6. Más movimientos rítmicos, sobre todo de objetos circulares.
  7. Rápidas danzas de objetos.
  8. Un regreso a Charlot y los elementos del comienzo.

*Ballet mécanique* utiliza el tratamiento «tema y variaciones» de forma compleja, introduciendo muchos motivos concretos en una rápida sucesión y luego repitiéndolos a intervalos y en diferentes combinaciones. Hay un claro modelo de desarrollo a partir de los elementos de los primeros segmentos. Cada nuevo segmento recoge un número limitado de cualidades abstractas del elemento anterior y juega con ellas durante algún tiempo.

Los últimos segmentos utilizan elementos del comienzo de la película una y otra vez y el final imita al principio. La película nos presenta una gran cantidad de material en poco tiempo, y tenemos que intentar establecer conexiones entre los motivos para percibir sus repeticiones y variaciones.

Como ya hemos sugerido, la sección introductoria de una película abstracta normalmente nos proporcionará pistas firmes con respecto a lo que podemos esperar ver desarrollado más tarde. La figura animada de Chaplin en *Ballet mécanique* inicia este proceso. Se trata de una figura enormemente abstracta: se puede reconocer como humana, pero está compuesta por formas abstractas que se mueven de un modo espasmódico (fig. 4.29). Ya tenemos la figura humana como objeto.

El segmento 1 nos sorprende al comenzar con una mujer columpiándose en un jardín (fig. 4.30). El título de la película puede llevarnos a advertir el ritmo regular del balanceo, y los gestos como de muñeca de la mujer, cuando alza los ojos y la cabeza repetidamente y luego los baja, nos hacen percibir una sonrisa fija en su cara. Ya sobresalen ciertas cualidades abstractas. De repente, aparece una rápida sucesión de imágenes, que pasan tan velozmente ante nosotros que apenas podemos hacer otra cosa que vislumbrar algunos objetos. A continuación aparece la boca de una mujer sonriendo, luego sin sonreír y luego volviendo a sonreír. Vuelve el sombrero, luego la boca sonriendo, algunos engranajes girando y después una esfera luminosa que rueda cerca de la cámara. A continuación vemos a la mujer en el columpio y la cámara la sigue de un lado a otro, pero ahora está al revés (fig. 4.31). Este segmento finaliza con la esfera luminosa, ahora dando vueltas de aquí para allá directamente hacia la cámara, y se nos invita a comparar su movimiento con el de la mujer del columpio. De este modo, se confirma nuestra expectativa de que la mujer no es un personaje, sino un objeto, como la botella o la esfera luminosa. Esto mismo es válido para la boca sonriendo, que no sugiere tanto una emoción como una forma que cambia regularmente. Las formas de los objetos (un sombrero redondo, botellas verticales), la dirección del movimiento (el balanceo, la esfera luminosa), las texturas (el brillo tanto de la esfera luminosa como de las botellas), los ritmos de los movimientos de los ob-



Fig. 4.29



Fig. 4.30



Fig. 4.31



Fig. 4.32



Fig. 4.33

jetos y los cambios de un objeto a otro serán cualidades sobre las que la película llamará nuestra atención.

Tras crear estas expectativas en el segmento introductorio, la película pasa a hacer variaciones sobre los elementos. El segmento 2 se ciñe fielmente a los que se acaban de introducir al comienzo con otra imagen de la esfera luminosa, ahora vista a través de un prisma. Luego le siguen planos de objetos domésticos, similares a la esfera luminosa en tanto que son brillantes y se ven a través de un prisma. Podemos reconocer uno de ellos como la tapa de un bote (fig. 4.32) y su forma redonda recoge la de la esfera luminosa y el sombrero del segmento anterior. Aquí tenemos un buen ejemplo de cómo se puede arrancar a un objeto vulgar de su uso cotidiano y utilizar sus cualidades abstractas para crear relaciones formales.

En medio de la serie de planos del prisma, vemos una serie de rápidos planos que alternan un círculo blanco con un triángulo blanco. Éste es otro motivo que reaparecerá de vez en cuando con variaciones. En cierto sentido, estas formas, que no son objetos reconocibles, contrastan con los utensilios de cocina de los otros planos. Pero también nos invitan a establecer comparaciones: la tapa del bote también es redonda, las caras del prisma son en cierto modo triangulares. Durante el resto del segmento 2, vemos más planos del prisma, entremezclados con otra rápida serie de círculos y triángulos y también con imágenes de los ojos de una mujer abriéndose y cerrándose, los ojos de una mujer parcialmente ocultos por formas oscuras (fig. 4.33) y finalmente la boca sonriente y sin sonreír del segmento 1.

El segmento 2 ha confirmado aún más nuestras expectativas de que la película se centrará en la comparación de formas, ritmos o texturas. También comenzamos a percibir un esquema de sorprendentes irrupciones en los segmentos de cortas series de planos breves. En el segmento 1, las interrupciones se habían creado mediante planos que alternaban objetos y un único triángulo. Ahora hemos visto dos veces un triángulo y un círculo alternados. El ritmo de las cambiantes imágenes es también importante, así como el ritmo del movimiento dentro de los planos concretos.

Ahora que ya se han establecido estos modelos, la película comienza a introducir más variaciones para complicar y a veces trastornar nuestras expectativas. El segmento 3 comienza con planos de hileras de discos como de plata, que se alternan con formas giratorias que recuerdan a la noria de un parque de atracciones. ¿Proporcionarán las formas redondas y los movimientos el principio de desarrollo de este segmento? De repente, la cámara se mueve rápidamente por un tobogán de feria. Vemos elementos como pies caminando, coches que pasan ante la cámara, y rápidos planos de vehículos de feria dando

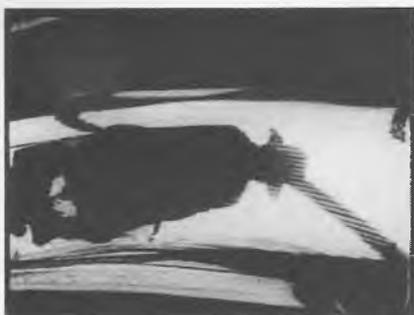


Fig. 4.34



Fig. 4.35



Fig. 4.36



Fig. 4.37

vueltas. Aquí los diferentes ritmos se suceden entre sí y la forma común resulta menos importante. Son muy pocos los elementos de los segmentos 1 y 2 que se repiten. No vemos las partes del rostro de la mujer y muchos de los objetos son nuevos, localizados en exteriores. Sin embargo, después de los vehículos de feria, vemos un plano relativamente largo de un objeto brillante girando: en este caso no es a través de un prisma, pero cuando menos recuerda a la imagen de los utensilios de cocina que hemos visto anteriormente. El segmento finaliza con la habitual alternancia rápida del círculo y el triángulo.

El segmento 4 nos proporciona la comparación más explícita entre los seres humanos y las máquinas. Primero vemos un tobogán de feria desde arriba, que retoma un elemento del segmento 3 (aunque en este caso la cámara no desciende por el tobogán). El tobogán se extiende horizontalmente por la pantalla y, en una rápida sucesión, asoma la silueta de un hombre cuatro veces (fig. 4.34). Esto puede parecer una continuación de la concentración en el ritmo del segmento 3, pero a continuación vemos una pieza de una máquina, completamente vertical en la pantalla (fig. 4.35), con un pistón que se mueve arriba y abajo rítmicamente. De nuevo, percibimos similitudes —un objeto similar a un tubo y otro objeto que se mueve a lo largo de él— y diferencias —la composición utiliza direcciones contrarias y los cuatro movimientos del hombre están hechos en planos diferentes, mientras que la cámara está fija cuando el pistón sube y baja dentro del plano. Hay más planos que comparan el tobogán con piezas de máquinas, finalizando con un máquina vista a través de un prisma.

Se repite la familiar alternancia del círculo y el triángulo, pero con diferencias. Ahora el triángulo está a veces al revés y cada forma se mantiene en la pantalla un poco más de tiempo. El segmento continúa con más objetos brillantes y piezas de maquinaria girando, luego vuelve a presentar el motivo de los ojos semiocultos de la mujer (similar a la fig. 4.33). Ahora los movimientos del ojo se comparan con piezas de maquinaria.

El segmento 4 finaliza con uno de los momentos más famosos y osados de *Ballet mécanique*. Después de un plano de la pieza de una máquina girando (fig. 4.36), vemos siete planos repetidos idénticos de una lavandera subiendo una escalera y gesticulando (fig. 4.37). El segmento vuelve a la boca sonriendo, luego nos proporciona once planos más de la misma imagen de la lavandera, un plano de un gran pistón y cinco repeticiones más del plano de la lavandera. Esta insistente repetición convierte los movimientos de la mujer en tan precisos como los de la máquina. Aunque la vemos en un lugar real, no podemos considerarla un personaje, sino que tenemos que centrarnos en los ritmos de sus movimientos. (Los cineastas han aprovechado la propia capacidad mecánica del cine para poder multiplicar una misma imagen.) El segmento 4 es bastante di-

ferente de los anteriores, pero repite motivos: el prisma reaparece brevemente (segmento 2), los objetos brillantes y pendulantes recuerdan a los del segmento 3, y se repiten los ojos y la boca de la mujer (segmentos 1 y 2), que no aparecían en el segmento 3.

El segmento 4 representa la culminación de la comparación que establece la película entre los objetos mecánicos y las personas. Ahora el segmento 5 introduce un marcado contraste al centrarse en rótulos escritos. A diferencia de otros segmentos, éste comienza con la pantalla en negro y poco a poco se nos revela que se trata de una cartulina negra sobre la que hay dibujado un cero blanco. Lo vemos en primer lugar como un plano visto desde un prisma (una vez más recordando al segmento 2). Una imagen sin prisma del cero lo muestra encogiéndose.

Un título aparece de forma inesperada: «ON A VOLÉ UN COLLIER DE PERLES DE 5 MILLIONS» («Han robado un collar de perlas de cinco millones»). En una película narrativa, esto podría proporcionarnos información sobre la historia, pero aquí se utiliza la lengua escrita como un motivo visual más para la variación rítmica. Le sigue una serie de planos rápidos, con grandes ceros, a veces uno y a veces tres, que aparecen y desaparecen, y se encogen y crecen. Aparecen aislados fragmentos del intertítulo («ON A VOLÉ»), que participan en este «baile» de letras. La película juega con la ambigüedad: ¿es el cero en realidad una «O», la primera letra de la frase, es parte del número 5.000.000, o es una representación estilizada del propio collar de perlas? Más allá de esta especie de juego visual, el cero recuerda y varía el motivo del círculo que ha sido tan importante en la película.

Se producen más juegos visuales cuando el cero cede el paso a una imagen del collar de un caballo, que se parece al cero visualmente pero también alude a la palabra *collier*. El collar se agita en su pequeña danza particular y se alterna con ceros en movimiento y partes de la frase del intertítulo, algunas escritas en sentido contrario para subrayar su función, más gráfica que informativa. Este segmento es muy diferente de los anteriores, pero incluso aquí se han repetido un par de motivos. Antes de que se introduzca el collar del caballo, vemos brevemente el ojo de la mujer y, a lo largo de los rápidos destellos de los intertítulos, se inserta un breve plano de la pieza de una máquina.

Después de esto, la película comienza a introducir variaciones que se aproximan a los elementos de los segmentos iniciales. El segmento 6 nos muestra más movimientos rítmicos que implican sobre todo formas circulares. Comienza con la cabeza de una mujer, con los ojos cerrados, girándose (fig. 4.38). Inmediatamente después vemos una estatua de madera que se balancea hacia la cámara (fig. 4.39). Una vez más, sobresale la comparación entre personas y objetos. Una forma circular abstracta empieza a crecer, y nos incita a observarla por medio de la repetición. Aparece el rostro de una mujer visto a través de un prisma; la mujer pasa una cartulina con agujeros recortados ante su cara, con su expresión cambiando continuamente de un modo mecánico. Vemos de nuevo la alternancia de círculos y triángulos, pero esta vez estas formas se presentan en cuatro tamaños diferentes. Le sigue una rápida serie de planos de hileras de brillantes utensilios de cocina (fig. 4.40), con breves irrupciones de fotogramas negros intercalados. Éstos retoman y varían los fondos oscuros de los intertítulos del segmento 5, y los puntos brillantes y otros utensilios reintroducen un motivo que ha aparecido en todos los segmentos *excepto* en el 5. El motivo de las filas de objetos estaba presente en el segmento 3, mientras que el movimiento pendular de los utensilios de muchos de estos planos retoma el balanceo de la mujer y la esfera luminosa directamente del segmento 1. En esta secuencia y el segmento siguiente, el desarrollo de la película vuelve al comienzo.



Fig. 4.38



Fig. 4.39



Fig. 4.40

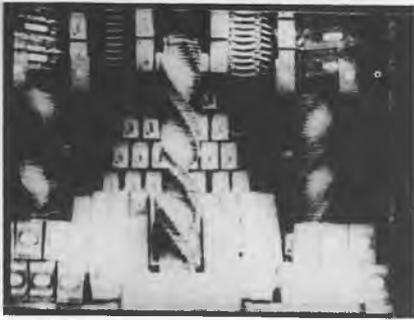


Fig. 4.41



Fig. 4.42



Fig. 4.43



Fig. 4.44

El segmento 7 comienza con un plano de un escaparate, con formas en espiral que parecen congelar los movimientos giratorios que tanto habían contribuido al juego rítmico de la película (fig. 4.41). Vuelve el motivo del círculo, que nos conduce a una serie de «danzas» que varían los motivos fundamentales. Unos planos breves hacen que las piernas de un maniquí parezcan bailar (fig. 4.42); luego las piernas comienzan a girar dentro de los planos. Se repite el motivo de la esfera luminosa, pero ahora vemos dos esferas que giran en direcciones opuestas. Dos formas muy diferentes —un sombrero y un zapato— se alternan rápidamente (fig. 4.43) para crear un conflicto de formas similar a la yuxtaposición anterior del círculo y el triángulo. Le sigue el plano de una mujer vista a través de un prisma cambiando de expresión, luego un plano de perfil similar al de la figura 4.38. Dos imágenes ligeramente diferentes de un rostro (fig. 4.44) se alternan rápidamente, induciéndonos a ver la cabeza como si asintiera mecánicamente. Finalmente, rápidos planos de botellas hacen que parezcan cambiar de posición en otro ritmo similar a una danza.

Resulta interesante que los motivos utilizados en el segmento 7 procedan principalmente de los segmentos 1 y 2 (las esferas luminosas, el sombrero, las botellas) y del segmento 6 (la cara vista a través de un prisma, el círculo creciente). En este momento, en el que el «ballet mecánico» se vuelve más explícito, la película reúne elementos del comienzo y del segmento anterior, en que se habían comenzado a recordar los primeros segmentos. El segmento 7 evita los motivos de la parte central de la película —segmentos 3 a 5— y de este modo crea la sensación de que el filme sigue evolucionando y de que está recorriendo un círculo completo.

El segmento final hace este regreso más obvio al mostrarnos de nuevo la figura de Chaplin. Ahora sus movimientos son aún menos «humanos» y al final parece que muchas de sus partes se desprendan, dejando sólo la cabeza en pantalla. La cabeza girando puede recordarnos al perfil de la mujer (fig. 4.38) que hemos visto anteriormente. Pero la película no se acaba todavía. El último plano vuelve a la mujer en el columpio del segmento 1, ahora de pie en el mismo jardín, oliendo una flor y mirando a su alrededor (fig. 4.45). Hasta ahora la película nos ha adiestrado lo suficiente como para animarnos a establecer una conexión entre este plano y el que le precedía. Nuestras expectativas se han acostumbrado tanto a percibir el movimiento rítmico y mecánico que probablemente veremos sus sonrisas y los gestos de su cabeza como *poco naturales*, como otros motivos que hemos visto en la película. Léger y Murphy concluyen su película insistiendo en lo mucho que han alterado nuestra percepción de los objetos cotidianos y de las personas.



Fig. 4.45

## SISTEMAS FORMALES ASOCIATIVOS

### ■ PRINCIPIOS ACERCA DE LA FORMA ASOCIATIVA

Los sistemas formales asociativos sugieren cualidades expresivas y conceptos mediante agrupaciones de imágenes. Lo que esas imágenes representan no pertenecerá necesariamente a la misma categoría, como en los sistemas categóricos. No dejarán entrever una argumentación, como en los sistemas retóricos, y sus cualidades puramente visuales no necesitan ser la base de la comparación, como en los sistemas abstractos. Sin embargo, el hecho de que las imágenes y los sonidos estén yuxtapuestos nos incita a ver alguna conexión: una *asociación* que los vincula.

*Koyaanisqatsi* (Koyaanisqatsi, 1983), de Godfrey Reggio, es un ejemplo muy claro de forma asociativa. La película está construida a partir de planos de cosas muy diferentes: aviones y toneles, metros y nubes, cohetes y peatones. En un momento, se ven hileras de salchichas que salen de una máquina y entran en una cadena de montaje. Reggio corta a continuación a planos a cámara rápida de viajeros de los barrios periféricos de una gran ciudad subiendo por unas escaleras mecánicas. La yuxtaposición no tiene una conexión narrativa y las cualidades visuales no se ponen tan de relieve como en *Ballet mécanique*. En vez de ello, los planos evocan la idea de monotonía impersonal y rutinaria, tal vez sugiriendo que la vida moderna convierte a la gente en unidades estandarizadas.

Este proceso es en cierto modo comparable a las técnicas metafóricas y paralelísticas que utiliza la poesía. Cuando el poeta Robert Burns dice «Mi amor es como una rosa roja, roja», no llegamos a la conclusión de que su amor tenga espinas, sea rojo brillante o vulnerable a los áfidos. Más bien buscamos los posibles vínculos conceptuales: el motivo de la comparación es, con más probabilidad, la belleza.

Un proceso similar tiene lugar en las películas narrativas. Aquí las imágenes y las conexiones metafóricas que la poesía comunica mediante el lenguaje se presentan de forma más directa. Un cineasta podría filmar a la mujer que ama en un jardín y sugerir mediante una yuxtaposición visual que es como las flores que la rodean. (De hecho, éste podría ser un significado implícito que los espectadores podrían asignar al último plano del *Ballet mécanique* si se le sacara de contexto.)

Las imágenes utilizadas en la forma asociativa pueden ir de las convencionales a las sorprendentemente originales, y las conexiones conceptuales pueden ser evidentes o completamente desconcertantes. Estas posibilidades no tienen por qué vincularse: una yuxtaposición enormemente original puede tener una implicación emocional o conceptual obvia. De nuevo, los ejemplos los ofrece la poesía. Muchos poemas religiosos, patrióticos, románticos y laudatorios emplean una serie de imágenes para crear un cierto tono expresivo. En «America the Beautiful», las imágenes de «los cielos amplios», «la majestuosidad de las montañas púrpuras» y «la fértil pradera» se suman para sugerir el fervor patriótico expresado en el estribillo: «Dios te done su gracia».

Otros poemas pueden ser más inaprehensibles en su efecto, ofreciéndonos declaraciones menos explícitas acerca de las cualidades asociativas de sus imágenes. La forma poética japonesa denominada *haiku* normalmente yuxtapone dos imágenes en una breve forma de tres versos para crear una emoción inmediata en el lector. Aquí, por ejemplo, tenemos un *haiku* de Bashō:

Onceavo mes:  
Las cigüeñas lánguidamente  
De pie en una hilera

En este caso, las imágenes utilizadas son obviamente significativas y el fin que las conecta algo misterioso. Así, si queremos suplirlo con nuestra imaginación, como se supone que hay que hacer con un *haiku*, el resultado sería un estado o un matiz emocional que no está presente en ninguna imagen individual, sino que resulta de la yuxtaposición de al menos dos de ellas.

Hasta aquí hemos considerado la forma asociativa funcionando en un nivel muy «local»: la yuxtaposición de imágenes una al lado de otra. La forma asociativa también crea modelos a gran escala que pueden organizar toda una película. Sin embargo, puesto que los sistemas formales asociativos son tan ilimitados

en cuanto a temas y medios de organización, es imposible definir un grupo de partes convencionales en las que se pueda dividir una película asociativa. En la forma categórica, hay que distinguir las categorías concretas o fracasará su objetivo. Si no podemos seguir las etapas del argumento de una película retórica, ésta no tendrá sentido. Y las variaciones de una película abstracta sobre un tema se nos presentan con cualidades visuales y sonoras que se perciben de forma directa como tales.

La forma asociativa, sin embargo, puede ser mucho más libre. Muchas películas asociativas construirán sus propios patrones particulares prestando poca atención a las convenciones. Algunos filmes nos mostrarán una serie de imágenes divertidas, mientras otros nos las mostrarán aterradoras. Con todo, podemos empezar a comprender la forma asociativa al advertir que normalmente concuerda con dos principios generales.

Primero, el cineasta, por lo general, agrupa las imágenes en grupos amplios, cada uno de los cuales crea una parte diferente y unificada de la película. Cada grupo de imágenes se puede luego contrastar con otros grupos de imágenes. Este principio de agrupamiento también se da en la forma abstracta, como muestra el análisis de *Ballet mécanique*. En segundo lugar, como en otros tipos de forma artística, la película utilizará motivos repetidos para reforzar las conexiones asociativas. Para ver cómo funcionan estos dos principios, volveremos brevemente a *Koyaanisqatsi*.

El filme se divide fácilmente en siete partes bastante largas, enmarcadas por un prólogo y un epílogo. Cada parte se basa en vínculos asociativos. Por ejemplo, el segundo segmento pone de relieve la majestuosidad y belleza de la naturaleza indómita mostrando acantilados escarpados, cañones, nubes y canales. La parte siguiente, sin embargo, presenta un fuerte contraste. Ahora las imágenes muestran tuberías, líneas de conducción eléctrica, fábricas y presas. Esta sección culmina con imágenes de bombas explotando. El siguiente segmento de la película describe el ritmo frenético y a gran escala de la vida moderna urbana. En todos los casos, las imágenes de cada segmento se agrupan principalmente mediante una idea con una determinada carga emocional: la majestuosidad de la naturaleza, la destrucción de la tierra, etc. Las asociaciones quedan subrayadas por la banda musical de Philip Glass, que concede a cada segmento una identidad melódica y rítmica diferente.

Sabemos que la repetición de motivos es un principio básico de cualquier tipo de forma filmica, pero es particularmente importante en el tipo asociativo. Al faltarle la clara organización de los tipos narrativo, categórico y abstracto, la forma asociativa depende de que advirtamos los elementos recurrentes. Como la forma abstracta, la forma asociativa requiere que el público recuerde los motivos y unifique la película en torno a ellos.

Por ejemplo, el prólogo de *Koyaanisqatsi* presenta tres motivos que se utilizarán a lo largo de toda la película. Vemos esquemáticas pinturas de figuras humanas en una roca, posiblemente procedentes de una sociedad anterior a la moderna. Cuando la cámara se aparta de las pinturas, la imagen se funde en llamas y humo, como una ráfaga de fragmentos de metal que inundara el aire. La siguiente secuencia utilizará la roca, la piedra y otros elementos minerales como imágenes centrales de la naturaleza libre. La secuencia posterior a ésta mostrará al fuego como principal fuerza destructora de la naturaleza. Más tarde, las estructuras minerales de montañas y valles serán reemplazadas por rascacielos y cañones de cristal y acero. Las figuras humanas también se repetirán a lo largo de toda la película, a menudo filmadas a cámara muy lenta para que parezcan tan congeladas como las figuras del prólogo.

Cuando finaliza la película, la ráfaga inicial se repite, pero ahora se revela que es la de un enorme cohete despegando de una plataforma de lanzamiento.

La cámara le sigue hasta el cielo, donde explota. Cae lentamente dando vueltas sin cesar en el aire, una imagen final de destrucción tecnológica y futilidad. La película finaliza con las pinturas que se han visto en el primer plano, tal vez invitándonos a reflexionar sobre el porvenir de la vida humana. De esta forma, los elementos temáticos desempeñan un papel destacado para unificar la forma asociativa de *Koyaanisqatsi*.

*Koyaanisqatsi* ilustra los aspectos únicos de la forma asociativa. El filme presenta seguramente un proceso, pero no cuenta una historia a la manera del cine narrativo. No muestra personajes continuos, ni conexiones causales específicas, ni una duración definida, ni un orden temporal entre las escenas. La película tiene un mensaje, quizá varios, pero no intenta convencernos de él mediante una argumentación, dando razones y ofreciendo pruebas para llevarnos a una conclusión. No se oye la voz de un narrador, como en *The River*, que defina los problemas y presente pruebas. No explora un grupo de categorías claro: los conceptos de naturaleza majestuosa y tecnología destructiva son muy libres y con un final abierto. Pero *Koyaanisqatsi* no es simplemente un ejercicio visual cualquiera, a la manera de la forma abstracta. Las conexiones que hacemos entre las imágenes a veces implican cualidades visuales, pero estas cualidades se asocian con conceptos y emociones más amplios.

Como incluso este breve examen de *Koyaanisqatsi* indica, la forma asociativa invita a la interpretación, a la asignación de significados generales a la película. Por ejemplo, la mayoría de los espectadores probablemente estarán de acuerdo en que al final la película critica la vida moderna por su destrucción de la naturaleza, su inhumana mecanización y su ritmo rápido e irreflexivo. El filme también parece proponer que hagamos caso de la sabiduría antigua y adoptemos formas de vida relacionadas con civilizaciones menos «avanzadas». Éste podría ser uno de los significados explícitos de la película, aunque no existe la voz de un narrador que lo anuncie. El filme ha sugerido los significados principalmente mediante asociaciones creadas por la yuxtaposición de imágenes.

Las conexiones asociativas a pequeña escala, las diferentes partes a gran escala, los motivos repetidos y las pistas para su interpretación, todos estos factores indican que la organización asociativa plantea exigencias al espectador. Por esta razón, muchas películas que utilizan la forma asociativa son experimentales, realizadas por cineastas independientes que trabajan al margen de la industria. Al ver estas películas, debemos estar preparados para cambiar nuestras expectativas frecuentemente y para especular sobre las conexiones posibles.

No obstante, no estamos completamente perdidos cuando reflexionamos sobre una película asociativa. Aunque puede utilizar yuxtaposiciones sorprendentes, originales e incluso incomprensibles, también puede dar lugar a una emoción o una idea muy familiar. El mensaje explícito de *Koyaanisqatsi*, al menos tal como lo hemos esbozado aquí, no es particularmente sutil o nuevo. En este caso, y como en muchas películas asociativas, el fin es conseguir una emoción familiar o un concepto vívido mediante imágenes y yuxtaposiciones nuevas.

Otras películas asociativas son más complejas y evocadoras. El cineasta no tiene por qué darnos necesariamente pistas obvias en cuanto a las cualidades expresivas o los conceptos adecuados. Simplemente puede crear una serie de combinaciones poco comunes y sorprendentes y dejarnos deducir sus relaciones. *Scorpio Rising* (1963), de Kenneth Anger, por ejemplo, asocia explícitamente las bandas de motoristas con grupos religiosos tradicionales y con la violencia nazi, pero también sugiere, más inaprensiblemente, que las insignias y rituales de las bandas tienen matices homosexuales. Como otros tipos de for-

ma filmica, la forma asociativa puede ofrecer tanto significados implícitos como explícitos.

## ■ UN EJEMPLO DE FORMA ASOCIATIVA: A MOVIE

La película *A Movie*, de Bruce Conner, ilustra cómo la forma asociativa puede presentar yuxtaposiciones evocadoras y misteriosas y, al mismo tiempo, crear una película coherente y causar un intenso impacto en el espectador.

Conner hizo *A Movie*, su primera película, en 1958. Al igual que Léger, trabajaba en las artes plásticas y visuales y era conocido por sus piezas de «ensamblaje»: *collages* contruidos con diferentes objetos. Conner adopta una actitud comparable en el cine. Normalmente utiliza metraje de viejos noticiarios, películas de Hollywood, pornografía blanda y cosas semejantes. Como resultado, Conner puede proporcionarnos dos planos de fuentes muy diferentes que aparentemente no tienen nada en común. Sin embargo, si vemos los dos planos juntos, nos esforzaremos en encontrar alguna conexión entre ellos. A partir de una serie de yuxtaposiciones, nuestra actividad puede crear toda una emoción o un concepto.

*A Movie* utiliza un acompañamiento musical que ayuda a asentar estas emociones e ideas. Al igual que hace con las imágenes, Conner elige música ya existente: tres fragmentos del famoso poema sinfónico de Respighi *Pini di Roma*. La música es importante para la forma de la película, puesto que tiene secciones diferentes. Además, el tono global de cada segmento es diferente, en correspondencia con la música.

Podemos dividir *A Movie* en cuatro segmentos a gran escala. Como en *Koyanishqatsi*, cada segmento consta de partes relacionadas entre sí y diferenciadas de otros segmentos por una idea expresiva compartida y un acompañamiento musical distintivo.

1. Un fragmento introductorio con el título de la película, el nombre del director y las marcas para el proyccionista.
2. Música rápida y dinámica con imágenes de animales y vehículos moviéndose por tierra.
3. Una sección más misteriosa y tensa que destaca precariamente objetos que se balancean en el aire y el agua.
4. Imágenes aterradoras de catástrofes y guerras entremezcladas con escenas más poéticas y misteriosas.

En solamente 12 minutos, *A Movie* nos guía a través de un abanico de ideas y cualidades con una determinada carga emocional. También crea un hilo de desarrollo distintivo. En los segmentos 2, 3 y 4 muchos planos ponen de relieve accidentes o acciones agresivas, y aunque algunos de ellos parecen divertidos y triviales al principio, poco a poco se acumulan y se vuelven más serios. Una serie de escenas de guerras y catástrofes naturales en el segmento 4 presentan una visión prácticamente apocalíptica. El tono de *A Movie*, finalmente, se relaja en las escenas finales, que transcurren bajo el agua.

**Segmento 1.** Este segmento hace algo más que proporcionarnos el título y el nombre del director, y por esta razón lo hemos numerado como segmento 1, en vez de tratarlo como secuencia de créditos. Al principio vemos cola negra virgen, sobre la que comienza el dinámico y rápido principio de *Pini di Roma*. Esto pone de relieve la importancia de la música en la película, ya que la escuchamos antes de ver ninguna imagen. Luego aparecen las palabras «Bruce Conner» y

permanecen en pantalla durante varios segundos. Puesto que no necesitamos tanto tiempo para leer el nombre, podemos empezar a advertir que esta película no satisfará nuestras expectativas.

Después de ver el nombre, vemos cola negra, luego cola blanca y luego un rápido efecto de parpadeo que alterna rápidamente dos fotogramas con la letra «A» con cola negra virgen y finalmente la palabra «Movie». Aparece la palabra «By», con más cola blanca, y luego «Bruce Conner», como antes. A continuación vemos cola negra, con las marcas que aparecen normalmente en la primera parte de la tira de película, pero que raramente se proyectan en la pantalla para que las vea el público: señales de empalme, puntos y otras marcas. Luego, repentinamente, parpadea en la pantalla «End of Part Four».

Podemos pensar que Conner simplemente está jugando con las cualidades gráficas de los títulos y las marcas de las colas, como habían hecho Léger y Murphy en el segmento 5 de *Ballet mécanique*, con su «baile» de intertítulos y ceros. Sin embargo, Conner utiliza los elementos gráficos con significados convencionales: las colas y los créditos normalmente señalan el comienzo de la película, mientras que «End of Part Four» implica que ya hemos visto una buena parte de la misma. Una vez más, *A Movie* nos insinúa que no va a ser una película convencional, una película en la que las partes siguen un orden lógico. Tenemos que preparar nuestras expectativas para extrañas yuxtaposiciones.

Además, el parpadeo y las marcas de la cola hacen hincapié en la cualidad física del propio medio cinematográfico. El título *A Movie* refuerza esta alusión al medio, haciéndonos considerar este ensamblaje de planos como fragmentos de película. Este segmento también sugiere el significado implícito de que este comienzo está ironizando sobre los fragmentos iniciales de la mayoría de las películas.

El comienzo continúa con una guía de operador, que empieza en «12» y proyecta otros números a intervalos de un segundo: una vez más, las marcas para el proyccionista que raramente ve el público. ¿Es éste, entonces, el comienzo? Pero después del «4», nos sobrecogemos al ver la primera imagen en movimiento de la película: un plano *nudie* de una mujer quitándose las medias. La película está muy deteriorada, con líneas y rayaduras, y suponemos que Conner la ha extraído de un viejo filme pornográfico. Aquí, *A Movie* nos ayuda a centrar nuestras expectativas al sugerirnos que utilizará más «material de archivo» de este tipo. Tras el plano de la mujer, la guía de operador continúa hasta el número «1» y a continuación aparecen las palabras «The End». Otro juego: es el final de la guía, no de la película. Sin embargo, ni siquiera esto es verdad, ya que aparecen más colas, con «Movie» al revés, más marcas para el proyccionista y el número «1» repetido que parpadea al compás del *tempo* rápido de la música. A continuación la pantalla se queda negra

**Segmento 2.** Aunque la música suena continuamente durante la transición, en el segmento 2 comenzamos a ver un tipo de imágenes muy diferentes. Una serie de doce planos nos muestra indios a caballo en una colina, indios que luego persiguen a un vagón de tren que huye, en el que se reconoce a Hopalong Cassidy como uno de los vaqueros. Le sigue más metraje de películas antiguas, esta vez fotogramas que sugieren una situación argumental que se sucede de un plano a otro: una pelea entre indios y colonos. Conner nos muestra esta escena sólo para aludir brevemente a la clase de película convencional que él *no* está haciendo. De repente, de un plano de caballos al galope que arrastran una carreta (fig. 4.46), corta a otros caballos, que ahora arrastran un coche de bomberos en una calle de una ciudad (fig. 4.47). La asociación, aquí, parece bastante clara; pasamos de caballos a más caballos, todo a cámara rápida. El si-



Fig. 4.46



Fig. 4.47

guiente cambio, imágenes de la caballería, confirma esta asociación entre vehículos tirados por caballos.

Le sigue un tembloroso plano de un elefante en posición de ataque. Ahora tenemos que generalizar las asociaciones para justificar esto: ¿quizás el vínculo debe producirse a través de una serie de animales que se mueven con rapidez? Parece bastante seguro suponerlo, ya que vemos dos planos más de las patas de unos caballos al galope. Sin embargo, el plano siguiente muestra las ruedas de una locomotora a gran velocidad. Tenemos que generalizar los términos de la asociación todavía más: la rápida locomoción de los animales y vehículos de tierra. (La idea «de tierra» puede no parecer importante en este momento, pero será significativa al contrastarla con elementos posteriores, que a menudo se refieren al aire y el agua.) La siguiente serie de planos, que repiten estos motivos e introducen un tanque militar, parecen confirmar esta idea general de movimiento precipitado. Hasta aquí, este segmento ha sido muy dinámico, con planos breves, objetos de movimientos rápidos y un estrepitoso acompañamiento musical en un *tempo* rápido.

Esta sensación de actividad rápida continúa hasta la parte final del segmento 2, que pasa del tanque a una serie de planos de coches de carreras yendo a toda velocidad. Puesto que estos planos inicialmente confirman nuestras expectativas acerca de animales y vehículos en movimiento, en principio nos resultan menos desafiantes. A continuación se estrella un coche de carreras, a lo que siguen otros dos choques similares, y el segmento finaliza con la prolongada y espectacular caída de un coche antiguo por un precipicio. La sensación de movimiento se ha vuelto menos divertida y estimulante, más incontrolada y amenazadora, en estos planos finales. Durante los choques, la música ha construido un clímax frenético que se interrumpe repentinamente cuando el título «The End» parpadea en la pantalla. Esta parodia del final de una película convencional sugiere que los choques son el resultado de todo ese movimiento acelerado anterior del segmento.

En este momento, podemos empezar a darnos cuenta de que en este filme subyace un tono de amenazadora agresión y de peligro desde el comienzo: los indios atacando, la caballería, el elefante embistiendo, el tanque, etc. Este componente se intensificará en los segmentos 3 y 4.



Fig. 4.48



Fig. 4.49

**Segmento 3.** Más cola negra para continuar la transición creada por el título «The End», y luego una pausa antes de que empiece la música del segmento 3. (Como al principio de la película, en un primer momento suena sobre fotogramas en negro.) Pero esta vez la música es lenta, sombría y ligeramente siniestra. El título «Movie» y más cola negra nos llevan a una serie de planos muy diferentes de los del segmento 2. Dos mujeres polinesias llevan grandes objetos semejantes a tótems en la cabeza. La cola y el título vuelven a interrumpir el filme, introduciendo una breve serie de planos de un gran dirigible volando (fig. 4.48) y de una pareja de acróbatas actuando en una pequeña plataforma y haciendo funambulismo a gran altura por encima de una calle (fig. 4.49). Aunque las mujeres y el dirigible se relacionan mediante el balanceo, el dirigible se vincula con los acróbatas no sólo por esto, sino también por el énfasis puesto en la altura y el peligro. Esta parte del segmento finaliza con un plano de un pequeño avión precipitándose hacia abajo entre nubes abigarradas, como si, al haber perdido el equilibrio, estuviera cayendo. La música lenta y amenazadora nos ha indicado cómo reaccionar antes esos objetos que flotan y caen; sin la música, podríamos haberlos considerado poéticos, pero en este contexto sugieren una vaga amenaza. Este pasaje finaliza con más títulos: «A», «Movie», «By» y «Bruce Conner», seguidos de cola negra.

La parte siguiente del segmento comienza con una aparente incongruencia entre la música y la imagen. Una serie de planos nos muestran partes de un submarino, incluido un oficial que mira por el periscopio (fig. 4.50). El siguiente plano parece indicar que ve a una mujer en bikini (fig. 4.51). Este plano subraya el motivo del *nudie* del segmento 1 y realza la paradoja de esta yuxtaposición. Sabemos que los planos del oficial y la mujer proceden de películas diferentes y al mismo tiempo no podemos dejar de interpretar los planos como si le mostraran «mirándola», por lo que encontramos la situación cómica.

El mismo principio subyace en los planos siguientes, en que el oficial ordena lanzar un torpedo y le vemos apuntar hacia la mujer, creando un estimulante juego sexual. Esto también es divertido, como lo es el «orgasmo» de la bomba atómica que parece resultar de ello. Sin embargo, como en el primer segmento, hay un trasfondo de amenaza y agresión —en este caso de agresión sexual, concretamente— en estas imágenes. Se pasa rápidamente del humor a la catástrofe cuando planos adicionales de la nube en forma de hongo interrumpen el chis-



Fig. 4.50



Fig. 4.51



Fig. 4.52

te. Además, la música que suena mientras aparecen los planos del submarino y la mujer es lenta, pausada y etérea, *nada* apropiada para la tonta escena del juego, pero sí adecuada para las imágenes de las explosiones de la bomba.

Esta música nos transporta a una serie de planos de olas y movimientos ondulantes que parecen ser resultado de la bomba: un barco sumergido por la niebla o el humo, surfistas y barcas golpeados por grandes olas, esquiadores acuáticos y conductores de lanchas cayendo durante sus acrobacias. Aquí, la cualidad etérea de la música deja paso a una melodía lenta con un *tempo* dinámico, interpretada con instrumentos de cuerda: esto crea un tono más amenazador. Los primeros accidentes parecen triviales, como cuando caen los esquiadores. Pero, poco a poco, las cosas se vuelven más inquietantes. El conductor de una lancha a motor se lanza deliberadamente contra una pila de escombros y sale despedido.

De repente, vemos a gente montada en extrañas bicicletas (fig. 4.52). La transición del barco a las bicicletas nos aleja brevemente de la serie de «accidentes» y nos lleva a una serie de planos que muestran a gente haciendo deliberadamente cosas que resultan grotescas. Planos adicionales muestran a moto-



Fig. 4.53



Fig. 4.54

ciclistas transitando por el barro y el agua, y un avión sin flotadores intentando aterrizar en un lago y dando una vuelta de campana.

Todo el segmento se ha desarrollado de forma uniforme, introduciendo tensión al comienzo y luego yuxtaponiendo lo humorístico (las escenas de la mujer y el submarino) con lo catastrófico (la bomba), y accidentes triviales con acciones grotescas. La secuencia finaliza de modo extraño. Aparece cola negra después del choque del avión, con la música subiendo hacia su clímax. A esto le sigue un primer plano de Theodore Roosevelt hablando vigorosamente, al parecer enfadado, y mostrando los dientes (fig. 4.53). Vemos inmediatamente un plano de un puente colgante derrumbándose, con la música *in crescendo* a medida que caen las piezas (fig. 4.54), y después hundiéndose. Aunque estos planos son difíciles de interpretar, la asociación de los desastres causados por el hombre con uno de los presidentes más beligerantes de América parecería vincular el puente viniéndose abajo con una agresión humana, concretamente política.

**Segmento 4.** Una vez más, *A Movie* subraya los segmentos claramente, de nuevo con cola negra que acompaña el comienzo de la tercera parte de *Pini di Roma*. Un extraño gong y acordes bajos y lentos crean una atmósfera claramente amenazadora. Los segmentos 2 y 3 se han perfilado sobre accidentes y catástrofes. Ahora el segmento 4 comienza con una serie de imágenes de aviones militares que son alcanzados en el cielo y se incendian en tierra, y luego una serie de explosiones sobre un cielo oscuro.

Así, el pasaje siguiente yuxtapone planos de catástrofes con algunos planos que resultan inexplicables en este contexto. Todas las imágenes de aviones y explosiones parecen asociadas con la guerra y la catástrofe. Ahora vemos a los aviones volando junto a una pirámide egipcia (fig. 4.55). Como con tantas de las anteriores yuxtaposiciones, debemos cambiar bruscamente nuestras suposiciones sobre cómo esos planos se relacionan unos con otros, puesto que ahora vemos aviones *no militares*. Pero inmediatamente aparecen dos planos de un volcán en erupción. Claramente, la conexión entre éstos y el plano anterior se crea principalmente mediante la similitud visual entre las montañas y las pirámides. ¿Volvemos de nuevo a las catástrofes? Aparentemente no, ya que a continuación vemos una elaborada ceremonia de coronación en una iglesia, y todas nuestras expectativas quedan defraudadas. Pero el tema de la catástrofe vuelve tan in-



Fig. 4.55



Fig. 4.56



Fig. 4.57



Fig. 4.58

tensamente como siempre: el dirigible «Hindenburg» ardiendo, tanques, más choques de coches de carreras y cuerpos que caen.

Todas estas imágenes crean tensión, pero los siguientes planos que vemos son de gente saltando en paracaídas desde un avión. Resulta interesante que esta acción no sea amenazadora y que la gente en esta ocasión no sufra daños. Sin embargo, en el contexto de los accidentes anteriores y a causa de la música siniestra, hemos aprendido a esperar que el tema más probable de cada plano sea algún tipo de catástrofe. Ahora, incluso estas acciones inocentes parecen amenazadoras, y de nuevo se las puede considerar vinculadas con las agresiones políticas y militares.

La serie siguiente de planos es igualmente inocente en sí misma, pero adopta un tono misterioso y siniestro como parte de todo el segmento. Vemos un globo ardiendo flotando sobre la tierra, que nos recuerda al dirigible y al «Hindenburg». Le siguen planos de palmeras, ganado y otras imágenes, que sugieren algún idílico lugar del medioeste de África (fig. 4.56). Este breve respiro, sin embargo, nos lleva a uno de los momentos más misteriosos y sorprendentes de



Fig. 4.59

la película, tres planos de un puente colgante retorciéndose y encorvándose como si lo sacudiera un gigante (fig. 4.57). A continuación, aparecen las imágenes de catástrofes más intensas de toda la película, entre las que se incluyen el «Hindenburg» quemándose, un barco hundiéndose (fig. 4.58), una ejecución por parte de un pelotón, cuerpos colgando de un cadalso, soldados muertos y una nube en forma de hongo. Un plano de un elefante muerto y unos cazadores introduce una breve serie de planos de africanos sufriendo. La música ha aumentado mientras tanto, convirtiéndose en menos siniestra y más triunfante, con fanfarrias de instrumentos de viento.

Tras la serie climática de planos de desastres, el tono cambia una vez más. A una serie de planos relativamente largos bajo el agua, le sigue un buceador. Explora un buque hundido lleno de crustáceos (fig. 4.59). La música aumenta hasta un triunfante clímax cuando el buceador se introduce en el interior del barco. La película termina con un acorde musical muy sostenido sobre más cola negra y un plano final orientado hacia la superficie del mar. Irónicamente, no aparece el título «The End» en este momento.

*A Movie* nos ha guiado a través de su dispar metraje, casi por completo, mediante asociaciones. No hay una razón de por qué deberíamos encontrar esas imágenes inquietantes o de por qué deberíamos vincular los volcanes y los terremotos con agresiones sexuales o militares. No hay similitudes categóricas entre muchas de las cosas que se yuxtaponen y no se cuenta ninguna historia sobre ellas. Ocasionalmente, como veremos en el capítulo 9, Conner utiliza las cualidades abstractas para comparar objetos, pero se trata sólo de una estrategia a pequeña escala, no de una estrategia que organice el filme en su totalidad.

Al crear las asociaciones, *A Movie* utiliza los principios formales habituales de repetición y variación. Aunque las imágenes procedan de películas diferentes, se repiten ciertos elementos, como la serie de planos de caballos en el segmento 1 o los diferentes aviones. Estas repeticiones conforman temas que contribuyen a unificar toda la película.

Además, hay un patrón diferente cuando se repiten estos motivos. Hemos visto cómo los títulos y la cola del principio vuelven de alguna manera en todos los segmentos, y cómo el plano *nudie* del segmento 1 es similar al que se utiliza en el material del submarino del segmento 3. Resulta interesante que ni uno solo de los motivos que aparecen en el segmento 2 vuelva a aparecer en el segmento 3, creando un fuerte contraste entre ambos. Pero el segmento 4 subraya

y varía muchos de los motivos de 2 y 3. Como en tantas películas, el final parece un desarrollo de y una vuelta a fragmentos anteriores. El elefante muerto, los tanques y los coches de carreras, todos ellos recuerdan al segmento 2, mientras que los nativos, el desastre del «Hindenburg», los aviones, las barcas y el derrumbamiento del puente, todos continúan los motivos comenzados en 3. Las yuxtaposiciones que cuentan con vínculos obvios juegan con la repetición, mientras que las yuxtaposiciones sobrecogedoras y oscuras crean contraste. De este modo, Conner ha creado una obra unificada a partir de lo que podría parecer una masa informe de metraje.

El modelo de desarrollo también es sorprendentemente unificado. El segmento 1 es sobre todo divertido, y una sensación de juego y euforia también se extiende por el segmento 2, hasta el momento de los accidentes de los coches de carreras. Pero hemos visto que el tema de todos los planos del segmento 2 también podría sugerir agresión y violencia, y todos se relacionan de algún modo con los desastres posteriores. El segmento 3 hace esto más explícito, pero también emplea cierto humor lúdico. En el segmento 4, la mezcla de tonos ha desaparecido en gran medida, y una sensación cada vez más intensa de tensión y muerte la reemplaza. Ahora, incluso los hechos extraños o neutrales parecen siniestros.

A diferencia de *Koyaanisqatsi*, que es más sencilla, *A Movie* oculta significados explícitos. Las asociaciones constantemente cambiantes de *A Movie* nos invitan a reflexionar sobre todo un abanico de significados implícitos. Desde cierto punto de vista, se puede interpretar que la película presenta las devastadoras consecuencias de un desenfrenado instinto de agresión. Los horrores del mundo moderno —la guerra y la bomba de hidrógeno— están vinculados con pasatiempos más triviales, como los deportes y las acrobacias arriesgadas. Se nos pide que reflexionemos sobre si ambos pueden brotar del mismo impulso, tal vez una especie de anhelo de muerte. Este impulso se puede ligar, a su vez, con los impulsos sexuales (el tema de la pornografía) y la represión política (las imágenes recurrentes de gente de países en vías de desarrollo).

Otra interpretación podría considerar la película como un comentario sobre cómo el cine puede despertar nuestras emociones mediante el sexo, la violencia y los espectáculos exóticos. En este sentido, *A Movie* es una película como cualquier otra, con la importante diferencia de que sus sensaciones y desastres son partes reales de nuestro mundo.

¿Qué decir del final? El epílogo del buceador también ofrece una amplia gama de significados implícitos. En un sentido formal, vuelve al comienzo: junto con el segmento de Hopalong Cassidy, es la acción continuada más larga que vemos. Podría ofrecer una especie de esperanza, quizás una evasión de los horrores del mundo. O las imágenes podrían sugerir la muerte definitiva de la humanidad. Después de expoliar el planeta, el ser humano sólo puede regresar al mar. Como gran parte de *A Movie*, el final es ambiguo: dice poco y sugiere mucho. Desde luego, podemos decir que sirve para relajar la tensión que despiertan los desastres. A este respecto, demuestra el poder del sistema formal asociativo: su capacidad para guiar nuestras emociones y estimular nuestro pensamiento simplemente mediante la yuxtaposición de diferentes imágenes.

## RESUMEN

Como hemos visto al considerar algunos de los ejemplos concretos, las películas pueden mezclar varios tipos de formas, y no siempre es fácil decir qué tipo utiliza cada filme. *Olimpiada* utiliza la forma categórica pero crea breves na-

raciones dentro de unos cuantos de sus segmentos. *The River* tiene algunas secciones que emplean asociaciones entre la música y las imágenes para incitar al espectador a adoptar una actitud determinada. *A Movie* explota algunos vínculos abstractos entre los objetos en diferentes planos.

Sin embargo, normalmente domina un tipo de forma, que es la que proporciona la organización global. Para intentar identificar el principio organizativo básico de una película, a menudo resulta útil examinar el principio y el final. Esto se debe a que las películas tienden a situar las pistas más fuertes en estos puntos. Además, el desarrollo que se ha producido entre el principio y el fin normalmente ayudará a definir las relaciones formales a gran escala dentro de la obra.

Al considerar los diferentes tipos de películas, podemos plantearnos preguntas como las siguientes:

1. ¿Qué clase de respuesta parece provocar la película? ¿Está intentando informar al público sobre determinadas categorías de cosas? ¿Hacer una argumentación convincente? ¿Provocar la contemplación de cualidades pictóricas? ¿Evocar una emoción o concepto?
2. Si la forma es categórica, ¿cuál es el tema global y cómo se introduce? ¿Cuáles son las categorías y cómo se desarrolla la película desde el principio hasta al final?
3. Si la forma es retórica, ¿qué argumentación se ha hecho? ¿Qué pruebas se ofrecen y hasta qué punto son convincentes? ¿Cómo consigue la película parecer autorizada y veraz? ¿Cómo avanzan las partes hacia la conclusión a que tiene que llegar el espectador?
4. Si la forma es abstracta, ¿cuáles son los principales motivos visuales que se establecen y varían? ¿Cuál es el esquema de su repetición?
5. Si la forma es asociativa, ¿cómo se diferencian las distintas partes conforme a cualidades emocionales o conceptuales? ¿Cuáles son los cambios en las emociones o conceptos a lo largo de la película? ¿Qué tipos de imágenes nos llevan a responder de una forma determinada?

En esta parte del libro, hemos intentado mostrar cómo funcionan los modelos narrativos y no narrativos dentro de la película entera. Comprender ambos tipos de forma es importante cuando consideramos las técnicas cinematográficas. Como veremos, las técnicas cinematográficas funcionan dentro de la estructura narrativa o no narrativa para crear el sistema formal global de la película. Los instrumentos de análisis presentados en la segunda parte, en combinación con las habilidades para analizar la función de las técnicas que se definirán en la tercera parte, nos ayudarán a comprender todas las películas. Al final de este estudio sobre las técnicas cinematográficas, volveremos a las películas examinadas en los dos últimos capítulos y analizaremos cómo se sirven de los recursos del medio cinematográfico.

## NOTAS Y CUESTIONES

### ■ TIPOS DE FORMAS

De todos los tipos de organización formal, la estructura categórica es la que menos se ha discutido. Está muy generalizada, conforma las bases de muchos filmes educativos y promocionales, y merece un mayor análisis.

Se puede considerar la forma retórica como una variante de la argumenta-

# PARTE III

---

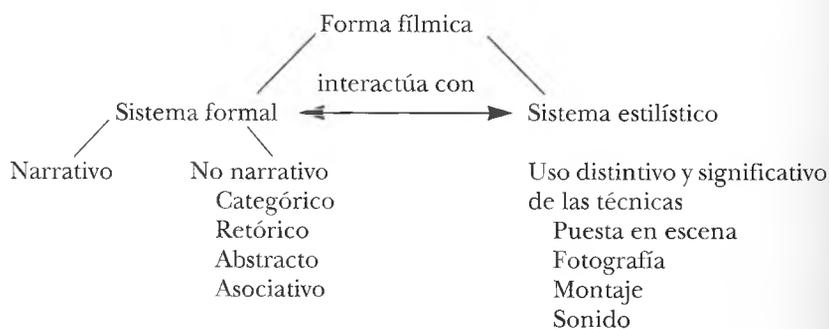
## EL ESTILO CINEMATOGRAFICO

Todavía seguimos intentando comprender mediante qué principios se ensambla una película. En el capítulo 2 mostrábamos cómo el concepto de forma filmica ofrece una manera de hacerlo. Los capítulos 3 y 4 seguían considerando dos tipos de sistemas formales que operan en las películas, el narrativo y el no narrativo.

Sin embargo, cuando vemos una película no sólo nos implicamos con un modelo narrativo o no narrativo. Experimentamos una *película*, no una pintura o una novela. Analizar una pintura requiere un conocimiento del color, la forma y la composición; analizar una novela exige un conocimiento del lenguaje. Para comprender la forma en cualquier arte, necesitamos estar familiarizados con el medio que ese arte utiliza. En consecuencia, nuestra comprensión de un filme debe incluir también los rasgos del *medio cinematográfico*. La tercera parte de este libro investiga precisamente esta área. Examinaremos cuatro grupos de técnicas cinematográficas: dos técnicas de rodaje, la puesta en escena y la fotografía; la técnica que relaciona un plano con otro, el montaje; y la relación del sonido con las imágenes cinematográficas.

Cada capítulo presentará una técnica concreta y examinará las posibilidades que ofrece al cineasta. Indicaremos cómo reconocer la técnica y su utilización. Y lo que es más importante, nos centraremos en las funciones formales de cada técnica. Intentaremos responder a preguntas como las siguientes: ¿cómo puede una técnica dirigir las expectativas o proporcionar motivos para la película? ¿Cómo puede evolucionar a lo largo de la película? ¿Cómo puede guiar nuestra atención, clarificar o subrayar significados, condicionar nuestra respuesta emocional?

En la tercera parte también descubriremos que, en cada película, ciertas técnicas tienden a crear un sistema formal propio. Todas las películas desarrollan técnicas concretas de modo distintivo. A este uso unificado, desarrollado y significativo de las elecciones técnicas concretas le llamaremos *estilo*. Al examinar determinadas películas, veremos cómo cada director crea un sistema estilístico característico. Podemos visualizar el resultado en un diagrama:



El uso que hace una película de las técnicas —el estilo de la película— no se puede estudiar aparte de la utilización de la forma narrativa o no narrativa de esa película. Descubriremos que el estilo cinematográfico interactúa con el sistema formal. A menudo, las técnicas cinematográficas apoyan y realzan la forma narrativa o no narrativa. En una película narrativa, el estilo puede funcionar para desarrollar la cadena causa-efecto o mantener el flujo de información de la narración. Sin embargo, el estilo cinematográfico también puede llegar a estar desvinculado de la forma narrativa o no narrativa, atrayendo nuestra atención por sí mismo. Algunos usos de la técnica cinematográfica pueden llamar la atención sobre los patrones estilísticos. En cualquier caso, el capítulo siguiente volverá continuamente sobre el problema de las relaciones entre los sistemas formales narrativo y no narrativo y el sistema estilístico.

# CINCO

---

## EL PLANO: PUESTA EN ESCENA

De todas las técnicas cinematográficas, la puesta en escena es con la que estamos más familiarizados. Después de ver una película, es posible que no recordemos el montaje o los movimientos de cámara, los fundidos o los sonidos en *off*. Sin embargo, recordamos el vestuario de *Lo que el viento se llevó* o la adusta y fría iluminación del Xanadu de Charles Foster Kane. Retenemos vívidos recuerdos de las lluviosas y lóbregas calles de *El sueño eterno* o la acogedora casa familiar de *Cita en San Luis*. Nos acordamos de Harpo Marx subiendo a gatas al carrito de golosinas de Edgar Kennedy en *Sopa de ganso* (*Duck Soup*, 1933) y de Katharine Hepburn partiendo orgullosamente los palos de golf de Cary Grant en *Historias de Filadelfia* (*The Philadelphia Story*, 1940). En resumen, muchos de nuestros recuerdos cinematográficos más claramente conservados acaban por centrarse en la puesta en escena.

---

### QUÉ ES LA PUESTA EN ESCENA

---

El término original francés, *mise-en-scène*, significa «poner en escena una acción» y en un principio se aplicaba a la práctica de la dirección teatral. Los estudiosos del cine, extendiendo el término a la dirección cinematográfica, utilizan el término para expresar el control del director sobre lo que aparece en la imagen fílmica. Como sería de esperar según los orígenes teatrales del término, la *mise-en-scène* incluye aquellos aspectos del cine que coinciden parcialmente con el arte teatral: los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes. Al controlar la puesta en escena, el director *escenifica el hecho* para la cámara.



Fig. 5.1

## REALISMO

Antes de analizar en detalle la puesta en escena, hay que mencionar una idea preconcebida. Al igual que los espectadores recuerdan éste o aquel fragmento de la puesta en escena de una película, también juzgan a menudo la puesta en escena según el grado de realismo. Un coche puede parecer realista para el período que describe la película, o un gesto puede no parecer realista porque «la gente real no actúa de ese modo».

El realismo como criterio de valoración, sin embargo, plantea varios problemas. Las nociones de realismo varían según las culturas, las épocas e incluso los individuos. La aclamada interpretación «realista» de Marlon Brando en la película de 1954 *La ley del silencio* (*On the Waterfront*) nos parece muy estilizada hoy en día. Los críticos americanos de los años diez elogiaron los *westerns* de William S. Hart por ser realistas, pero los igualmente entusiastas críticos franceses de los años veinte consideraron estas mismas películas tan artificiales como las epopeyas medievales. Además, el realismo se ha convertido en una de las cuestiones más problemáticas para la filosofía del arte. (Véase «Notas y cuestiones» en cuanto a ejemplos.) Y lo que es más importante, insistir de forma inflexible en el realismo para todas las películas puede cegarnos ante la vasta gama de posibilidades de la puesta en escena.

Examinemos, por ejemplo, un fotograma de *El gabinete del doctor Caligari* (fig. 5.1). Los tejados desiguales y las chimeneas inclinadas no se adecuan, desde luego, a nuestra concepción de la realidad normal. Sin embargo, no sería apropiado rechazar la película por su falta de realismo, ya que el filme utiliza la estilización para presentar las fantasías de un loco. *El gabinete del doctor Caligari* toma prestadas convenciones de la pintura expresionista y del teatro, y a continuación les asigna la función de sugerir las imaginaciones de un perturbado.

Por lo tanto, es mejor examinar las *funciones* de la puesta en escena, que rechazar cualquier elemento que no se adecue a nuestra idea de realismo. El cineasta puede utilizar *cualquier* sistema de puesta en escena y nosotros analizaremos la función que desempeña en la película en su totalidad: cómo está motivada la puesta en escena, cómo cambia o evoluciona, cómo funciona en relación con las formas narrativa y no narrativa.

## EL PODER DE LA PUESTA EN ESCENA

Limitar el cine a cierta idea de realismo empobrecería, de hecho, la puesta en escena. Esta técnica posee la facultad de trascender las concepciones habituales de realidad, como podemos observar si echamos una ojeada al primer maestro de la técnica cinematográfica, Georges Méliès. La puesta en escena de Méliès le permitió crear un mundo totalmente imaginario en el cine.

Caricaturista y mago, Méliès se quedó fascinado con la proyección de los cortometrajes de los hermanos Lumière en 1895. (Para más información sobre los hermanos Lumière, véanse las páginas 201-202 y 453-454.) Tras construir una cámara similar a la máquina de Lumière, Méliès comenzó a filmar escenas en las calles y momentos de la vida diaria, sin ningún tipo de escenificación. Un día se cuenta, estaba filmando en la Plaza de la Ópera y su cámara se atascó cuando pasaba un autobús. Después de repararla chapucemente, pudo volver a filmar, pero entonces el autobús ya se había marchado y pasaba ante el objeti-

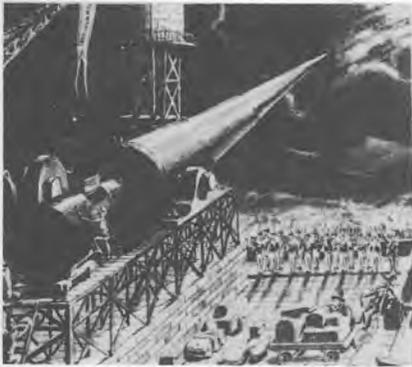


Fig. 5.2



Fig. 5.3

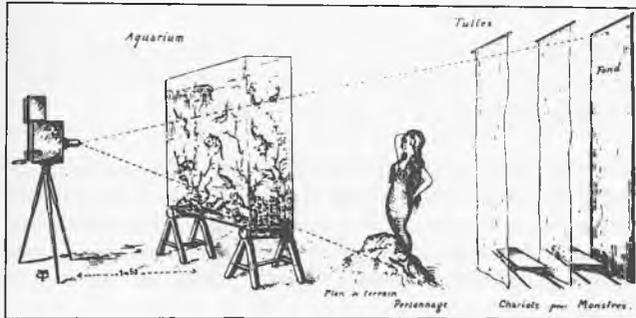


Fig. 5.4

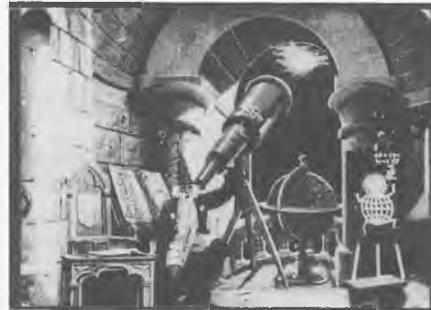


Fig. 5.5

vo un coche fúnebre. Cuando Méliès proyectó la película, descubrió algo inesperado: el autobús en movimiento parecía transformarse al instante en un coche fúnebre. Sea apócrifa o no, la historia al menos ilustra el reconocimiento por parte de Méliès de los poderes mágicos de la puesta en escena. Méliès dedicaría muchos de sus esfuerzos al ilusionismo cinematográfico.

Sin embargo, para conseguir esto se requería una preparación, ya que Méliès no podía contar con afortunados accidentes como la transformación del autobús en coche fúnebre. Tendría que planear y preparar la acción para la cámara. Recurriendo a su experiencia teatral, Méliès construyó uno de los primeros estudios cinematográficos, un pequeño y atiborrado local repleto de maquinaria teatral y telones corredizos. Su talento como dibujante le permitió bosquejar los planos de antemano y diseñar decorados y vestuarios. Las figuras 5.2 y 5.3 ilustran la correspondencia entre sus detallados dibujos y los planos filmados. Por si esto no fuera suficiente, Méliès protagonizaba sus propias películas (a menudo interpretando varios papeles en cada una de ellas). Su deseo de crear efectos mágicos le llevó a controlar todos los aspectos de la puesta en escena de sus películas.

Este control era necesario para crear el mundo de fantasía que él imaginaba. Solamente en un estudio podía Méliès producir *La sirène* (1904), en la que se recrea un mundo submarino a partir del vestuario de una actriz, una pecera situada enfrente de la cámara, algunos decorados y «carros para los monstruos» (véase fig. 5.4). También podía rodearse (interpretando a un astrónomo) de una gigantesca colección de diseños de dibujos animados como el telescopio, el globo y la pizarra de *La Lune à un mètre* (1898) (fig. 5.5).

El estudio «Star-Film» de Méliès produjo cientos de cortometrajes de fantasía y creó películas basadas en un gran control sobre todos los elementos de la



Fig. 5.6



Fig. 5.7



Fig. 5.8



Fig. 5.9

imagen, con lo que el primer maestro de la puesta en escena demostró el amplio abanico de posibilidades técnicas que ésta ofrece. El legado de la magia de Méliès es un mundo deliciosamente irreal que obedece por completo a los caprichos de la imaginación.

### ASPECTOS DE LA PUESTA EN ESCENA

¿Qué posibilidades de selección y control ofrece la puesta en escena al cineasta? Podemos señalar cuatro áreas generales e indicar algunas usos posibles de ellas.

#### DECORADOS Y ESCENARIOS

Desde los primeros días del cine, los críticos y el público han comprendido que los decorados y los escenarios desempeñan un papel más activo en el cine que en la mayoría de los estilos teatrales. Escribe André Bazin:

El ser humano es sumamente importante en el cine. El drama en la pantalla puede existir sin autores. Una puerta que se cierra de golpe, una hoja al viento, las olas rompiendo en la orilla pueden intensificar el efecto dramático. Algunas piezas maestras del cine utilizan al hombre simplemente como un accesorio, como un extra, o como contrapunto de la naturaleza, que es el verdadero personaje principal.

Así, los decorados cinematográficos pueden pasar a ocupar el primer plano; no tienen por qué ser simples receptáculos de acontecimientos humanos, sino que pueden entrar a formar parte de la acción narrativa de forma dinámica. (Véanse los fotogramas en color 28, 37, 59 y 60 para ejemplos de decorados sin personajes.)

El cineasta puede manejar los escenarios y los decorados de muchos modos. Una de las formas consiste en seleccionar una localización ya existente y escenificar en ella la acción, una práctica que se remonta a los comienzos del cine. Louis Lumière rodó el cortometraje cómico *El regador regado* (L'arroseur arrosé, 1895), fig. 5.6, en un jardín y Victor Sjöström *Los proscritos* (Berg Ejevind och Hans hustru, 1918) en el esplendor de la campaña sueca (fig. 5.7). Al final de la segunda guerra mundial, Roberto Rossellini rodó *Germania, anno zero* (1947) entre los escombros de Berlín (fig. 5.8). Hoy en día, los cineastas filman a menudo «en exteriores».

Por otro lado, el cineasta puede preferir construir los decorados. Méliès comprendió que se podía ejercer un mayor control si se filmaba en un estudio, y muchos cineastas posteriores siguieron su ejemplo. En Francia, Alemania y sobre todo en los Estados Unidos, la posibilidad de crear un mundo completamente artificial en el cine llevó a idear varias formas de abordar la construcción de decorados. Algunos directores han enfatizado la autenticidad histórica. Por ejemplo, Erich von Stroheim se preciaba de una meticulosa investigación de los detalles geográficos, como ilustra el plano de *Avaricia* (Greed, 1924) (fig. 5.9). *Todos los hombres del presidente* (All the President's Men, 1976) sigue un rumbo similar, intentando duplicar la oficina del *Washington Post* en un plató al reproducir cada detalle de la sala de redacción original (fig. 5.10). Incluso se esparcieron papeles usados de la oficina real por el plató. Debemos recordar, sin embargo, que el realismo en los decorados es en gran medida una cuestión de convenciones visuales. Lo que nos resulta realista hoy en día puede muy bien parecerle enormemente estilizado al público del futuro.



Fig. 5.10

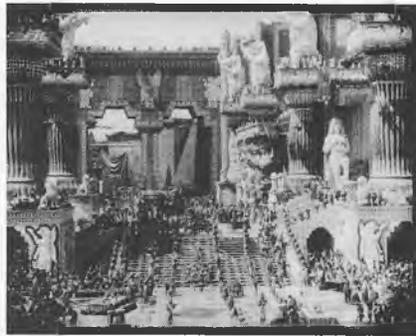


Fig. 5.11



Fig. 5.12

Otras películas han estado menos comprometidas con la verosimilitud histórica. Si bien D. W. Griffith estudió los diferentes períodos históricos que se presentan en *Intolerancia*, su Babilonia —en parte asiria, en parte egipcia, en parte americana— constituye una imagen personal de esa región antigua (fig. 5.11). De forma similar, en *Iván el Terrible* (Ivan Grozny, 1944), Sergei Eisenstein estilizó libremente el decorado del palacio del zar para armonizarlo con la luz, el vestuario y los movimientos de las figuras, de modo que los personajes atravesaban puertas que recordaban ratoneras y se quedaban congelados ante murales alegóricos.

Los decorados pueden sobrepasar a los actores, como en el plano repleto de confeti de *La ley del hampa* (*Underworld*, 1927), de Josef von Sternberg (fig. 5.12), o se pueden eliminar por completo, como en *Le gai savoir* (1968), de Godard (fig. 5.13), y *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne d'Arc*, 1928), de Dreyer (fig. 5.14). Los decorados no tienen por qué poseer construcciones que parezcan realistas, como testifican las deformadas calles y la arquitectura convulsivamente retorcida de *El gabinete del doctor Caligari* (una película con enormes influencias del arte expresionista alemán).

Hasta aquí, hemos extraído los ejemplos de películas en blanco y negro, pero el color también puede ser un importante componente de los decorados. *El dinero* (L'Argent, 1928), de Robert Bresson, crea paralelismos entre los diferentes escenarios —la casa, la escuela y la prisión— mediante la recurrencia a monótonos fondos verdes y a un *atrezzo* y un vestuario de un azul gélido (fotograma en color 1-3). En contraste, *Playtime* (Play Time, 1967), de Jacques Tati, presenta esquemas de color que cambian constantemente. En la primera parte, el vestuario y el *atrezzo* son más bien grises, marrones y negros: colores fríos y metálicos. Sin embargo, más adelante en la película, a partir de la escena del restaurante, los decorados comienzan a presentar tonos rojos, rosas y verdes. Este cambio en el color de los decorados apoya el desarrollo de la narración, que muestra un inhumano paisaje urbano que se transforma gracias a la vitalidad y la espontaneidad.

No siempre es necesario construir los decorados a tamaño natural. Para ahorrar dinero o para crear efectos de fantasía, los cineastas pueden construir decorados en miniatura, que también cuentan con la misma gama de posibilidades que hemos comentado para los escenarios normales. (Véase la fig. 1.16 como ejemplo de decorado en miniatura.) También se pueden crear partes del decorado en forma de pinturas que posteriormente se fotografían para combinar con objetos a tamaño natural: trataremos de cómo se hace esto en el siguiente capítulo.

Al manipular el decorado de un plano, el cineasta puede crear el *atrezzo*, otro término tomado de la puesta en escena teatral. Cuando un objeto del decorado opera de forma activa dentro de la acción, podemos denominarlo *atrez-*



Fig. 5.13



Fig. 5.14



Fig. 5.15



Fig. 5.16



Fig. 5.17



Fig. 5.18

zo. Las películas están llenas de ejemplos: el pisapapeles al principio de *Ciudadano Kane*, el globo de la niña en *El vampiro de Dusseldorf* (M-Eine Stadt einen Morder. 1931), el cactus en flor de *El hombre que mató a Liberty Valance* (The Man Who Shot Liberty Valance, 1962), el ataúd de Cesare en *El gabinete del doctor Caligari*. Las películas de Luis Buñuel abundan en el uso surrealista del *atrezzo*, como sucede cuando un hombre ciego utiliza una gallina para curar la enfermedad de una mujer (fig. 5. 15, de *Los olvidados* [1950]).

A lo largo de la narración, el *atrezzo* puede convertirse en un motivo. La cortina de la ducha en *Psicosis*, al principio, es una inocua parte del decorado, pero cuando el asesino entra en el cuarto de baño la cortina oculta a la chica (?) de nuestra vista. Más tarde, después del asesinato, Norman Bates utiliza la cortina para envolver el cuerpo de la víctima. En *Le crime de monsieur Lange* (1935), un cartel en el exterior del negocio de Bataala anuncia su nueva serie de novelas folletinescas «Javert» (fig. 5. 16), pero después de que el tiránico Bataala haya dejado la compañía, Lange y sus socios quitan el cartel para dejar al descubierto una ventana y una habitación que habían estado durante mucho tiempo bloqueadas a la luz del sol (figs. 5.17 y 5. 18).

Cuando el cineasta utiliza el color para crear paralelismos entre elementos del decorado, un color puede llegar a estar asociado con varios elementos del *atrezzo*. *Finye* (1982), de Souleymane Cissé, comienza con una mujer que lleva una vasija de calabaza naranja mientras el viento mueve ligeramente la hierba (fotograma en color 4). Más tarde, en una secuencia fantástica, un niño lleva agua en un cuenco marrón anaranjado a los personajes femenino y masculino principales. Posteriormente, el vengativo abuelo se prepara para acechar al perseguidor de su nieto vistiéndose de naranja y haciendo magia ante el fuego (fotograma en color 5). Al final de la película, el niño le entrega el cuenco a alguien fuera de campo, probablemente a la pareja que se ha visto anteriormente (fotograma en color 6). La recurrencia de este color crea un grupo de motivos naturales en torno al drama. Más adelante, en este mismo capítulo, examinaremos con más detalle cómo se pueden entretrejer a lo largo de una película los elementos del decorado para formar motivos dentro de la narración.

## VESTUARIO Y MAQUILLAJE

Al igual que los decorados, el vestuario desempeña funciones concretas en toda la película y su gama de posibilidades es enorme. Erich von Stroheim, por ejemplo, estuvo tan apasionadamente comprometido con la autenticidad del vestuario como con la de los decorados, y se dice que creó ropa interior que infundiera la atmósfera del *atrezzo* en sus actores, aunque no se viera nunca en la película. En *The Musketeers of Pig Alley* (1912), de Griffith, Lillian Gish aparece con un vestido descolorido y gastado que resume la pobreza en que vive su personaje.

Por otro lado, el vestuario puede ser bastante estilizado y llamar la atención simplemente sobre sus cualidades gráficas. En *El gabinete del doctor Caligari*, el sonámbulo Cesare lleva unos leotardos negros como el azabache, mientras que la mujer a la que secuestra lleva un camisón blanco. Todo el vestuario de *Iván el Terrible* está cuidadosamente equilibrado entre sí en lo referente a los colores, texturas e incluso movimientos. Un plano de Iván y su adversario otorga al vestuario un carácter plástico y dinámico (fig. 5.19). En *Freak Orlando* (1981), Ulrike Ottinger (que también es diseñadora de vestuario) utiliza audazmente el vestuario para ofrecer los colores primarios del espectro con la máxima intensidad (fotograma en color 7).

Al igual que los decorados, el vestuario puede asignar elementos del *atrezzo* al sistema narrativo de la película. El director de cine Guido, en *Fellini ocho y medio*, utiliza persistentemente sus gafas de sol para protegerse a sí mismo del mun-

do. Pensar en Drácula es pensar en cómo su ondeante capa le envuelve, se despliega y rodea decisivamente a la víctima. En el cine, cada parte del vestuario puede convertirse en un elemento del *atrezzo*: unos quevedos (*El acorazado Potemkin*), un par de zapatos (*Extraños en un tren* [Strangers on a Train, 1951], *El mago de Oz*), un medallón con una cruz (*Juán el Terrible*), una chaqueta (*El millón*). Cuando Hildy Johnson, en *Luna nueva*, cambia su papel de ama de casa en ciernes por el de reportera, su elegante sombrero con el ala hacia abajo es reemplazado por un sombrero «masculino», con el ala levantada, al estilo de los periodistas «hombres» (figs. 5.20 y 5.21). En *La prise de pouvoir par Louis XIV* (1966), de Roberto Rossellini, el rey quiere que sus nobles estén en deuda con él, para lo que crea estafalarias y caras modas indumentarias (fotograma en color 8).

Los géneros cinematográficos hacen un amplio uso de los accesorios del vestuario: la pistola de seis balas, la pistola automática, la chistera y el bastón de los gánsters. Todos los grandes cómicos del cine han convertido un vestuario específico en una panoplia de elementos del *atrezzo*: el bastón y el sombrero hongo de Chaplin; el puro y la chistera de Fields; los sombreros hongos y las ropas estrechas de Laurel y Hardy; los espaciosos bolsillos de Harpo Marx; la pipa, el impermeable y los zapatos de ante de Jacques Tati.

Como ya hemos visto al mencionar *El dinero* y *Playtime*, el vestuario está a menudo estrechamente coordinado con el decorado. Puesto que el cineasta normalmente quiere poner de relieve las figuras humanas, el decorado puede proporcionar un fondo más o menos neutral, mientras que el vestuario ayuda a destacar a los personajes. El diseño del color es particularmente importante en este caso. El vestuario de *Freak Orlando* (fotograma en color 7) destaca vigorosamente frente al fondo neutral gris de un lago artificial. En la escaramuza climática de *La noche de San Lorenzo* (*La notte di San Lorenzo*, 1982), los luminosos campos de trigo se contraponen a los severos vestidos negros y azules de los fascistas y los campesinos (fotograma en color 9). El director también puede preferir armonizar los colores del decorado y el vestuario más estrechamente. Un plano del *Casanova* (1977) de Fellini (fotograma en color 10) crea una gradación de color que va de los vestidos rojos y brillantes a las paredes rojas más pálidas, enfatizando toda la composición mediante un pequeño acento blanco en la distancia. Esta «fusión» del vestuario con el decorado se lleva casi al límite en una escena que transcurre en la prisión de *THX 1138* (1970), en la que George Lucas desnuda tanto el lugar como el vestuario hasta dejarlo todo en un absoluto blanco sobre blanco (fotograma en color 11).

*Mujeres enamoradas* (*Women in Love*, 1970), de Ken Russell, ofrece un claro ejemplo de cómo el vestuario y el decorado pueden coordinarse y contribuir a la progresión narrativa del filme. Las escenas iniciales retratan la frívola vida de la clase media mediante colores primarios y complementarios enormemente saturados en el vestuario y los decorados (fotograma en color 12). En la parte intermedia de la película, cuando los personajes descubren el amor en una hacienda campestre, predominan los colores pastel pálidos (fotograma en color 13). La sección final de *Mujeres enamoradas* transcurre en los alrededores del Matterhorn y el ardor de los personajes se ha enfriado. Ahora los colores se han vuelto aún más pálidos, dominados por el blanco y el negro puros (fotograma en color 14). Al integrarse dentro del decorado, el vestuario puede funcionar para reforzar las estructuras narrativas y temáticas de la película.

Todos estas características del vestuario se aplican igualmente a una área de la puesta en escena con la que está estrechamente relacionada, el maquillaje de los actores. En un principio el maquillaje era necesario porque las caras de los actores no se registraban bien en las primeras tiras de película. Y hasta el presente se ha utilizado de diferentes modos para destacar el aspecto de los actores en la pantalla. A lo largo de la historia del cine, ha surgido un vasto abanico



Fig. 5.19



Fig. 5.20



Fig. 5.21



Fig. 5.22

de posibilidades. *La pasión de Juana de Arco*, de Dreyer, fue famosa por su total ausencia de maquillaje (fig. 5. 14). Esta película se basa en los primeros planos y en pequeños cambios faciales para crear un intenso drama religioso. Por otra parte, Nikolai Cherkasov no se parecía mucho a la idea que tenía Eisenstein del zar Iván IV, por lo que para su interpretación en *Iván el Terrible* llevó peluca, barba, nariz y cejas postizas. Cambiar a los actores para que se parezcan a personajes históricos ha sido una función habitual del maquillaje.

El maquillaje puede tener como fin un completo realismo. Cuando Laurence Olivier se oscureció la piel y el cabello para hacer *Otelo* (Othello, 1952), intentaba parecer un moro lo más convincente posible. Las mujeres llevan a menudo un maquillaje que se asemeja a la cosmética que esté de moda en ese momento, mientras que el maquillaje de la mayoría de los hombres está concebido para que parezca que no llevan ninguno. Sin embargo, también es posible utilizar el maquillaje de forma no realista. El maquillaje estrafalario desempeña un importante papel en las convenciones del género de terror. En *El gabinete del doctor Caligari* (fig. 5.22), la caras de los actores están muy maquilladas con zonas sin sombras de colores claros y oscuros, algo que se corresponde con un tratamiento similar de otros aspectos de la puesta en escena de la película.

En años recientes, la técnica del maquillaje se ha desarrollado en respuesta a la popularidad de los géneros fantástico, de terror y ciencia ficción. Los compuestos de caucho y plastilina crean protuberancias, bultos, órganos adicionales y capas de piel artificial en películas como *La mosca* (The Fly, 1986), de David Cronenberg, y *Eduardo Manostijeras* (Edward Scissorhands, 1990), de Tim Burton. En estos contextos, el maquillaje, al igual que el vestuario, son importantes para crear los rasgos del personaje o motivar la acción del argumento.

## ILUMINACIÓN

Gran parte del impacto de una imagen se debe a la manipulación de la iluminación. En el cine, la iluminación es algo más que la luz que nos permite ver la acción. Las zonas más claras y oscuras del fotograma contribuyen a crear la composición global de cada plano y dirigen nuestra atención hacia determinados objetos y acciones. Una zona brillantemente iluminada puede atraer la mirada hacia un gesto clave, mientras que una sombra puede ocultar un detalle o crear suspense sobre lo que puede esconderse ahí. La iluminación también puede definir texturas: la suave curva de un rostro, las toscas vetas de un trozo de madera, el delicado trazado de una tela de araña, el brillo del cristal, el destello de una piedra preciosa...

La iluminación da forma a los objetos creando reflejos y sombras. Un reflejo es una zona de luminosidad relativa en una superficie. El rostro del hombre de la figura 5.23 (de *La marca del fuego* [The Cheat, 1915], de Cecil B. De Mille) y el contorno de los dedos en la figura 5.24 (de *Pickpocket* [1959], de Robert Bresson) presentan reflejos. Los reflejos proporcionan importantes indicaciones de la textura de la superficie. Si la superficie es lisa como el cristal o el cromo, los reflejos tienden a destellar o centellear; una superficie más tosca, como un revestimiento de piedra áspero, crea reflejos más difusos.

Hay dos tipos básicos de sombras y ambos son importantes en la composición filmica: las sombras *inherentes*, o *sombreado*, y las sombras *proyectadas*. Una sombra inherente se produce cuando la luz no consigue iluminar parte de un objeto debido a la forma o las características de su superficie. Si una persona está enfrente de una vela en una habitación a oscuras, algunas zonas del rostro y del cuerpo quedarán a oscuras. Este fenómeno es el *sombreado*, o *sombras inherentes*. Pero la vela también proyecta una sombra en la pared que hay detrás. Ésta es una *sombra proyectada*, porque el cuerpo bloquea la luz. Las sombras de



Fig. 5.23



Fig. 5.24

la figura 5.23, por ejemplo, son sombras proyectadas, creadas por las barras situadas entre el actor y la fuente de luz. Pero en la figura 5.24 las pequeñas manchas oscuras de la mano son sombras inherentes, ya que las crean las curvas y arrugas tridimensionales de la propia mano.

Como sugieren estos ejemplos, los reflejos y las sombras contribuyen a configurar nuestra sensación del espacio de una escena. En la figura 5.23, unas pocas sombras implican toda una celda de la prisión. Las películas de animación pueden utilizar estas mismas pistas en un grado u otro. En el fotograma en color 15, de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, las figuras humanas y los dibujos animados muestran ambos sombras inherentes, o sombreado, y sombras proyectadas. Más adelante, en este capítulo, examinaremos cómo la luz puede definir la profundidad y el volumen.

La iluminación también conforma la composición global de un plano. Un plano de *La jungla de asfalto* (The Asphalt Jungle, 1950), de John Huston, unifica a los miembros de la banda gracias a la zona de luz proyectada por una lámpara sobre sus cabezas (fig. 5.25). Al mismo tiempo, establece una escala de importancia, poniendo de relieve al protagonista al convertirle en la figura más frontal y más claramente iluminada.

La iluminación también afecta a nuestra sensación de la forma y la textura de los objetos descritos. Si se ilumina un balón de frente, aparecerá redondo. Si el mismo balón se ilumina desde un lado, lo veremos como un semicírculo. El cortometraje *Lemon* (1969), de Hollis Frampton, consiste principalmente en una luz que se mueve alrededor de un limón, y las movedizas sombras crean diseños de amarillo y negro que cambian de forma espectacularmente. Esta película casi parece concebida para corroborar la observación de Josef von Sternberg, uno de los maestros de la iluminación cinematográfica: «El uso adecuado de la luz puede embellecer y exagerar cualquier objeto».

Para nuestros fines, podemos aislar cuatro características principales de la iluminación cinematográfica: *calidad, dirección, fuente y color*.

La *calidad* hace referencia a la intensidad relativa de la iluminación. La iluminación «dura» crea sombras claramente definidas, mientras que la iluminación «suave» crea una luz difusa. En la naturaleza, el sol del mediodía crea una luz dura, mientras que un cielo nublado crea una luz suave. Los términos son relativos y muchas situaciones de iluminación se incluirán entre ambos extremos, pero en la práctica podemos reconocer fácilmente las diferencias.

La iluminación dura crea sombras claras y texturas y contornos definidos. En la figura 5.26, de *Aparajito* (1956), de Satyajit Ray, la madre de Apu y el globo que sostiene quedan subrayados por la iluminación dura. En la figura 5.27, de la misma película, una iluminación más suave desdibuja los contornos y las texturas y crea una mayor difusión y un contraste más blando entre los claros-curos.

La *dirección* de la iluminación en un plano hace referencia al recorrido de la luz desde su fuente o fuentes hasta el objeto iluminado. «Toda luz», escribió von Sternberg, «tiene un punto donde es más brillante y un punto hacia el que se dirige para perderse por completo. .... El viaje de los rayos desde este corazón central hasta los lugares de oscuridad es la aventura y el drama de la luz.» Para nuestros propósitos, podemos distinguir entre luz frontal, luz lateral, contraluz, luz contrapicada y luz cenital.

La *luz frontal* se puede reconocer por su tendencia a eliminar las sombras. En el fotograma en color 16, un plano de *La chinaise*, de Godard, el resultado de esta iluminación frontal es una imagen con un aspecto muy uniforme.

En *Sed de mal*, Welles utiliza una fuerte *luz lateral* para esculpir los rasgos de los personajes. Nótese las sombras proyectadas por la nariz, los pómulos y los labios, así como la gran sombra proyectada en la pared de la izquierda (fig. 5.28).



Fig. 5.25



Fig. 5.26



Fig. 5.27



Fig. 5.28



Fig. 5.29



Fig. 5.30



Fig. 5.31



Fig. 5.32



Fig. 5.33



Fig. 5.34

El *contraluz*, como sugiere el nombre, procede de detrás del sujeto filmado. Se puede posicionar en muchos ángulos; muy por encima de la figura, en diferentes ángulos a los lados, apuntando directamente hacia la cámara o desde abajo. Cuando se utiliza con otras fuentes de luz, el contraluz tiende a crear siluetas, como en la figura 5.29, un fotograma de *Ciudadano Kane*, de Welles. Combinada con más fuentes de luz frontales, esta técnica puede crear un contorno discretamente iluminado. En la figura 5.30, de *Alas* (*Wings*, 1927), una estrecha franja de luz hace que el cuerpo de los actores sobresalga del fondo. Este uso del contraluz se denomina *luz de contorno*.

La *luz contrapicada* sugiere que la luz procede de debajo del sujeto. En la fig. 5.31 (de *Le brasier ardent*, 1923, de Ivan Mosjoukin), la luz contrapicada sugiere un fuego fuera de cuadro. Puesto que la luz contrapicada tiende a distorsionar los rasgos, se utiliza a menudo para crear dramáticos efectos de terror, pero también puede indicar simplemente una fuente de luz realista, como una chimenea. Como de costumbre, una técnica concreta puede funcionar de formas diferentes según el contexto.

La *luz cenital* se ejemplifica en la figura 5.32, de *El expreso de Shanghai* (*Shanghai Express*, 1932). Aquí la lámpara de luz brilla casi directamente encima de la cara de Marlene Dietrich. Von Sternberg utilizaba frecuentemente esta luz frontal elevada para hacer resaltar la línea de los pómulos de la estrella. (El ejemplo anterior de *La jungla de asfalto*, en la fig. 5.25, proporciona un ejemplo con menos *glamour* de luz cenital.)

Los directores de fotografía también recurren a tipos de luces direccionales más especializadas, sobre todo la *kicker* (una luz trasera situada a un lado que crea un toque de luz en la sien o la mejilla de la figura) y la *luz de ojos* (una luz frontal colocada en la cámara que añade brillo a los ojos del sujeto).

La iluminación también se puede caracterizar por su *fuentes*. En algunas películas, como los documentales, el cineasta puede verse obligado a rodar con la luz disponible en el entorno real. La mayoría de las películas de ficción, sin embargo, utilizan fuentes de luz adicionales a fin de poder tener un mayor control sobre el aspecto de la imagen. En la mayoría de las películas de ficción, las lámparas de mesa y las farolas que vemos en la puesta en escena no son las fuentes de iluminación principales durante el rodaje. Sin embargo, estas fuentes de luz visibles servirán para motivar las decisiones sobre la iluminación que se toman en la producción. El cineasta intentará normalmente crear un diseño de la iluminación que sea compatible con las fuentes del decorado. En la figura 5.33, de *El milagro de Ana Sullivan* (*The Miracle Worker*, 1962), la ventana trasera y la lámpara en primer término a la derecha son supuestamente las fuentes de iluminación.

Los directores y los directores de fotografía que manipulan la iluminación de una escena partirán de la suposición de que todos los objetos requieren, por



Fig. 5.35

regla general, dos fuentes de luz: una *luz principal* y una *luz de relleno*. La luz principal es la fuente primaria, la que proporciona la iluminación dominante y proyecta las sombras más marcadas. La luz de relleno es menos intensa y «rellena», suaviza o elimina las sombras proyectadas por la luz principal. Mediante la combinación de la luz principal y la de relleno, y con la adición de fuentes suplementarias, se puede controlar la iluminación con bastante exactitud.

La fuente de luz principal se puede dirigir hacia el sujeto desde cualquier ángulo, como indicaban los ejemplos sobre la dirección de la luz. El fotograma en color 24, de *Iván el Terrible*, muestra la luz contrapicada como luz principal, mientras una luz de relleno más suave y difusa incide sobre el decorado detrás de la figura.

La figura 5.34 muestra un fotograma de *La rueda* (*La roue*, 1923). El fuerte contraluz se complementa con una luz principal procedente del lado izquierdo. Ésta proyecta sombras inherentes en el lado izquierdo del rostro de la actriz, sobre todo en la nariz y el ojo. La luz de relleno procede de la derecha, para asegurar que este lado de su cara no aparezca completamente oscuro, como sucede en una parte de la cara en la figura 5.28.

La figura 5.35 corresponde a un plano de *La pradera de Bejin* (*Bezhin Iovij*, 1935) en el que Eisenstein utiliza un gran número de fuentes y direcciones de luz. La luz principal que incide sobre las figuras procede del lado izquierdo, pero es dura en el rostro de la anciana en primer término y suave en el rostro del hombre, debido a que hay una luz de relleno procedente de la derecha. Los finos contornos de luz en los pliegues del pañuelo de la mujer indican también un contraluz.

El cine clásico de Hollywood desarrolló la costumbre de utilizar al menos tres fuentes luminosas por plano: la luz principal, la luz de relleno y el contraluz. La figura 5.36 muestra la disposición más básica de estas luces sobre una única figura. El contraluz procede de atrás y de encima de la figura, la luz principal de frente en diagonal y la luz de relleno de una posición cercana a la cámara. La luz principal, normalmente, estará más cerca de la figura o será más luminosa que la de relleno. Por lo general, todo personaje importante de una escena tendrá su propia luz principal, luz de relleno y contraluz. Si se añade otro actor (como en la figura de puntos de la fig. 5.36), la luz principal para uno se puede alterar levemente para formar el contraluz del otro y viceversa, con una luz de relleno a cada lado de la cámara.

En la figura 5.37, el personaje de Bette Davis en *Jezabel* (*Jezebel*, 1938) es la figura más importante, y la iluminación de tres puntos centra la atención en ella. Un luminoso contraluz desde la parte posterior derecha ilumina su pelo y el borde del brazo izquierdo. La luz principal está a la izquierda, haciendo que su brazo derecho esté brillantemente iluminado. Una luz de relleno, menos luminosa que la luz principal, incide desde la derecha de la cámara. Esta ilumina-

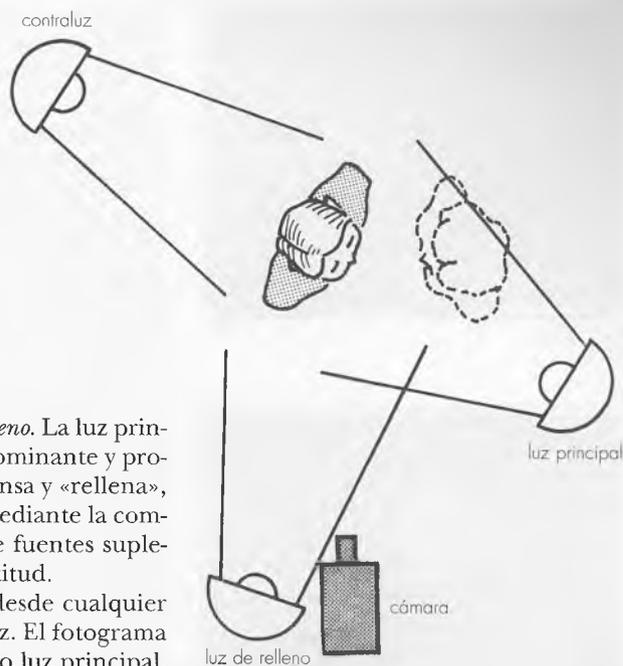


Fig. 5.36



Fig. 5.37



Fig. 5.38



Fig. 5.39



Fig. 5.40



Fig. 5.41

ción equilibrada crea un leve sombreado, modelando el rostro de Davis para sugerir volumen en vez de uniformidad. (Nótese la leve sombra proyectada por su nariz.) El contraluz y la luz principal de Davis sirven para iluminar a la mujer que está detrás de ella a la derecha, pero menos destacadamente. Otra luz de relleno, llamada *luz de fondo*, incide sobre el decorado y las personas que se hallan en la parte posterior izquierda.

La iluminación de tres puntos surgió durante la era del cine de estudio de Hollywood y todavía se utiliza ampliamente. En el fotograma en color 18, de *La rosa púrpura de El Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, 1985), las dos figuras están modeladas por una fuerte luz principal desde el lado izquierdo, una luz de relleno desde la derecha de la cámara y un trazo de luz de contorno para resaltar las ropas. La oficina que está detrás de la pareja está iluminada de forma más débil y suave, como es típico de la luz de fondo.

Quizá ya nos hayamos dado cuenta de que este sistema de iluminación de «tres puntos» exige que se vuelvan a colocar las lámparas prácticamente cada vez que la cámara cambia el encuadre de la escena. De hecho, así sucede. A pesar del gran coste que implica, la mayoría de las películas de Hollywood dispondrán de forma diferente la iluminación para cada posición de la cámara. Estas variaciones de las fuentes de luz no se ajustan a la realidad, pero permiten a los cineastas crear composiciones claras para cada plano.

La iluminación de tres puntos se adecua especialmente bien a la iluminación de *tono alto* que se utilizaba en el cine clásico de Hollywood y en otras tradiciones cinematográficas. La iluminación de tono alto hace referencia a un diseño de la iluminación global que utiliza luz de relleno y contraluz para crear un contraste bajo entre las zonas más claras y las más oscuras. Normalmente, la cualidad de la luz es suave, haciendo que las zonas sombreadas sean muy diáfanas. Los fotogramas de *Jezabel* (fig. 5.37) y de *La rosa púrpura de El Cairo* (fotograma en color 18) ejemplifican la iluminación de tono alto. Los directores y directores de fotografía de Hollywood la han utilizado en las comedias, las películas de aventuras y la mayoría de los dramas.

La iluminación de tono alto no se utiliza simplemente para mostrar una situación brillantemente iluminada, como un deslumbrante salón de baile o una tarde soleada. La iluminación de tono alto es un tratamiento global de la iluminación que puede sugerir diferentes condiciones de iluminación o momentos del día. Considérense, por ejemplo, dos fotogramas de *Regreso al futuro*. El primer plano (fig. 5.38) utiliza una iluminación de tono alto equivalente a la luz del día y de un bar brillantemente iluminado. El segundo fotograma (fig. 5.39) pertenece a una escena ambientada en una habitación de noche, pero todavía utiliza el tratamiento de tono alto, como se puede ver en la suavidad de la luz, el bajo contraste y el detalle de las zonas sombreadas.

La *iluminación de tono bajo* crea contrastes más pronunciados y sombras más marcadas y oscuras. La iluminación es a menudo dura, y se disminuye o elimina la luz de relleno. El efecto es de *claroscuro*, o zonas extremadamente oscuras y luminosas dentro de la imagen. Un ejemplo es la figura 5.40, de *Kanal* (1957), de Andrzej Wajda. Aquí, la luz de relleno y el contraluz son significativamente menos intensos que en la técnica de tono alto. Como resultado, las zonas de sombras en el tercio izquierdo de la pantalla son fuertes y opacas. En la figura 5.41, un plano con iluminación de tono bajo de *Sed de mal*, de Welles, la luz principal es fuerte y procede del lateral. Welles elimina la luz de relleno y el contraluz, creando sombras muy marcadas y un espacio oscuro alrededor de los personajes.

Como indican estos ejemplos, la iluminación de tono bajo se ha aplicado por lo general a escenas sombrías o de misterio. Era común en las películas de terror de los años treinta y en el cine negro de los cuarenta y cincuenta. El tratamiento de tono bajo revivió en los años ochenta en películas como *Blade Run-*

ner (*Blade Runner*, 1982) y *La ley de la calle* (*Rumble Fish*, 1984). En *El Sur* (1983) (fotograma en color 20), la iluminación de tono bajo produce efectos dramáticos de claroscuro que retratan el mundo de los adultos tal y como lo imagina una niña, lleno de misterio y peligro.

Cuando los actores se mueven, el director tiene que decidir si quiere alterar la iluminación. Hay ventajas en mantener una iluminación constante, aunque ésta no sea especialmente realista. Al final de *Las noches de Cabiria* (*Le notti di Cabiria*, 1957), de Federico Fellini, la heroína avanza en diagonal hacia nosotros, acompañada de un grupo de jóvenes que cantan. Mientras camina, la iluminación de su rostro no cambia, lo que nos permite advertir leves cambios en su expresión (figs. 5.42 y 5.43). Por otra parte, el cineasta puede hacer que las figuras se muevan a través de zonas de luz y sombra. La pelea a espada de *Rashomon* (1950) queda intensificada por el contraste entre el feroz combate y la iluminación alegremente moteada utilizada en el claro del bosque (fig. 5.44).

Como toda técnica, la iluminación se puede convertir en un motivo a lo largo de una película. *La rosa púrpura de El Cairo*, de Woody Allen, presenta a una mujer desgarrada entre un matrimonio brutal y abusivo y sus fantasías acerca de un héroe cinematográfico (que sale de la pantalla para reunirse con ella). Las escenas con el héroe de ficción se presentan con una iluminación de tono alto moderada que utiliza el sistema de tres puntos que acabamos de mencionar (fotograma en color 18). Sin embargo, las escenas en casa con su marido reciben el tratamiento violento y de contornos marcados característico de la técnica de tono bajo (fotograma en color 19).

Tendemos a creer que la iluminación cinematográfica se limita a dos colores: el blanco de la luz del sol o el amarillo suave de las lámparas incandescentes de interior. En la práctica, los cineastas que controlan la iluminación trabajan por lo general con una luz lo más blanca posible. Mediante la utilización de filtros colocados delante de la fuente de luz, el cineasta puede colorear la iluminación en la pantalla de todos los modos posibles. Puede haber una fuente realista en la escena para provocar el matiz de la luz. Por ejemplo, los directores de fotografía utilizan a menudo filtros que sugieren el tinte naranja de la luz de una vela, como en *La chambre verte* (1977), de François Truffaut (fotograma en color 21). En *Escrito sobre el viento* (*Written on the Wind*, 1955), de Douglas Sirk, la iluminación azul púrpura está motivada por el color de la noche (fotograma en color 22). Sin embargo, la luz coloreada también puede responder a motivaciones no realistas. En la segunda parte de *Iván el Terrible*, Eisenstein utiliza, de forma no diegética, una luz azul que incide repentinamente sobre un actor para sugerir el miedo y la incertidumbre del personaje (véanse fotogramas en color 23 y 24). Este cambio de la función estilística —utilizar una luz coloreada que desempeñe una función normalmente confinada a la interpretación— es muy efectivo debido a que es inesperado.

Estamos acostumbrados a ignorar la iluminación de nuestro entorno cotidiano, por lo que también es fácil que demos por sentada la iluminación cinematográfica. Sin embargo, el aspecto de un plano está fundamentalmente controlado por la cualidad, dirección, fuente y color de la luz. El cineasta puede manipular todos estos factores para conformar la experiencia del espectador de muchas maneras. Ningún componente de la puesta en escena es tan importante como «el drama y la aventura de la luz».

## ■ EXPRESIÓN Y MOVIMIENTO DE LAS FIGURAS

El director también puede controlar el comportamiento de varias figuras en la puesta en escena. Aquí la palabra «figuras» abarca un amplio abanico de posibilidades, puesto que una figura puede representar a una persona pero tam-



Fig. 5.42



Fig. 5.43



Fig. 5.44



Fig. 5.45



Fig. 5.46



Fig. 5.47



Fig. 5.48

bién podría ser un animal (Lassie, el burro Balthasar, el pato Donald), un robot (R2D2 y C3PO en la serie de *La guerra de las galaxias*), un objeto (como en la coreografía de botellas, sombreros de paja y utensilios de cocina de *Ballet mécanique*) o incluso una simple forma (como los círculos y triángulos de este mismo filme). La puesta en escena permite que estas figuras expresen sentimientos y pensamientos; también puede dotarlas de movimiento para crear diferentes modelos cinéticos.

En la figura 5.45, de *Los siete samurais* (Shichi-nin no samurai, 1954), los samurais han ganado la batalla contra los bandidos. Prácticamente el único movimiento del fotograma es la lluvia que cae, pero las posturas de los hombres arrastrándose apoyados en las lanzas expresan su profundo cansancio. En contraste, en *Al rojo vivo* (White Heat, 1949), el movimiento explosivo y las feroces expresiones faciales ofrecen una imagen de rabia psicótica. En la figura 5.46, Cody Jarrett (James Cagney), tras enterarse de la muerte de su madre, salta violentamente sobre la mesa del comedor de la prisión.

En el cine, las expresiones faciales y los movimientos no se limitan sólo a las figuras humanas. Como se mencionaba en el capítulo I, por medio de la animación se puede dotar a los dibujos o a los objetos tridimensionales de movimientos enormemente dinámicos. Por ejemplo, en las películas de ciencia-ficción y fantásticas, los monstruos y robots pueden tener expresiones y gestos gracias a la técnica de *filmación fotograma a fotograma*. Por lo general, se hace un modelo a pequeña escala con partes articuladas. Durante la filmación, se le coloca en la postura deseada y se ruedan un fotograma o dos. A continuación, se modifica la figura ligeramente y se ruedan un fotograma o dos más, y así sucesivamente. El resultado en la pantalla es un movimiento continuo, aunque a veces resulta espasmódico. El horrendo ataque de ED-209, el robot que lucha contra el crimen en *Robocop* (Robocop, 1987), se filmó con una miniatura de doce pulgadas filmada fotograma a fotograma (fig. 5.47). (También se construyó una maqueta a escala real pero sin movimiento para los planos generales.) La filmación fotograma a fotograma también se puede utilizar con fines más abstractos y no realistas, como es el caso de la animación en barro de una parte de *Moznosti Dialogu* (1982), de Jan Svankmjaer (fig. 5.48).

**Interpretación y realidad.** Aunque las formas abstractas y las figuras animadas pueden llegar a ser muy importantes en la puesta en escena, los ejemplos más familiares de movimiento y expresión de las figuras son los actores interpretando papeles. Al igual que otros aspectos de la puesta en escena, la interpretación se crea para ser filmada. La interpretación de un actor consta de elementos visuales (aparición, gestos, expresiones faciales) y sonoros (voz, efectos). A veces, desde luego, un actor puede aportar sólo los elementos visuales, como en el período mudo de la historia del cine. Igualmente, la interpretación de un actor, en ocasiones, puede existir sólo en la banda sonora de la película: en *Carta a tres esposas* (A Letter to Three Wives, 1949), el personaje de Celeste Holm, Addie Ross, funciona como narrador de las imágenes, pero nunca aparece en la pantalla.

La interpretación se aborda a menudo como una cuestión de realismo. Aunque probablemente es indispensable alguna idea general sobre el comportamiento realista como primer paso para comprender la interpretación, no podemos detenernos ahí. No siempre es provechoso juzgar la interpretación de un actor por lo que sería un comportamiento verosímil en el mundo fuera de la sala de cine, y por varias razones.

En primer lugar, las concepciones de la interpretación realista han cambiado a lo largo de la historia del cine. Hoy en día podemos pensar que las interpretaciones de Dustin Hoffman y Tom Cruise en *Rain Man* (Rain Man, 1989) o las de Susan Sarandon y Geena Davis en *Thelma y Louise* (Thelma and Louise,

1992) se aproximan bastante al comportamiento de la gente en la vida real. Sin embargo, en los años cincuenta, el estilo del Actors Studio de Nueva York, como ejemplifican las interpretaciones de Marlon Brando en *La ley del silencio* y *Un tranvía llamado Deseo* (*A Streetcar Named Desire*, 1951), también se consideraban extremadamente realistas. Aunque todavía podemos calificar de excelente el trabajo de Brando en estas películas, resulta deliberado, exagerado y bastante poco realista. Lo mismo se podría decir de las interpretaciones, tanto de actores profesionales como aficionados, en las películas neorrealistas italianas de después de la segunda guerra mundial, que fueron aclamadas cuando aparecieron como descripciones casi documentales de la vida italiana y que, sin embargo, ahora nos parecen contener, en su mayor parte, pulidas interpretaciones apropiadas para las películas de Hollywood. (De hecho, una de las principales actrices del neorrealismo, Anna Magnani, fue a Hollywood y ganó un óscar allí.) Importantes interpretaciones naturalistas de los años setenta, como la de Robert de Niro en *Taxi Driver* (1976), ya están empezando a parecer bastante estilizadas. ¿Quién puede decir lo que parecerán las interpretaciones de *Rain Man*, *Thelma y Louise* y otras películas recientes dentro de unas cuantas décadas?

Los cambiantes criterios del realismo no son la única razón para desconfiar de este concepto a la hora de analizar una interpretación. A menudo, cuando la gente dice que una interpretación es «poco realista», la están valorando como mala. Sin embargo, no todas las películas pretenden ser realistas. Puesto que la interpretación que crea un actor es parte de la puesta en escena global, las películas contienen una gran variedad de estilos interpretativos. En vez de dar por sentado que la interpretación tiene que ser realista, deberíamos intentar comprender qué clase de estilo interpretativo pretende conseguir la película. Si las funciones interpretativas de la película las desempeña mejor una actuación no realista, ésta será la clase de interpretación que intentará ofrecer un actor con talento. En *El mago de Oz*, se producen constantemente ejemplos obvios del estilo interpretativo no realista con fines fantásticos. (¿Cómo se comportaría una Bruja Malvada «realista»?) Además, la interpretación «realista» será siempre sólo una opción dentro de la interpretación cinematográfica. En el cine de producción masiva de Hollywood, India, Hong Kong y otras tradiciones cinematográficas, las interpretaciones pomposas son un elemento crucial para satisfacer al público. Por lo general, los espectadores no esperan interpretaciones muy realistas de Pee-Wee Herman o de estrellas de las artes marciales como Bruce Lee o Jackie Chan.

**Interpretación: funciones y motivación.** En 1985 surgió una importante controversia en Hollywood debido a que Steve Martin no fue nominado para un premio de la Academia por su interpretación en *Dos veces yo* (*All of Me*, 1984). En esta película, Martin retrata a un hombre cuyo cuerpo queda repentinamente habitado en el lado derecho por el espíritu de una mujer que acaba de morir. Martin empleaba cambios repentinos de voz, junto con pantomimas acrobáticas, para sugerir un cuerpo «dividido». Su interpretación no es realista en el sentido estricto, ya que la situación que retrata no podría producirse en el mundo real. Sin embargo, en el contexto de esta comedia fantástica, la interpretación de Martin no sólo es virtuosa, sino absolutamente idónea.

En una película como *Dos veces yo*, una interpretación más apagada y superficialmente «realista» habría sido claramente inadecuada para el contexto que exige el género, la narración de la película y toda la puesta en escena. Esto indica que, para determinar las funciones de la interpretación, necesitamos determinar todos los factores formales, como la causalidad de la narración y las convenciones del género. Además, si también queremos valorar las interpretaciones de los actores, podemos aplicar este criterio: si el actor se parece y se comporta de forma *apropiada* a la *función* de su personaje en el contexto de la



Fig. 5.49



Fig. 5.50



Fig. 5.51



Fig. 5.52

película, el actor habrá ofrecido una buena interpretación, se parezca y se comporte o no como un personaje real.

Como primera aproximación, podemos considerar los estilos interpretativos en dos dimensiones. Una interpretación será más o menos *individualizada* y más o menos *estilizada*. A menudo tenemos ambas en mente cuando pensamos en una interpretación «realista»: creará un personaje único y no parecerá demasiado exagerada o contenida. Sin embargo, las interpretaciones menos individualizadas y más realistas también pueden adecuarse al contexto de la puesta en escena de una película concreta.

Aunque a menudo consideramos como buena interpretación aquella que crea papeles enormemente individualizados, muchas tradiciones cinematográficas dan gran importancia a la creación de *tipos* más amplios y más anónimos. La narrativa clásica de Hollywood se construyó a partir de personajes estereotipados desde el punto de vista ideológico: el policía irlandés, el criado negro, el judío prestamista, la camarera o corista chocarrera. Mediante el «encasillamiento», los actores se seleccionaban y dirigían para que se ajustaran a un tipo. No obstante, los actores con talento a menudo dotaban a esas convenciones de frescura e intensidad.

En el cine soviético de los años veinte, varios directores utilizaron un principio similar, denominado *tipificación*. En este caso se esperaba que el actor retratara a un representante típico de una clase social o movimiento histórico. El comienzo de *La huelga*, de Eisenstein, presenta el cliché caricaturizado del capitalista con sombrero de copa (fig. 5.49), que será contrastado a lo largo de la película con los obreros serios y resueltos (fig. 5.50).

Aunque se considere individualizada hasta un grado u otro, la interpretación también se puede situar en un *continuum* de estilización. Hay sin lugar a dudas una larga tradición de interpretación cinematográfica que se esfuerza por conseguir un parecido con lo que se considera comportamiento realista. Esto está motivado a menudo por el interés por los estados psicológicos del personaje. Las introspectivas interpretaciones de Woody Allen y Diane Keaton en *Annie Hall* (*Annie Hall*, 1977) (fig. 5.51) se construyen en torno a gestos vagos y pequeños cambios de expresión, muy adecuados para una película sobre personajes que intentan definir y expresar sus sentimientos. Emociones más intensas y con motivaciones más fuertes dominan *Winchester 73* (*Winchester 73*, 1950), en la que James Stewart interpreta a un hombre guiado por un deseo de venganza. Los suaves modales de Stewart se convierten a veces en explosiones de cólera que le revelan al borde de la psicosis (fig. 5.52).

Las motivaciones psicológicas son en ocasiones menos importantes en películas como *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932), una sofisticada comedia de costumbres en la que aparecen personajes más estereotipados en una situación cómica. En la figura 5.53, dos mujeres que compiten por el mismo hombre fingen ser amables. Sus exageradas sonrisas y sus gestos educados resultan divertidos porque sabemos que están intentando engañarse mutuamente. De nuevo, las interpretaciones se adecuan perfectamente al género, la narración y el estilo de la película.

No sólo la comedia justifica una mayor estilización. *Iván el Terrible* es una película que enfatiza todos los elementos —las música, el vestuario, los decorados— para crear un retrato de su héroe que supere a la realidad; los pronunciados y abruptos gestos de Nikolai Cherkasov encajan perfectamente con todos estos otros elementos para crear una unidad de composición global (fig. 5.54).

Algunas películas pueden combinar diferentes grados de estilización. *Amadeus* (*Amadeus*, 1984) contrasta la grotesca y risueña interpretación de Tom Hulce en el papel de Mozart con la contenida actuación del cortés Salieri de Murray Abraham. En este caso, la interpretación agudiza el contraste entre la

correcta y aburrida música del viejo compositor y el irrefrenable pero ofensivo genio del joven Mozart.

Películas como *El gabinete del doctor Caligari*, *Iván el Terrible* y *Amadeus* crean interpretaciones estilizadas mediante la extroversión y la exageración. El director también puede explorar las posibilidades de una interpretación muy apagada. Comparada con la práctica habitual, la actuación muy contenida puede parecer bastante estilizada. Robert Bresson es famoso por este tipo de interpretaciones contenidas. Utilizando a actores no profesionales e instruyéndolos en los detalles de las acciones físicas de los personajes, Bresson hace que sus actores sean bastante inexpresivos para los niveles convencionales. Aunque estas interpretaciones a menudo alteran nuestras expectativas, pronto nos damos cuenta de que dicha contención concentra nuestra atención en los pequeños gestos y en otras técnicas cinematográficas.

Jean-Marie Straub y Danièle Huillet van más allá en este terreno. *No reconciliados* y *Chronik der Anna Magdalena Bach* (1967) también cuentan con personas que no son actores, y estos intérpretes a menudo pronuncian las frases de forma bastante inexpresiva o simplemente no hablan. Las películas de Straub y Huillet nos invitan a considerar a los actores no como seres dotados de psicología, sino como recitadores de un diálogo escrito. De este modo, nos damos cuenta activamente de nuestras propias expectativas convencionales sobre la interpretación cinematográfica, y de esta manera nuestras expectativas se ensanchan un poco.

**La interpretación en el contexto de otras técnicas.** Al examinar cómo funciona la interpretación de un actor en el contexto de toda la película, también podemos advertir cómo coopera la interpretación con otras técnicas cinematográficas. Por ejemplo, el actor es siempre un elemento gráfico de la película, pero algunas películas subrayan este hecho. En *El gabinete del doctor Caligari*, el retrato coreográfico que ofrece Conrad Veidt del sonámbulo Cesare hace que éste se mezcle con los elementos gráficos del decorado. Su cuerpo imita los inclinados troncos de los árboles, sus brazos y manos las ramas y las hojas (fig. 5.55). Como veremos al examinar la historia de los estilos cinematográficos, el diseño gráfico de esta escena de *El gabinete del doctor Caligari* tipifica la distorsión sistemática que caracteriza al expresionismo alemán.

En *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1959), el director Jean-Luc Godard yuxtapone el rostro de Jean Seberg con una reproducción de un cuadro de Pierre-Auguste Renoir (fig. 5.56). Podríamos pensar que Seberg está ofreciendo una interpretación demasiado estática porque simplemente posa en el fotograma y gira la cabeza. De hecho, su interpretación en toda la película parece más bien sosa e inexpresiva. Sin embargo, su rostro y su conducta en general se adecuan, desde el punto de vista visual, al papel, una misteriosa mujer americana absolutamente insondable para su novio parisino.

El contexto de la interpretación también se puede moldear mediante la técnica del montaje cinematográfico. En ocasiones, la interpretación cinematográfica es objeto de desprecio debido a que quienes la ejecutan no tienen que ofrecer una interpretación continuada. En el teatro, el actor tiene que ser capaz de ofrecer una presentación de un personaje única y a menudo prolongada. Pero una película, puesto que se rueda a lo largo de un determinado período de tiempo, divide esta interpretación en fragmentos. Esto puede suponer una ventaja para el cineasta, puesto que estos fragmentos se pueden seleccionar y combinar para crear una interpretación de una manera que nunca se podría conseguir en el escenario. En otras palabras, si un plano se ha rodado una y otra vez, el montador puede seleccionar los mejores gestos y expresiones y crear una interpretación mejor de lo que podría ser cualquier interpretación ininterrumpida. Mediante la adición de sonido y la combinación de planos, la interpretación se puede modificar aún más. El director puede decir simplemente a un actor



Fig. 5.53



Fig. 5.54



Fig. 5.55



Fig. 5.56



Fig. 5.57



Fig. 5.58

que abra mucho los ojos y mire fijamente fuera de cuadro. Si el plano siguiente muestra una mano con una pistola, es probable que pensemos que el actor está expresando miedo. Como veremos de forma más detallada en el capítulo 7, el montaje desempeña un papel clave a la hora de moldear una interpretación.

Las técnicas de la cámara también crean un contexto decisivo para la interpretación. La interpretación cinematográfica, como muchos espectadores saben, es distinta de la interpretación teatral. A primera vista, esto sugiere que el cine siempre exige más «contención», puesto que la cámara puede filmar de cerca al actor. Pero en realidad el cine requiere una interacción mayor entre la contención y el énfasis.

En un teatro, normalmente estamos a una distancia considerable del actor que deambula por el escenario. Desde luego, nunca podemos estar tan cerca de los actores de teatro como de los cinematográficos, a los que podemos acercarnos todo lo que queramos mediante la cámara. Cuando vemos una película, sin embargo, no tenemos por qué estar viendo planos cortos del actor a cada momento. La cámara puede estar a *cualquier* distancia de la figura. Filmado desde muy lejos, el actor es un punto en la pantalla, mucho más diminuto que un actor en el escenario visto desde la última fila. Filmado desde muy cerca, se puede revelar hasta el más leve movimiento de sus ojos.

Por lo tanto, el actor de cine se tiene que comportar de forma diferente que el actor de teatro, pero no siendo siempre más contenido. En vez de ello, tiene que ser capaz de adaptarse a las diferentes distancias de la cámara. Si el actor está lejos de la cámara, tendrá que gesticular de forma exagerada o moverse de un lado a otro para que se le vea actuar. Pero si la cámara y el actor están a unos centímetros de distancia, la simple contracción de un músculo de la boca se verá claramente. En medio de estos extremos, existe toda una gama de adaptaciones posibles.

Básicamente, una escena puede centrarse o bien en la expresión facial o bien en los gestos del cuerpo. Desde luego, cuanto más cerca esté el actor de la cámara, más visible y más importante será la expresión facial (aunque el cineasta puede que prefiera centrarse en otra parte del cuerpo, excluyendo el rostro y dando más importancia a los gestos). Pero si el actor está lejos de la cámara, o se gira para ocultar el rostro, los gestos de su cuerpo se convertirán en el centro de la interpretación.

Así, tanto la puesta en escena de la acción como la distancia de la cámara determinan la forma en que veremos las interpretaciones de los actores. Muchos planos de *La estrategia de la araña* (La estrategia del ragno, 1970) muestran a los dos personajes principales a lo lejos, de modo que su forma de caminar, junto con detalles como la manera rígida y vertical en que la heroína sostiene la sombrilla, constituyen las interpretaciones de los actores en la escena (fig. 5.57). En las escenas de conversación, sin embargo, vemos sus caras claramente, como en la figura 5.58.

Volviendo a los ejemplos anteriores, vemos que en la figura 5.6 los actores están situados a cada lado del jardín, muy apartados de la cámara. En este caso los amplios movimientos de los brazos, las piernas y los cuerpos quedarán enfatizados. Los actores están tan distantes en la figura 5.11 que vemos a cada uno sólo como parte de una multitud que se mueve. Las figuras 5.19, 5.29, 5.45, 5.54 y 5.55 son todas planos en los que el movimiento del cuerpo, en vez de la expresión facial, establece la base para la interpretación. Contrástense con las figuras 5.14, 5.20, 5.21, 5.30, 5.32, 5.34, 5.35, 5.37, 5.51 y 5.56, en las que los rostros están lo suficientemente cerca como para que se puedan percibir hasta los más pequeños cambios. Una interpretación combina generalmente las expresiones faciales con los gestos corporales, como se puede percibir en la figura 5.58; véanse también las figuras 5.13, 5.28, 5.46, 5.50, 5.52 y 5.33. En la figura 5.24, los leves movimientos corporales resultan cruciales.

Estos factores contextuales son particularmente importantes cuando los in-

térpretes no son actores, o ni siquiera seres humanos. El encuadre, el montaje y otras técnicas cinematográficas pueden conseguir que animales adiestrados ofrezcan una actuación adecuada. Jonesy, el gato de *Aliens-El regreso* (Aliens, 1986) parece amenazador porque su zigzagueante movimiento es resaltado por la iluminación, el encuadre, el montaje y la banda sonora (fig. 5.59). En las películas de animación, la manipulación del cineasta debe ir aún más lejos, como es el caso de *The Mascot*, de Ladislav Starevich. En ella, una conversación entre un demonio y un ladrón incluye sutiles expresiones faciales y gestos creados mediante la manipulación de los muñecos fotograma a fotograma (fig. 5.60).

Como ocurre con todos los elementos de una película, la interpretación ofrece una gama ilimitada de posibilidades bastante diferentes. No se puede juzgar, a escala general, como separada del contexto concreto de la forma de toda la película.

## LA PUESTA EN ESCENA EN EL ESPACIO Y EN EL TIEMPO

El decorado, el vestuario, la iluminación y la expresión y el movimiento de los personajes son los componentes de la puesta en escena. Sin embargo, rara vez aparece un elemento aislado. Normalmente cada uno se combina con los demás para crear un sistema concreto en todas las películas. Los principios formales generales de unidad/desunidad, similitud, diferencia y desarrollo nos guiarán a la hora de analizar cómo pueden funcionar juntos elementos concretos de la puesta en escena. ¿Cuáles son las formas en que la puesta en escena puede afectar a nuestra atención? ¿Qué dirige nuestra mirada hacia una zona del fotograma en un momento determinado?

Básicamente, nuestro sistema visual está adaptado para percibir el *cambio*, tanto en el tiempo como en el espacio. Nuestros ojos y cerebros son más aptos para advertir las diferencias que para concentrarse en estímulos uniformes y prolongados. De este modo, los aspectos de la puesta en escena atraerán nuestra atención mediante los cambios de luz, forma, movimiento y otros aspectos de la imagen.

Además, la mirada es algo intencionado: nuestras suposiciones y expectativas sobre lo que buscamos nos conducen a mirar algo concreto. Éstas, a su vez, se basan en nuestras experiencias previas de las obras artísticas y el mundo real. Al ver una imagen cinematográfica, establecemos hipótesis a partir de muchos factores.

Un factor general es la organización total de la forma de la película. En una película narrativa, los personajes y sus acciones proporcionan pistas sólidas. Si un plano muestra a una multitud, tenderemos a explorarlo en busca de un personaje que conocemos por escenas anteriores. Igualmente, el sonido se puede convertir en un importante factor que dirija nuestra atención. Como veremos en el capítulo 8, el sonido puede atraer la atención hacia zonas de la imagen de diferentes modos. La lengua escrita también puede condicionar las expectativas del espectador, como cuando un intertítulo nos sugiere lo que tenemos que buscar en el plano siguiente. A continuación, nos centraremos en otra fuente de hipótesis: los elementos y patrones de la propia puesta en escena. La puesta en escena contiene un gran número de factores puramente espaciales y temporales para guiar nuestras expectativas y, por lo tanto, condicionar nuestra visión de la imagen.

### ■ EL ESPACIO

Ya sabemos que el cine implica diferentes tipos de espacio. La imagen proyectada en una pantalla es plana, desde luego, y muestra una composición den-



Fig. 5.59



Fig. 5.60



Fig. 5.61

tro de un encuadre, como una fotografía o una pintura. La disposición de la puesta en escena crea la composición del *espacio en la pantalla*. Esta composición bidimensional consiste en la organización de las formas, texturas y patrones de luz y oscuridad. En la mayoría de las películas, sin embargo, la composición representa un *espacio tridimensional* en el que transcurre la acción. Como la imagen proyectada en la pantalla es plana, la puesta en escena tiene que dar al espectador ciertas pistas que le permitan deducir la tridimensionalidad de la escena. El cineasta utiliza la puesta en escena para guiar nuestra atención por la pantalla, condicionando nuestra percepción del espacio representado y poniendo de relieve ciertas partes de él.

En el cine, nuestra visión se adapta a cambios de varios tipos: *movimiento, diferencias de color, equilibrio de los diferentes componentes y variaciones de tamaño*. Nuestra sensibilidad a esos cambios permite que el cineasta dirija nuestra atención por el espacio bidimensional de la imagen.

Casi invariablemente, un objeto que se mueve atrae nuestra atención más rápidamente que un objeto estático. Somos sensibles incluso al más leve movimiento dentro de la imagen. Normalmente, por ejemplo, ignoramos el movimiento de las rayaduras y el polvo que hay en una película. Pero en *Watching for the Queen*, de David Rimmer, en la que la primera imagen es una fotografía absolutamente estática, los fragmentos de polvo que flotan sobre la película atraen nuestra atención.

En la figura 5.61 (de *Nagaya No Shinski Roku*, 1947, de Ozu), son muchos los elementos que compiten por nuestra atención. Pero en el momento en que se agita un trozo de periódico, éste atrae inmediatamente la mirada porque es el único movimiento en la imagen. Cuando en la pantalla aparecen varios elementos en movimiento, como en un salón de baile, es probable que vayamos trasladando nuestra atención entre ellos, de acuerdo con otras pistas o según nuestras expectativas sobre lo que es más destacado para la acción de la narración.

El cineasta, como el pintor, también puede explotar los principios del *contraste de color* para condicionar nuestra percepción del espacio de la pantalla. Por ejemplo, es probable que los colores brillantes contrapuestos a un fondo más tenue atraigan la mirada. Jiri Menzel explota este principio en *Skrivanci na mlti* (1969), donde el decorado de un depósito de chatarra muestra grises y negros uniformes ante los que destacan claramente las ropas más alegres de los personajes (fotograma en color 25).

Otro principio pertinente es que cuando los valores de luminosidad son iguales, los colores «cálidos» de la gama del rojo, naranja y amarillo tienden a atraer la atención, mientras que los colores «fríos», como el morado y el verde, destacan menos. En *El camino* (Yol, 1982), de Yilmaz Güney, por ejemplo, el decorado y el vestuario de los personajes tiene un tono bastante cálido, pero el chaleco rosa del hombre situado en el centro del plano espacial intermedio contribuye a convertirle en el principal objeto de atención (fotograma en color 26).

A veces el cineasta abordará el diseño del color en términos de lo que los pintores denominan «paleta limitada». Esto implica unos pocos colores que no contrasten, tal vez, junto con el blanco, marrones, grises y negro. Un ejemplo extremo de «paleta limitada» es la película de animación de Jan Lenica *A* (1964), que utiliza trazos finos en negro y blanco antes de animar su disparatada comicidad con la breve aparición de flores color pastel (fotograma en color 27).

La «paleta limitada» permite al espectador distinguir más sutilmente la intensidad o saturación de la composición. El ejemplo anterior de *Casanova*, de Fellini (fotograma en color 10) utiliza varios tonos de rojo. Una «paleta limitada» que se aproxima al extremo más frío del espectro se puede encontrar en *El contrato del dibujante* (*The Draughtsman's Contract*, 1982), de Peter Greenaway (fotograma en color 28).

El uso extremo del principio de «paleta limitada» se denomina en ocasiones diseño del color *monocromático*. En ese caso el cineasta concede importancia a un único color que varía solamente en pureza o luminosidad. Ya hemos visto un ejemplo de puesta en escena monocromática en la escena del blanco sobre blanco de *THX 1138* (fotograma en color 11). Un uso más normal se puede hallar en las películas de acción de los años setenta y ochenta, que a menudo envuelven las secuencias de peleas con una neblina plateada o gris azulado. (Véase el fotograma en color 29, de *Love and death in Saigon*, de Tsui Hark). En un diseño monocromático, incluso la más leve mancha de un color opuesto atraerá la atención del espectador. El diseño del color de *Aliens-El regreso* está dominado por los tonos metálicos, por lo que incluso un amarillo oscuro puede hacer de la cargadora un importante elemento del *atrezzo* dentro de la narración (fotograma en color 30).

Las películas en blanco y negro también confían en nuestra sensibilidad para percibir los cambios de tonalidades. Los colores del decorado, el vestuario, la iluminación y las figuras se registran en la película en tonos de blanco, negro y gris. Las diferencias entre éstos nos proporcionan pistas para que podamos explorar la imagen. Normalmente, las formas más claras atraen nuestro interés, mientras que las más oscuras se desvanecen. Nótese cómo en la figura 5.62, de *La madre* (Mat, 1926), de Pudovkin, la mirada se centra en la cara del hombre, en vez de en la oscuridad que le rodea. El mismo principio opera en las figuras 5.28 a 5.35. Siendo todas las cosas iguales, si en la composición compiten varias zonas de luz (figs. 5.51 y 5.56), tenderemos a trasladar nuestra atención de un lado a otro. Sin embargo, las formas oscuras también pueden sobresalir, si están claramente definidas y colocadas frente a un fondo luminoso. En la figura 5.55, el actor y los árboles atraen nuestra mirada inmediatamente, ya que sobresalen por completo de la zona más luminosa.

El *equilibrio* compositivo hace referencia al grado en que las áreas del espacio de la pantalla han distribuido por igual masas y puntos de interés. Los cineastas presuponen a menudo que el espectador se fijará más en la mitad superior del fotograma (probablemente porque en la mayoría de los planos es ahí donde aparecen los rostros de los personajes). De este modo, debido a las expectativas previas de los espectadores, la mitad superior necesita menos «relleno» que la inferior.

Puesto que el plano cinematográfico está compuesto dentro de un rectángulo horizontal, normalmente el director se preocupará de equilibrar las mitades derecha e izquierda. El tipo extremo de este equilibrio es la simetría bilateral. En el banquete de bodas de *Iván el Terrible*, Eisenstein pone en escena la acción simétricamente (fig. 5.63). Un ejemplo aún más impresionante es la escena de batalla de *Bian zou bian chang* [La vida en un hilo, 1991], de Chen Kai-gé (fotograma en color 31).

Más común que esta simetría casi perfecta es un equilibrio libre y general entre las zonas izquierda y derecha del plano. La forma más sencilla de conseguir un equilibrio compositivo es centrar la imagen en el cuerpo humano. Los cineastas, a menudo, colocan una única figura en el centro del cuadro y reducen al mínimo los elementos que distraigan a los lados, como en la figura 5.64, de *La regla del juego*. Muchas de nuestras primeras ilustraciones presentan este tipo de equilibrio (por ejemplo las figuras 5.14, 5.32, 5.34 y 5.37). Otros planos pueden equilibrar dos o más elementos, provocando que la vista vaya de un lado a otro, como en la figura 5.65, también de *La regla del juego*. (Para otros ejemplos, véanse las figuras 5.35, 5.53, 5.56.) El equilibrio puede ser aproximadamente igual, como en la figura 5.53, o más desigual. En la figura 5.45, probablemente veremos primero a los dos hombres que están de pie, puesto que están en el centro, antes de advertir a los aldeanos que están agachados en el extremo izquierdo. Estos ejemplos indican que el equilibrio compositivo con-



Fig. 5.62



Fig. 5.63



Fig. 5.64



Fig. 5.65



Fig. 5.66



Fig. 5.67



Fig. 5.68

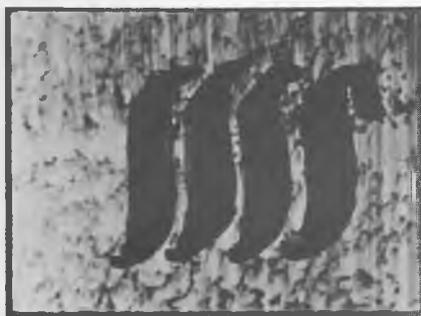


Fig. 5.69

tribuye a condicionar nuestras expectativas sobre dónde se localizará en la pantalla la acción importante.

Lo normal es que la composición sea equilibrada, pero los planos desequilibrados también pueden determinar firmemente nuestra sensación del espacio en la imagen. Un ejemplo moderado procede de *Ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, 1948), de Vittorio de Sica, que da importancia al nuevo trabajo del padre concentrando la mayor parte de la composición en la parte derecha de la imagen (fig. 5.66). Un ejemplo más claro lo encontramos en *El grito* (*Il grido*, 1957), de Michelangelo Antonioni (fig. 5.67). En vez de equilibrar al marido y la mujer, la composición se centra en el marido. Si no hubiera ningún árbol en la imagen, el plano estaría algo compensado hacia el lado derecho, pero la inesperada vertical del tronco del árbol hace que esta zona de la imagen sea aún más densa. En el capítulo 7 veremos cómo el montaje puede equilibrar dos composiciones relativamente desequilibradas.

El esfuerzo de la vista por observar las diferencias también afecta a nuestro sentido del *tamaño* dentro de la imagen. Al mirar un plano estático, captaremos primero las formas más grandes y luego discerniremos las más pequeñas. En la figura 5.11, los enormes pilares y estatuas del decorado de Babilonia contribuyen más a nuestra percepción de la composición global que los actores o las zonas de luz y oscuridad de los peldaños cerca del pie de la escalinata. En la figura 5.28, probablemente miraremos en primer lugar la cara del actor y el papel que sostiene, en vez de las pequeñas etiquetas blancas de los cajones del archivo, aunque las etiquetas sean igual de luminosas y estén en la misma zona central de la escena. Sin embargo, el movimiento, el color o el equilibrio pueden restar importancia al tamaño como un elemento compositivo y pueden dirigir nuestra atención rápidamente hacia zonas muy pequeñas de la pantalla. Por ejemplo, si una de las etiquetas de los archivos se cayera de repente al suelo, lo advertiríamos casi sin lugar a dudas.

Estas cualidades compositivas no sólo guían nuestra atención por el espacio de la pantalla plana. En casi todas las películas, la puesta en escena funciona para sugerir un espacio tridimensional, abstracto o figurativo, real o ficticio.

Los factores de la imagen que contribuyen a crear esta sensación del espacio se denominan de forma general *pistas de profundidad*. No hay un espacio real que se extiende detrás de la pantalla, desde luego, pero las pistas de profundidad nos llevan a imaginar ese espacio, a construir un mundo tridimensional en el que transcurre la película. Una vez más, desarrollamos nuestra comprensión de las pistas de profundidad a partir de nuestra experiencia del espacio en el mundo real y a partir de las convenciones sobre el espacio en artes como la pintura y el teatro. En el cine, las pistas de profundidad las proporcionan en su mayor parte la iluminación, el decorado, el vestuario y el comportamiento de los personajes.

Las pistas de profundidad sugieren que un espacio tiene *volumen* y varios *planos* diferentes. Cuando decimos que un objeto posee volumen, queremos decir que es sólido y ocupa una zona tridimensional. Una película sugiere el volumen mediante la forma, el sombreado y el movimiento. En las figuras 5.56 y 5.68 (la última de *La pasión de Juana de Arco*, de Dreyer), no vemos las caras de los actores como recortables planos, como muñecos de papel. Las formas de sus cabezas y hombros hacen pensar en personas de verdad. Las sombras inherentes del rostro sugieren las curvas y lugares más recónditos de los rasgos de los actores y proporcionan un efecto de modelado. Suponemos que si el actor de la figura 5.56 girara la cabeza, veríamos un perfil. Así, utilizamos nuestros conocimientos de los objetos del mundo real para percibir el volumen en el espacio filmico.

Una película abstracta, que utilice formas que no sean objetos cotidianos, puede crear una composición sin sensación de volumen. Las formas de la figura 5.69, un fotograma de *Begone, Dull Care* (1949), de Norman McLaren, no nos proporcionan pistas de profundidad en cuanto al volumen, no hay sombras ni

una forma reconocible, y no se mueven de manera que revelen perspectivas nuevas que sugieran redondez.

Las pistas de profundidad también ponen de relieve *planos* dentro de la imagen. Los planos son los estratos del espacio que ocupan las personas y los objetos. Los planos presentan la profundidad desde el primer término, pasando por un plano intermedio, hasta el fondo.

Solamente una pantalla completamente en blanco tiene un único plano. En el momento en que aparece una forma —aunque sea abstracta— la percibimos ante un fondo. En la figura 5.69, las cuatro «eses» negras están en realidad pintadas a la derecha en la superficie del fotograma a lo largo de la zona más clara y con textura. Así, la zona con textura parece estar detrás de las cuatro formas. El espacio, en esta ocasión, solamente tiene dos planos, como en una pintura abstracta. Este ejemplo sugiere que una de las pistas de profundidad más básicas es la *superposición* de los bordes. Las ensortijadas formas de las eses tienen bordes que se superponen al plano de fondo, bloqueando nuestra visión de él y pareciendo así más próximas.

Mediante la superposición se pueden definir una gran cantidad de planos. El fotograma en color 16, de *La chinoise*, de Jean-Luc Godard, muestra tres planos diferentes: el fondo con recortes de revistas de moda, la cara de la mujer, que se superpone al fondo, y su mano, que se superpone a la parte inferior de su cara. En el sistema de iluminación de tres puntos, la «luz de contorno» acentúa la superposición de planos al poner de relieve el contorno de los objetos, distinguiéndolos claramente del fondo. (Véanse de nuevo las figuras 5.30, 5.35 y 5.37.)

Las diferencias de color también crean planos superpuestos. Puesto que los colores pálidos o fríos tienden a distanciarnos, los cineastas los usan generalmente para los planos del fondo, como los decorados. De igual modo, como los colores cálidos o saturados tienden a llamarnos la atención, estos tonos se utilizan a menudo para el vestuario u otros elementos que aparezcan en primer término. En *Sambizanga*, de Sarah Maldoror (fotograma en color 32), el vestido de la heroína tiene colores muy cálidos y saturados, lo que hace que sobresalga ante el fondo pálido. (Véanse también los fotogramas en color 4, 7, 8 y 30.)

Las películas de animación pueden conseguir un color más brillante y saturado que la mayoría de las películas de acción real, y por lo tanto los efectos de profundidad pueden ser, en consonancia, más vívidos. En *One Froggy Evening* (1956) de Chuck Jones (fotograma en color 33), el amarillo claro del paraguas y la piel verde brillante de la rana hacen que sobresalga ante el fondo rojo oscuro del telón y los tonos tierra del pavimento del suelo. En el fotograma en color 34, de *Bambi* (Bambi, 1942), los estratos espaciales se definen mediante el contraste entre las tonalidades pastel y los tonos más oscuros: el amarillo claro del primer término, el blanco y negro puro de la mofeta, los suaves colores pastel de las flores que están detrás de ella y finalmente el verde oscuro y el negro del fondo.

Debido a la sensibilidad de los ojos para percibir las diferencias, incluso los contrastes entre colores bastante apagados pueden sugerir un espacio tridimensional. En *El dinero* (fotogramas en color 1 a 3), Bresson utiliza una paleta limitada de colores fríos y una iluminación relativamente uniforme. De este modo, la composición destaca los diferentes planos mediante la leve superposición de diferentes zonas de negro, marrón y azul luminoso. El plano de *Casanova* (fotograma en color 10) articula los planos mediante matices de rojo ligeramente diferentes. En el ejemplo de *El contrato del dibujante* (fotograma en color 28), una gran parte de la sensación de un espacio lejano se crea mediante fuertes verticales negras y mediante franjas horizontales de diferentes tonos de verde. Juntos, estos colores definen diferentes estratos espaciales de la escena.

El fotograma en color 17, de *La chinoise*, sugiere otro factor que crea profundidad: el *movimiento* del humo del cigarrillo en primer término. En el cine,



Fig. 5.70



Fig. 5.71



Fig. 5.72



Fig. 5.73

el movimiento es una de las pistas de profundidad más importantes, puesto que sugiere firmemente planos y volúmenes. Nótese también la *sombra proyectada* en el fondo del fotograma en color 17, que es otra pista de profundidad.

La *perspectiva aérea* o el aspecto borroso de los planos más distantes, es otra pista de profundidad. Por lo general, nuestro sistema visual presupone que los contornos más marcados, las texturas más definidas y los colores más puros pertenecen a los elementos en primer término. En los planos de paisajes, el aspecto borroso y grisáceo de los planos espaciales distantes puede deberse a la bruma atmosférica real, como en *El muro* (Le mur, 1983), de Güney (fotograma en color 35). Incluso cuando esta calima es un factor menor, nuestra visión asigna generalmente fuertes contrastes de colores al primer término, como en el plano de *Sambizanga* (fotograma en color 32). Además, muy a menudo se manipula la iluminación, juntamente con el foco de la lente, para desdibujar los planos del fondo. En *La carga de la brigada ligera* (Charge of the Light Brigade, 1936), de Michael Curtiz, por ejemplo, la perspectiva aérea está creada de forma artificial mediante una iluminación difuminada del fondo y la ausencia de foco nítido (fig. 5.70).

En la figura 5.71, de *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Straub y Huillet, la puesta en escena proporciona varias pistas de profundidad: la superposición de los bordes, las sombras proyectadas y la *disminución del tamaño*. Es decir, las figuras y objetos muy alejados de nosotros se van haciendo proporcionalmente más pequeños; cuanto más pequeña aparece la figura, más lejos creemos que está. Esto refuerza nuestra sensación de que hay un espacio profundo con distancias considerables entre los diferentes planos.

La misma ilustración muestra de forma espectacular la *perspectiva lineal*. Consideraremos las relaciones de perspectiva de forma más detallada en el capítulo siguiente, puesto que derivan tanto de las características del objetivo de la cámara como de la puesta en escena. Por ahora, simplemente podemos señalar que se crea una fuerte impresión de profundidad cuando las líneas paralelas convergen en un punto de fuga distante. La figura 5.71 ilustra una perspectiva lineal *descentrada*, donde el punto de fuga no es el centro geométrico. El fotograma en color 28, de *El contrato del dibujante*, ejemplifica la perspectiva *central*.

En muchos de los ejemplos que hemos ofrecido, tal vez hayamos advertido que la puesta en escena no sólo sirve para dirigir la atención a los elementos del primer término, sino para crear una relación dinámica entre el primer término y el fondo. En los fotogramas en color 16 y 17, por ejemplo, Godard mantiene nuestra atención en toda la composición al utilizar fondos destacados. En el fotograma en color 16, las fotografías que se hallan detrás de la cabeza de la actriz hacen que exploremos las diferentes formas pequeñas rápidamente, mientras que la pared rojo brillante del fotograma en color 17 destaca fuertemente, haciendo que advirtamos el fondo aunque nos concentremos en la cara del actor.

Los dos últimos ejemplos ilustran composiciones con *poca profundidad espacial*. En estos planos, la puesta en escena sugiere, en comparación, poca profundidad y los planos más cercanos y más distantes parecen estar sólo ligeramente separados. La tendencia opuesta es la composición con *profundidad espacial*, en la que los planos parecen estar separados por una distancia considerable. El ejemplo anterior de *Chronik der Anna Magdalena Bach* (fig. 5.71) ejemplifica una puesta en escena con profundidad espacial. Un director crea a menudo una composición con profundidad espacial haciendo que el plano del primer término sea bastante grande y el plano del fondo bastante distante, como hace Wajda en varias escenas de *Cenizas y diamantes* (Popiol i diament, 1955) (fig. 5.72).

Referidos a la puesta en escena, «con poca profundidad» y «con profundidad» son términos relativos. La mayoría de las composiciones presentan una profundidad espacial moderada, que se incluye en medio de los extremos que

acabamos de considerar. A veces, una composición presentará bastante profundidad espacial, pero luego regulará las pistas de profundidad para allanarla. Por ejemplo, la poca profundidad espacial de *Boy Meets Girl* (*Boy Meets Girl*, 1983), de Leos Carax, hace que la figura en primer término parezca mezclarse con el dibujo del fondo (fig. 5.73).

En este punto, tal vez debamos volver a mirar a los planos ilustrados antes en este mismo capítulo. Nos daremos cuenta de que estas imágenes utilizan las pistas de profundidad de superposición, movimiento, sombras proyectadas, perspectiva aérea, disminución del tamaño y perspectiva lineal para crear relaciones distintivas entre el primer término y el fondo.

El hecho de que nuestra vista sea sensible a las diferencias permite a los cineastas orientar nuestra comprensión de la puesta en escena. Todas las pistas del espacio de la historia interactúan entre sí para enfatizar los elementos de la narración, dirigir nuestra atención y establecer relaciones dinámicas entre las zonas del espacio de la imagen. Podemos ver claramente esta interacción en dos planos de *Dies Irae*, de Carl Dreyer.

En el primer plano, la heroína Anne está de pie ante un panel enrejado (fig. 5.74). No está hablando, pero, puesto que es uno de los personajes principales de la película, la narración nos remite hacia ella. El decorado, la iluminación, el vestuario y la expresión de la figura proporcionan pistas visuales que confirman nuestras expectativas. El decorado crea un dibujo de líneas horizontales y verticales en la pantalla que intersecciona con las delicadas curvas del rostro y los hombros de Anne. La iluminación crea una zona de claridad en la mitad derecha del cuadro y una zona de oscuridad en la mitad izquierda, proporcionando un equilibrio pictórico. La cara de Anne se convierte en el punto de encuentro de estas dos zonas. Su rostro se revela modelado por una luz principal relativamente fuerte procedente de la derecha, un pequeño contraluz en el pelo, y relativamente poca luz de relleno. Coordinado con la iluminación para crear el patrón de luz y oscuridad está el vestuario de Anne —un vestido negro rematado por un cuello blanco, y un sombrero negro con el borde blanco—, que una vez más enfatiza su rostro.

La profundidad espacial del plano es comparativamente pequeña, ya que muestra dos planos espaciales principales con poca distancia entre sí. El fondo hace resaltar el elemento más importante, Anne. La rígida reja geométrica, en la parte posterior, convierte el rostro ligeramente triste de Anne en el elemento más expresivo de la imagen, provocando de este modo que la vista se detenga en él. Además, la composición divide el espacio de la pantalla horizontalmente, con la trama de la reja cruzando la mitad superior y la oscura y severa vertical del vestido de Anne dominando en la mitad inferior. Como es habitual, la zona superior es la más fuerte, ya que es la que ocupan la cabeza y los hombros del personaje. La figura de Anne está en una posición ligeramente descentrada, pero con el rostro girado para compensar la zona vacía de la derecha. (Imaginemos lo desequilibrado que resultaría el plano si se hubiera girado para mirarnos directamente y se hubiera dejado vacía la misma cantidad de espacio a la derecha.) Así, el equilibrio compositivo refuerza el énfasis del plano en la expresión de Anne. En resumen, sin utilizar el movimiento, Dreyer ha encauzado nuestra atención mediante las relaciones entre las líneas y las formas, la luz y la oscuridad, y el primer término y el fondo de la puesta en escena.

En el segundo ejemplo, Dreyer obliga a que nuestra atención vaya de un lado a otro (fig. 5.75). Una vez más el argumento nos guía, puesto que los personajes y la carreta son elementos fundamentales de la narración. El sonido también realiza su contribución, ya que Martin está explicando en ese momento a Anne para qué se utiliza la carreta. Pero la puesta en escena también desempeña una función. La disminución del tamaño y las sombras proyectadas establecen relaciones básicas entre el primer término y el fondo. La profundidad es-



Fig. 5.74



Fig. 5.75

pacial es comparativamente grande (aunque el primer término no está tan exageradamente cerca como en *Cenizas y diamantes* [fig. 5.72]). La preeminencia de la pareja y la carreta queda reforzada por los contrastes de las líneas, las formas y la iluminación. Las figuras se definen mediante líneas con contornos muy definidos y mediante los vestidos negros, dentro de un escenario predominantemente claro. A diferencia de la mayoría de los planos, éste sitúa a las figuras humanas en la mitad inferior del cuadro, lo que concede a esta zona una importancia inusual. La composición crea, de este modo, un equilibrio vertical que contrapesa la carreta con la pareja. Esto nos incita a mirar arriba y abajo entre los dos objetos de nuestra atención.

En las películas en color operan procesos similares. En un plano de *Samma no aji* [Una tarde de otoño, 1962] de Ozu (fotograma en color 36), fijamos nuestra atención en la mujer que está en el centro en primer término. En este caso, operan muchas pistas de profundidad. La superposición sitúa a las dos figuras en dos planos en primer término, oponiéndolos a una serie de planos más distantes. La perspectiva aérea hace que las hojas del árbol estén algo desenfocadas. El movimiento crea profundidad cuando la novia baja la cabeza. La disminución de la perspectiva hace que los objetos más distantes parezcan más pequeños. La figura y el brillante vestuario plateado, rojo y dorado de la novia destacan llamativamente ante los colores apagados y fríos de los planos del fondo. Además, los colores recuerdan un motivo rojo y plateado que comienza en el primer plano de la película (fotograma en color 37).

En todos estos casos, los elementos composicionales y las pistas de profundidad han funcionado para centrar nuestra atención en los elementos narrativos. Pero no es necesariamente siempre el caso. *Lancelot du Lac* (Lancelot du Lac, 1973), de Bresson, utiliza una paleta limitada de tonos oscuros y metálicos, y así los colores más cálidos tienden a resaltar. En una escena (fotograma en color 38), un grupo de caballeros que conversan está centrado y equilibrado en los planos del primer término. Sin embargo, una pálida silla de montar púrpura sobre un caballo que pasa *aleja* momentáneamente la vista de esta acción. Este uso del color «que distrae» se convierte en un motivo estilístico de la película.

## EL TIEMPO

Hasta aquí hemos examinado algunos de los factores espaciales que guían nuestra visión de una imagen. Pero además, tanto el plano como nuestra visión del mismo tienen lugar en el tiempo.

Como veremos más detalladamente cuando examinemos el montaje (capítulo 7), el cineasta decide cuánto tiempo debe durar un plano en la pantalla. Dentro de los límites de la duración del plano, el director puede controlar el ritmo del tiempo a medida que avanza. Aunque la cuestión del ritmo en el cine es terriblemente compleja y todavía no se ha explicado lo suficiente, podemos decir de forma aproximada que implica, al menos, un *compás* o pulsación, un *tempo* y un esquema de *acentos* o compases más fuertes o más débiles.

Estamos familiarizados con estos factores en las filmaciones de bailes. Cuando actúan Fred Astaire o Ann Miller, los movimientos del cuerpo obedecen a ritmos claramente diseñados. Sin embargo, deberíamos reconocer que todo movimiento dentro de la puesta en escena puede implicar los mismos componentes rítmicos. El movimiento que vemos en la pantalla puede tener un *compás* visual característico, como el destello de un anuncio de neón o el balanceo continuo de un barco. El movimiento también puede tener un *tempo* marcado, como la aceleración de un coche en una escena de persecución, y el movimiento visual puede crear instantes distintivos y acentuados.

Estos factores se combinan para crear la sensación del ritmo global del pla-



Fig. 5.76

no. En la figura 5.76, de *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), de Chantal Akerman, la protagonista simplemente prepara una comida. Esta película feminista pone de relieve la rutina diaria de un ama de casa belga, y muchos de los planos muestran las pequeñas acciones realizadas lentamente. Puesto que no hay movimientos que compitan en la pantalla, sus gestos se convierten en momentos acentuados. En resumen, el ritmo de la película centra la atención en las pequeñas variaciones de sus costumbres.

Un plano mucho más animado es la figura 5.77, de *La calle 42* (42nd Street, 1933), de Busby Berkeley. En él encontramos movimientos fuertemente opuestos. Los anillos central y exterior de bailarines circulan en una dirección, mientras que el segundo anillo lo hace en dirección contraria. Los bailarines también agitan tiras de tela de un lado a otro. El resultado es una composición parcialmente abstracta, enfatizada por un compás uniforme, un *tempo* rápido y fuertes acentos, todos ellos adecuados a la posición del plano como parte de un número musical.

Los bailarines de *La calle 42* están bastante sincronizados, pero la figura 5.78, de *Playtime*, de Tati, contiene movimientos a diferentes velocidades, con distintos acentos visuales. Además, se produce en diferentes planos espaciales y sigue trayectorias opuestas. Estos movimientos diversos concuerdan con la tendencia de Tati a llenar las composiciones con *gags* que compitan por nuestra atención.

Como ya hemos visto, podemos explorar cualquier imagen de una película en busca de información. Esta exploración pone en juego al tiempo. Solamente un plano muy corto nos obliga a intentar captar la imagen toda a un tiempo. En la mayoría de los planos, obtenemos al principio una impresión general que crea expectativas formales. Estas expectativas se modifican rápidamente cuando nuestros ojos recorren la imagen.

Una vez más, nuestra exploración del plano se ve fuertemente afectada por la presencia del movimiento. Una composición estática, como el plano de *Dies Irae* (fig. 5.74), puede mantener nuestra atención concentrada en un único elemento (en este caso, el rostro de Anne). Por el contrario, una composición que enfatiza el movimiento se vuelve más «vinculada al tiempo», porque puede dirigir nuestra mirada de un lugar a otro mediante diferentes velocidades, direcciones y ritmos de los movimientos. En la segunda imagen de *Dies Irae* (fig. 5.75), Anne y Martin están de espaldas a nosotros (por lo que se resta importancia a las expresiones y los gestos) y están de pie, quietos. De este modo, el único movimiento en la imagen —la carreta— capta nuestra atención. Pero cuando Martin habla y se gira, volvemos a mirar a la pareja, luego de nuevo a la carreta y así sucesivamente, en un cambio de atención continuo y dinámico. Por tanto, la puesta en escena puede controlar no sólo *lo que* vemos, sino también *cuándo* lo vemos.

Este proceso de exploración no sólo implica mirar de un lado a otro de la pantalla, sino también, en cierto sentido, mirar «dentro» de su profundidad. Una composición con profundidad espacial utilizará a menudo los hechos del fondo para crear expectativas sobre lo que está a punto de suceder en primer término. «La composición con profundidad no es simplemente una cuestión de riqueza pictórica», ha señalado el director británico Alexander Mackendrick. «Tiene valor en la narración de la acción, en el *tempo* de la escena. Dentro de una misma imagen, el director puede organizar la acción de forma que la preparación para lo que sucederá a continuación se vea al fondo de lo que está sucediendo en ese momento.»

En una escena de *La terra trema* (1947), la composición con profundidad espacial de Luchino Visconti nos prepara para la actividad, a la izquierda en primer término, al hacer que las mujeres de la familia se acerquen para contemplar el cuadro que está colgado allí (figs. 5.79 y 5.80). Kenji Mizoguchi recurre

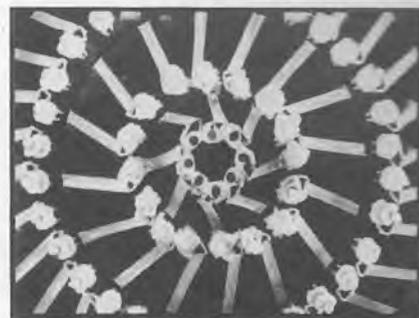


Fig. 5.77



Fig. 5.78



Fig. 5.79



Fig. 5.80



Fig. 5.81



Fig. 5.82



Fig. 5.83



Fig. 5.84



Fig. 5.85

a un principio diferente en *Naniwa hika/Naniwa ereji* [Elegía de Naniwa, 1936]. En ésta, en el momento álgido del drama, la heroína se aleja de nosotros hacia el fondo. Mientras pasa por delante de franjas distantes de oscuridad, aumenta nuestra curiosidad sobre su estado emocional (figs. 5.81, 5.82).

Otra forma muy sencilla de dirigir la atención del espectador es modificar la *frontalidad* del emplazamiento de las figuras. Siendo todas las demás cosas iguales, el espectador espera que emane más información de la historia del rostro de un personaje que de su espalda. La atención del espectador, así, normalmente pasará por alto a las figuras que están de espaldas y se fijará en las figuras en posición frontal. Ya hemos visto esta pista funcionando en el segundo fotograma de *Dies Irae* (fig. 5.75), pero otro plano de *La terra trema* (fig. 5.83) también lo ilustra. Esta composición con profundidad espacial favorece al plano del fondo al alejar del espectador a las figuras en primer término y plano intermedio. Esto hace que la atención se dirija hacia los personajes más frontalmente situados, aunque sean los más distantes. En los ejemplos de *Naniwa hika/Naniwa ereji* (figs. 5.81, 5.82), las figuras están de espaldas a nosotros, pero otras pistas, como la centralidad y el movimiento, dirigen nuestra atención hacia la mujer.

La pista de frontalidad puede cambiar la atención del espectador en consonancia con lo que el cineasta quiere recalcar. En un momento durante una conversación de *Cautivos del mal* (*The Bad and the Beautiful*, 1952), nuestra atención se centra en el ejecutivo del estudio porque los otros dos personajes se han vuelto de espaldas a nosotros (fig. 5.84). Pero cuando el productor se gira hacia la cámara, su posición central y la frontalidad de su postura le ponen de relieve (fig. 5.85). Un ejemplo más llamativo se produce en *La aventura*, cuando los personajes se turnan dándose la espalda mutuamente (figs. 5.86, 5.87). Al igual que los movimientos por un volumen iluminado y el relleno de zonas vacías, la pista de frontalidad hace pensar en los hábitos de la puesta en escena teatral.



Fig. 5.86



Fig. 5.87

Como grupo de técnicas, la puesta en escena ayuda a componer el plano cinematográfico en el espacio y en el tiempo. El decorado, la iluminación y el comportamiento de las figuras interactúan para crear esquemas de color y profundidad, luz y oscuridad y movimientos. Estos patrones definen y crean el espacio del mundo de la historia y subrayan la información importante de la historia. El uso que hace el director de la puesta en escena crea sistemas que no sólo guían nuestra percepción paso a paso, sino que también ayudan a crear la forma global de la película.

#### FUNCIONES NARRATIVAS DE LA PUESTA EN ESCENA: *LA LEY DE LA HOSPITALIDAD*

Hasta ahora hemos examinado las posibilidades estilísticas generales que ofrece la puesta en escena. Su potencial para crear composiciones gráficas es vital para las películas abstractas y también puede ser útil para otros tipos de organización formal. Las películas categóricas, retóricas y asociativas utilizan la puesta en escena para orientar la atención, la comprensión y las deducciones acerca de lo que vemos. Ahora consideraremos de forma específica cómo puede funcionar la puesta en escena en las películas narrativas.

Para comprender la información de la historia que presenta una película narrativa, tenemos que ejercer actividades como comparar los lugares, identificar a los personajes por su aspecto y advertir los gestos destacados a medida que nos los presenta la puesta en escena. Muchos motivos que reaparecen a lo largo de la exposición del argumento son elementos visuales de la puesta en escena, y estos motivos pueden ser de gran utilidad para los principios formales fundamentales de la organización total de la película: su unidad y sus modelos de similitud, diferencia y desarrollo.

La puesta en escena interviene en la acción del argumento, desde luego, porque los acontecimientos que vemos de forma directa constituyen el argumento. Pero los elementos de la puesta en escena también pueden aportar información sobre la historia. Si un detective descubre un cadáver, podemos imaginar un asesinato; si una mujer le habla a un amigo de un hecho importante de su pasado y le muestra una fotografía de sus padres, la fotografía aporta información sobre hechos anteriores de la historia que no se muestran en la película en sí. Igualmente, la puesta en escena puede servir para presentar una narración de forma más o menos restringida. Esto puede llegar a un caso extremo, como cuando todos los elementos de la puesta en escena de *El gabinete del doctor Caligari* nos muestran la distorsionada concepción de la visión subjetiva de un

loco (véanse las figuras 5.1 y 5.55). Pocas películas llegan tan lejos, pero muchas nos muestran de vez en cuando algo que solamente sabe un personaje, confiando de este modo nuestro conocimiento a la subjetividad visual de ese personaje, como cuando vemos palabras escritas en un diario o una carta, o una vista desde una ventana.

La puesta en escena, por lo general, dirige nuestras expectativas sobre los hechos de la narración casi continuamente. Si vemos que alguien se esconde en una joyería al principio de la historia, esperamos a ver si alguien finalmente le descubre. Dichas expectativas se basan a menudo en las convenciones del género: una pastelería llena de tartas en un *slapstick* sugiere que en algún momento se producirá una «batalla»; un piano oculto en la esquina de una habitación en un musical de Judy Garland y Mickey Rooney casi sin duda alguna se utilizará para acompañar una canción. Pero no existen reglas rígidas, y una película narrativa también nos puede sorprender muy a menudo con una puesta en escena no convencional.

La puesta en escena no funciona en momentos aislados, sino en relación con el sistema narrativo de toda la película. *La ley de la hospitalidad* (*Our Hospitality*, 1923), como la mayoría de las películas de Buster Keaton, ejemplifica cómo la puesta en escena puede exponer de forma económica la narración y crear un esquema de motivos. Puesto que la película es una comedia, la puesta en escena también crea *gags*. *La ley de la hospitalidad*, pues, ejemplifica lo que descubriremos al examinar cada técnica cinematográfica: un elemento individual casi siempre cumple *varias* funciones, no sólo una.

Consideremos, por ejemplo, cómo funcionan los decorados dentro del argumento de *La ley de la hospitalidad*. En primer lugar, ayudan a dividir la película en escenas y a contrastar las mismas. El filme comienza con un prólogo que muestra cómo la enemistad entre los McKay y los Canfield da como resultado las muertes del joven Canfield y del marido de la familia McKay. Vemos a los McKay viviendo en una chabola y se nos deja en suspense sobre el destino del bebé, Willie. La madre de Willie huye con su hijo de su casa, del Sur al Norte (acción que nos narra principalmente un intertítulo).

El argumento omite varios años para comenzar con la acción principal, con Willie ya crecido viviendo en Nueva York. Hay unos cuantos *gags* relacionados con la vida en la metrópolis a principios del siglo XIX que contrastan con la escena del prólogo. Esto hace que nos preguntemos qué relación guardará este lugar con las escenas del Sur, y pronto Willie se entera de que ha heredado la casa de sus padres. A continuación se muestran una serie de divertidas escenas cortas que muestran a Willie cogiendo un primitivo tren para volver a su ciudad natal. Durante estas escenas, Keaton utiliza lugares reales, pero al disponer las vías del ferrocarril de diferentes modos, explota los paisajes con efectos sorprendentes y cómicos que examinaremos brevemente.

El resto de la película trata sobre las actividades de Willie en la ciudad sureña y sus alrededores. El día de su llegada deambula y se ve implicado en unas cuantas situaciones cómicas. Esa noche se queda en la casa de los Canfield. Finalmente, al día siguiente se produce una prolongada persecución por el campo y luego regresa a casa de los Canfield, donde finaliza la disputa. Así, la acción se basa sobre todo en los cambios de escenarios y decorados que establecen los dos viajes de Willie, como niño y como hombre, y sus posteriores andanzas para escapar a la persecución de sus enemigos. La narración es relativamente ilimitada una vez que Willie llega al Sur, oscilando entre él y los miembros de la familia Canfield. Normalmente sabemos más sobre dónde están éstos que el propio Willie, y la narración genera suspense al mostrarlos yendo hacia los lugares donde Willie está escondido.

Los decorados concretos desempeñan diferentes funciones narrativas. La «propiedad» de los McKay, que Willie imagina como una mansión, resulta ser

una choza destartada. La casa de los McKay se compara (para contrastarla) con la suntuosa hacienda de los Canfield. En términos narrativos, la casa de los Canfield consigue una importancia funcional aún mayor cuando el padre Canfield prohíbe a su hijo matar a Willie en la casa: «Nuestro código de honor nos prohíbe matarle mientras sea un huésped en nuestra casa». (Cuando Willie se entera de esto, decide no marcharse *nunca*.) De esta forma, la casa de los enemigos de Willie se convierte, irónicamente, en el único lugar seguro de la ciudad, y muchas escenas se organizan en torno a las tentativas de los hermanos Canfield para persuadir a Willie a salir fuera. Al final de la película, hay otro escenario que adquiere importancia: los prados, montañas, márgenes de los ríos, rápidos y cascadas por los que los Canfield persiguen a Willie. Finalmente, la enemistad concluye en la propia casa de los Canfield, con Willie ahora bien recibido como marido de la hija. El modelo de desarrollo es claro: desde el tiroteo en la casa de los McKay al comienzo, que destruye la casa de Willie, hasta la escena final en la casa de los Canfield, en la que Willie se convierte en parte de la familia. De esta forma, cada decorado o escenario está motivado por el sistema de causas y efectos, paralelismos y contrastes y desarrollo global de la narración.

La misma motivación narrativa se advierte en el uso del vestuario que hace la película. A Willie le caracteriza como muchacho de ciudad su traje de *dandy*, mientras que la elegancia del anciano Canfield está representada por su traje blanco de colono. El *atrezzo* también es importante: la maleta y el paraguas de Willie resumen sucintamente su papel de visitante y viajero, y la pistola siempre presente de los Canfield nos recuerda su intención de continuar con la disputa. Nótese también que un cambio de vestuario (el disfraz de mujer de Willie) le permite escapar de la casa de los Canfield. Al final, el hecho de que los personajes se olviden de pistolas, señala el final de la enemistad.

Al igual que los decorados, la iluminación de *La ley de la hospitalidad* desempeña funciones generales y concretas. La película alterna sistemáticamente escenas a oscuras con escenas a plena luz del día. La disputa del prólogo se produce de noche; el viaje de Willie al Sur y su vagabundeo por la ciudad ocurren de día; esa noche Willie va a cenar a casa de los Canfield y se queda como invitado; al día siguiente los Canfield le persiguen; y la película finaliza esa noche con el matrimonio de Willie y la hija de Canfield. Más específicamente, la sombría acción del prólogo se diferencia del resto de la película por su fuerte luz principal lateral. Cuando el anciano McKay se quita el sombrero para apagar la lámpara, la iluminación cambia de una suave mezcla de luz principal, luz de relleno y contraluz a la luz principal pura de la chimenea (véanse las figuras 5.88 y 5.89). Más tarde, la escena del asesinato se realiza con destellos de luz —relámpagos, tiros— que interrumpen a intervalos la total oscuridad. Puesto que esta iluminación esporádica nos oculta parte de la acción, ayuda también a construir suspense. Los propios disparos sólo se ven como destellos en la oscuridad y tenemos que esperar para enterarnos del desenlace —la muerte de ambos oponentes— hasta el siguiente destello de luz. El grueso de la película, sin embargo, está uniformemente iluminado con el sistema de tres puntos.

Y lo que resulta más económico de todo, prácticamente cada gesto del comportamiento de los personajes funciona para apoyar y hacer avanzar la cadena causa-efecto de la narración. La forma en que Canfield sorbe y saborea el julepe constata sus modales del Sur; la hospitalidad sureña, a su vez, no le permitirá matar a un huésped en su casa. Igualmente, cada acción de Willie expresa su falta de confianza en sí mismo o su iniciativa.

Aún más concisa es la forma en que la película utiliza la disposición de las figuras y los decorados con profundidad para presentar dos hechos de la narración simultáneamente. Mientras el maquinista conduce la locomotora, le



Fig. 5.88



Fig. 5.89



Fig. 5.90



Fig. 5.91



Fig. 5.92

adelantan otros vagones en vías paralelas (fig. 5.90). En la misma imagen vemos la causa (la despreocupada ignorancia del maquinista, que se hace patente mediante la frontalidad) y el efecto (los vagones desenganchados, fuera de control). En otro plano, los muchachos Canfield, en primer término, hacen planes para matar a Willie, mientras Willie, al fondo, les oye y comienza a huir (fig. 5.91). En otro plano más, mientras Willie camina sin sospechar nada al fondo, un Canfield le espera en primer término para tenderle una emboscada (fig. 5.92). Gracias a la profundidad de la disposición espacial, Keaton puede reunir y conectar dos hechos de la historia, que dan como resultado una compacta construcción narrativa y una narración relativamente ilimitada. En la figura 5.91 sabemos lo mismo que Willie y más que los Canfield, lo suficiente para anticipar los acontecimientos: probablemente Willie huirá ahora que conoce los planes de los hijos. Pero en la figura 5.92, somos conscientes, y Willie no, del peligro que le acecha a la vuelta de la esquina; el resultado es el suspense, ya que nos preguntamos si la emboscada de los Canfield tendrá éxito.

Todos estos recursos en pro de la economía narrativa unifican enormemente la película, pero hay otros elementos de la puesta en escena que funcionan como motivos concretos. En primer lugar está la repetida disputa entre el marido y la mujer anónimos. De camino a su «hacienda», Willie adelanta a un marido que estrangula a su mujer. Willie interviene para protegerla; la mujer se apresura a golpear a Willie por entrometerse. En su camino de vuelta, Willie adelanta a la misma pareja, que todavía se pelea, y les evita cuidadosamente. Sin embargo, la mujer le asesta un puntapié mientras pasa. La mera repetición del motivo fortalece la unidad narrativa de la película, pero funciona también, desde el punto de vista temático, como otra broma sobre las contradicciones que rodean a la idea de la hospitalidad.

Hay otros motivos que se repiten. El primer sombrero de Willie es demasiado alto para llevarlo en un traqueteante vagón de tren. (Cuando se le aplasta, lo cambia por el familiar sombrero propio de Keaton, un sombrero de copa baja.) El segundo sombrero de Willie sirve para distraer a los Canfield cuando aquél llama a su perro para que vaya a buscarlo. También hay una marcada repetición del motivo del agua en la película. El agua en forma de *lluvia* nos oculta los asesinatos en el prólogo y más tarde salva a Willie, que se disponía a abandonar la casa de los Canfield después de cenar («¡Moriría si saliera en una noche como ésta!»). El agua en forma de  *río* funciona de forma significativa en la persecución final. Y el agua como *cascada* aparece tras la llegada de Willie al Sur; después de que una explosión destruya una presa, el agua se desborda por un precipicio y crea una cascada (fig. 5.93); esta cascada protege inicialmente a Willie



Fig. 5.93



Fig. 5.94



Fig. 5.95

al ocultarle (figs. 5.94, 5.95), pero más tarde le amenaza a él y a la hija de Canfield cuando les arrastra (fig. 5.101).

Dos motivos concretos del decorado unifican fuertemente la narración. Primero está la recurrencia a un letrero adornado colgado en el muro de los Canfield: «Ama a tus vecinos». Aparece por primera vez en el prólogo de la película, cuando el simple hecho de verlo motiva el intento de Canfield de poner fin a la disputa. Luego desempeña un papel fundamental al vincular el final con el principio. El letrero reaparece al final cuando Canfield, enfurecido porque Willie se ha casado con su hija, mira a la pared, lee la inscripción y decide acabar con los años de enemistad. Su cambio de actitud está motivado por la aparición anterior del motivo.

La película también utiliza el armero como motivo. En el prólogo, cada contendiente va a la repisa de la chimenea para coger una pistola. Más tarde, cuando Willie llega a la ciudad, los Canfield se apresuran hacia el armero y comienzan a cargar las pistolas. Casi al final de la película, cuando los Canfield regresan a casa después de fracasar en su intento de encontrar a Willie, uno de los hijos se da cuenta de que el armero está vacío. Y en el plano final, cuando los Canfield aceptan el matrimonio y abandonan las armas, Willie se saca de encima todo un sorprendente surtido de pistolas que ha cogido (como precaución) del propio abastecimiento de los Canfield. De este modo, los motivos de la puesta en escena unifican la película mediante la repetición, la variación y el desarrollo.

Sin embargo, *La ley de la hospitalidad* es algo más que una película cuyo sistema narrativo se relacione de forma económica con los patrones de la puesta en escena. Es una comedia, y una de las más divertidas de la historia del cine. Por tanto, no debería sorprendernos descubrir que Keaton utiliza la puesta en escena para crear *gags*. De hecho, la película posee tal grado de unidad que la mayoría de los elementos que crean economía narrativa también funcionan para proporcionar efectos cómicos.

La puesta en escena está llena de elementos particularmente cómicos. Los decorados se utilizan para crear diversión: la destartalada hacienda de McKay, el Broadway de 1830, el túnel especialmente diseñado para que se adapte al anticuado tren y su chimenea (fig. 5.96). Los *gags* de vestuario también abundan. El disfraz de mujer de Willie se revela mediante un gran agujero en la espalda; más tarde, Willie le coloca el mismo traje a un caballo para distraer a los Canfield. La comicidad surge más intensamente del comportamiento de los personajes. La patada del maquinista del tren derriba inesperadamente y de un golpe el sombrero del cochero (fig. 5.97). (El padre de Keaton, Joe, interpretaba este papel, y el *gag* era una de sus más famosas acrobacias en los teatros de vo-



Fig. 5.96



Fig. 5.97

devil.) El mayor de los Canfield afila su navaja con una energía feroz, justo a unas pulgadas de la cabeza de Willie. Cuando Willie aterriza en el río, se queda allí mirando a izquierda y derecha con la mano sobre los ojos, antes de darse cuenta de dónde está. Más tarde Willie sale del río, saltando fuera del agua como un pez y resbalando por las rocas.

Quizás el único aspecto de la puesta en escena que compite con la brillantez cómica del comportamiento de los personajes sea la utilización que hace la película de la profundidad espacial para los *gags*. Muchos de los planos que ya hemos examinado también funcionan para crear comicidad: el maquinista desconoce totalmente la separación de los vagones del tren de la locomotora (véase fig. 5.90), del mismo modo en que Willie no se da cuenta de que Canfield hijo está acechando para asesinarle en primer término (véase fig. 5.92).

Aún más sorprendente, sin embargo, es el *gag* con profundidad espacial que sigue a la demolición de la presa. Los chicos Canfield han estado rastreando la ciudad en busca de Willie. Mientras tanto, Willie está sentado en un saliente pescando. Cuando el agua se desborda de la presa y cae por el precipicio, sumerge por completo a Willie (fig. 5.94). En ese preciso instante, los hermanos Canfield aparecen en primer término desde cada lado de la imagen, todavía buscando a su víctima (fig. 5.95). Como el agua oculta a Willie, ésta le reduce a un fondo neutral para la acción de los Canfield. Esta repentina irrupción de una nueva acción en la escena nos sorprende, en vez de generar suspense, porque no éramos conscientes de que los Canfield estaban tan cerca. En este caso, la sorpresa es crucial para la comicidad. La eliminación de Keaton del plano del fondo y la revelación de un nuevo plano en primer término confirma la observación de André Bazin acerca de que el *slapstick* tuvo éxito porque «la mayoría de los *gags* derivaban de una comicidad del espacio, de la relación de los hombres con las cosas y con el mundo que les rodea».

Sin embargo, atractivos como son los *gags* concretos, *La ley de la hospitalidad* estructura los motivos cómicos tan estrictamente como los demás motivos. La estructura de viaje de la película a menudo organiza una serie de *gags* según el principio formal de tema y variaciones. Por ejemplo, durante el viaje en tren al Sur, una serie de *gags* se basan en la idea de la gente con que se va encontrando el tren: mucha gente lo ve pasar, un vagabundo se sube a él, y un anciano arroja rocas a la locomotora. Otra serie de *gags* adopta las propias vías del tren como «tema». Las variaciones incluyen una vía curvada, un burro que bloquea las vías, vías retorcidas, y finalmente ninguna vía en absoluto.

Pero la serie de tema y variaciones más compleja se puede ver en el motivo del «pez en el anzuelo». Al poco tiempo de llegar a la ciudad, Willie está pescando y saca un minúsculo pez. Poco después, un pez enorme le arroja al agua (fig. 5.98). Más tarde, por una serie de contratiempos, Willie está atado con una cuerda a uno de los chicos Canfield. Esta unión, que recuerda al cordón umbilical, provoca muchos *gags*, sobre todo uno que acaba con Canfield arrojado al agua como antes lo había sido Willie.

Quizás el momento más divertido de la película se produzca cuando Willie se da cuenta de que, puesto que el hijo de los Canfield ha bajado por las rocas, él también tiene que hacerlo (véanse dos fases de este plano en las figuras 5.99 y 5.100). Pero incluso cuando Willie se suelta de Canfield, la cuerda sigue atada a su alrededor. Por lo tanto, en el clímax de la película, Willie está colgando de un tronco sobre la cascada como el pez en el extremo de su caña de pescar (fig. 5.101). Una vez más, un elemento desempeña múltiples funciones: el recurso del pez en el anzuelo hace avanzar la narración, se convierte en un motivo que unifica la película y se desarrolla en una estructura de *gags* análogos que implican variaciones sobre el tema de Willie y la cuerda. De esta forma, *La ley de la hos-*



Fig. 5.98



Fig. 5.99



Fig. 5.100

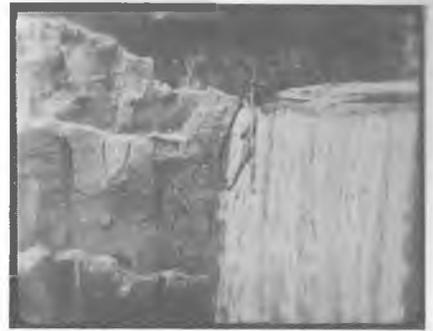


Fig. 5.101

*pitabilidad* se convierte en un espléndido ejemplo de la integración de la puesta en escena cinematográfica en la forma de la narración.

### RESUMEN

El espectador que quiera estudiar la puesta en escena deberá examinarla de forma sistemática. Hay que observar, antes que nada, cómo se presentan en una película concreta el decorado, el vestuario, la iluminación y el comportamiento de los personajes. Para empezar, podemos intentar seguir solamente un tipo de elemento —por ejemplo, el decorado o la luz— a lo largo de todo un filme.

También deberíamos reflexionar sobre la estructuración de los elementos de la puesta en escena. ¿Cómo funcionan? ¿Cómo constituyen motivos que se entretujan a lo largo de la película? Además, deberíamos advertir la forma en que está estructurada la puesta en escena en el espacio y el tiempo para atraer y guiar la atención del espectador a lo largo del proceso de ver la película y crear suspense o sorpresa.

Finalmente, intentaremos relacionar el sistema de la puesta en escena con el sistema narrativo de la película. Los prejuicios rígidos sobre el realismo, en este caso, tienen menos valor que la imparcialidad ante la gran variedad de posibilidades de la puesta en escena. El conocimiento de estas posibilidades nos ayudará a determinar mejor las funciones narrativas de la puesta en escena.

### NOTAS Y CUESTIONES

#### ■ SOBRE LOS ORÍGENES DE LA PUESTA EN ESCENA

Como concepto, la puesta en escena se remonta al teatro del siglo XIX. Para una introducción histórica relevante, véase *Century of Innovation* (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1973), de Oscar G. Brockett y Robert R. Findlay. Más especializados son «The Scenography of Popular Entertainment», de Brooks McNamara, en *The Drama Review*, 18, 1 (marzo de 1974), págs. 16-24, y *Realizations: Narrative, Pictorial, and Theatrical Arts in Nineteenth-Century England* (Princeton, Princeton University Press, 1983), de Martin Meisel. La obra clásica sobre

el cine sigue siendo *Stage to Screen* (Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1949), de Nicolas Vardac.

### ■ SOBRE EL REALISMO EN LA PUESTA EN ESCENA

Muchos teóricos del cine lo han considerado como el medio realista por excelencia. Para dichos teóricos, como Siegfried Kracauer, André Bazin y V. F. Perkins, el poder del cine radica en su capacidad para presentar una realidad reconocible. El teórico realista, de este modo, a menudo valora la autenticidad en el vestuario y los decorados, la interpretación «naturalista» y la iluminación no estilizada. «La función primaria del decorado», escribe V. F. Perkins, «es proporcionar un entorno creíble para la acción» [*Film as Film* (Baltimore, Penguin, 1972), pág. 94; trad. cast.: *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1990, 3ª ed.]. André Bazin elogia el cine neorrealista italiano de los años cuarenta por la «fidelidad a la vida de cada día en el guión, la verosimilitud de los actores» [*What is Cinema?*, vol. 2 (Berkeley, University of California Press, 1970), pág. 25; trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966 y 1990].

Aunque la puesta en escena es siempre producto de la selección y elección, la teoría realista puede valorar al cineasta que cree una puesta en escena que se parezca a la realidad. Kracauer sugiere que incluso los números musicales a primera vista «no realistas» de un musical pueden parecer improvisados [*Theory of Film* (Nueva York, Oxford University Press, 1965); trad. cast.: *Teoría del cine*, Barcelona, Paidós, 1989] y Bazin considera un filme fantástico como *El globo rojo* (Le ballon rouge, 1956) realista porque en él «lo que es imaginario en la pantalla tiene la densidad espacial de algo real» [*What is Cinema?*, vol. 1 (Berkeley, University of California Press, 1966), pág. 48; trad. cast. cit.].

Estos teóricos, por lo tanto, asignan al cineasta la labor de representar una realidad histórica, social o estética mediante la selección y disposición de la puesta en escena. Aunque este libro pospone la consideración de este problema—esto le corresponde más estrictamente al terreno de la teoría cinematográfica—, la controversia «realista» merece un examen. En cuanto a argumentos en contra de una teoría realista de la puesta en escena, véase *Theory of Film Practice* (Princeton, Princeton University Press, 1981) y «An Unexpected Juncture», de Sergei Eisenstein, en *Writings 1922-1934* (Bloomington, Indiana University Press, 1988), págs. 115-122, de Richard Taylor (comp.). Christopher Williams, en *Realism and the Cinema* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1980), revisa muchas cuestiones sobre este tema.

### ■ LA ESCENIFICACIÓN Y NO ESCENIFICACIÓN EN LA PUESTA EN ESCENA

La distinción entre cine «documental» y de «ficción» a menudo reside en la diferencia entre «escenificación» y «no escenificación». En una película de ficción el cineasta controla por completo la puesta en escena, pero el cine documental pretende presentar los acontecimientos sin una escenificación previa. Por ejemplo, en *¡Qué noche la de aquel día!* (*A Hard Day's Night*, 1964), Richard Lester ponía en escena un concierto de los Beatles y fue capaz de controlar el decorado, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes. Pero en *Monterey Pop* (*Monterey Pop*, 1967) y *Woodstock* (*Woodstock*, 1969) los cineastas no tenían este control sobre el acto y hacían las elecciones mediante otras técnicas: montaje, trabajo de cámara y sonido. ¿El concepto de documental presupone que el hecho filmado retiene al menos algo de su «crudeza» en cuanto porción del mundo sin escenificar?

Resulta interesante que surjan periódicamente discusiones sobre los falsos documentales, que utilizan actores, ensayan los planos, o manipulan el tiempo y el espacio. Estas discusiones, a menudo, giran en torno a la presunción de que los documentales no deberían confiar en la puesta en escena. El documental «dudoso» más conocido es *El triunfo de la voluntad* (Triumph des Willens, 1935), de Leni Riefenstahl. Todavía continúa la controversia en torno a si el filme simplemente documentaba el Congreso del Partido Nazi de 1934 o si este acontecimiento estaba escenificado especialmente para la película. Si esto último fuera verdad, la película sería la labor de puesta en escena más espléndida de la historia del cine.

La mayoría de las películas que vemos, sin embargo, utilizan la puesta en escena, una técnica que se emplea no sólo en las películas con acción real, sino también en las películas de animación y abstractas. A su vez, las películas de animación constituyen el caso límite de control del director sobre la puesta en escena: es el tipo de cine con mayor control que existe.

En los últimos años, este tipo de control se ha ejercido mediante la tecnología informática. La animación *digital* por ordenador utiliza un programa que crea él mismo las imágenes. La *síntesis de la imagen analógica* permite una fusión total del material de acción real y de las transformaciones en la imagen generadas por ordenador. Un dibujo, fotografía o cinta de vídeo se escanea con una cámara de vídeo, que crea una imagen que se puede manipular en ordenador. Se puede extraer un objeto de la imagen y volverlo a colorear, o incluso hacerlo girar o ampliarlo. La animación resultante se vuelve a escanear en un monitor de televisión de alta definición y luego se filma con una cámara de cine de 35 mm. Un estudio general de estos procesos se ofrece en *Computer Animation* (Reading, Mass., Addison-Wesley, 1986), de Neil Weinstock.

El avance más reciente hasta el momento es la *composición digital*, utilizada por John Cameron en *Terminator 2* (Terminator 2: Judgment Day, 1992). En ésta se pintó una red sobre el cuerpo del actor y se le filmó ejecutando sus movimientos. Cuando se escaneó la película, las tramas variables de la red se trasladaron a un código digital similar al que se utiliza en los discos compactos. Las acciones nuevas, como la cabeza del personaje dividiéndose y volviéndose a reunir, se podían crear en el ordenador fotograma a fotograma. Para una discusión sobre esto, véase «A Once and Future War», *Cinefex*, n. 47 (agosto de 1991), págs. 4-59, de Jody Duncan.

La combinación de filmación con acción real con animación por ordenador promete hacer posible una nueva gama de efectos cinematográficos. La necesidad de Méliès por deslumbrar al público con los poderes mágicos de la puesta en escena continúa dando sus frutos.

## ■ ASPECTOS CONCRETOS DE LA PUESTA EN ESCENA

Acerca del vestuario, véanse *Costume Design in the Movies* (Londres, BCW, 1976), de Elizabeth Lees, y *Hollywood and History: Costume Design in Film* (Nueva York, Thames and Hudson, 1987), de Edward Maeder (comp.). Léon Barsacq, con la cuidadosa ayuda de Elliott Stein, ha producido la mejor historia de los decorados hasta la fecha, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design* (Nueva York, New American Library, 1976). Otros estudios importantes sobre los decorados en el cine son *The Art of Hollywood: Fifty Years of Art Direction* (Londres, Thames Television, 1979), de John Hambley y Patrick Donning, y *Hollywood Art: Art Direction in the Days of the Great Studios* (Jefferson, N.C. McFarland, 1990), de Beverly Heisner. Un número especial de *Film Comment* (mayo/junio de 1978) versa sobre el trabajo del director artístico. También se han publicado los recuerdos de un importante diseñador de decorados que

trabajó muy a menudo con Jean Renoir: *My Work in Films* (San Diego, Harcourt Brace Jovanovich, 1985), de Eugene Lourie.

El tipo de comportamiento de los personajes más comúnmente discutido es, como era de esperar, la interpretación. Un análisis exhaustivo de la interpretación cinematográfica de halla en *Stars* (Londres, British Film Institute, 1979), de Richard Dyer. Este libro se complementa con *Star Acting: Gish, Garbo, Davis* (Nueva York, Dutton, 1977), de Charles Affron, y *Acting in the Cinema* (Berkeley, University of California Press, 1988), de James Naremore. Véase también el número especial de *Cinema Journal*, 20, 1 (otoño de 1980).

Un excelente estudio actualizado sobre la iluminación es *Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers* (Nueva York, Prentice-Hall, 1986), de Kris Malkiewicz. (La cita de Alexander Mackendrick de la pág. 171 procede de este libro, pág. 16). *Painting with Light* (Nueva York, Macmillan, 1949), de John Alton, y *Technique of Lightning for Television and Motion Pictures* (Nueva York, Hastings House, 1972), de Gerald Millerson, son útiles aunque algo anticuados, y ponen el énfasis en las prácticas clásicas de Hollywood.

Uno de los maestros de la iluminación cinematográfica, Josef von Sternberg, tiene mucho que decir sobre el tema en su entretenida biografía, *Fun in a Chinese Laundry* (Nueva York, Macmillan, 1965). Raoul Coutard examina un tratamiento diferente de la iluminación en «Light of Day», en *Jean-Luc Godard* (Nueva York, Dutton, 1968), págs. 232-239, de Toby Musmann (comp.). Los directores de fotografía de Hollywood recuerdan sus experimentos con la iluminación en el libro de Malkiewicz mencionado arriba, y en *Hollywood Camera-men* (Londres, Thames & Hudson, 1970), de Charles Higham.

## ■ PROFUNDIDAD

Los historiadores vienen estudiando desde hace tiempo cómo se puede crear una imagen bidimensional para sugerir un espacio en profundidad. Un estudio introductorio comprensible es *Changing Images of Pictorial Space: A History of Spatial Illusion in Painting* (Syracuse, Syracuse University Press, 1991), de William V. Dunning. La historia de la pintura occidental de Dunning pone de relieve la manipulación de cinco técnicas que hemos considerado en este capítulo: la perspectiva lineal, el sombreado, la separación de planos, la perspectiva atmosférica y la «perspectiva del color».

Aunque los directores de cine, desde luego, han manipulado la profundidad y uniformidad de la imagen desde los comienzos del cine, la comprensión crítica de estas cualidades espaciales no se produjo hasta los años cuarenta. Fue entonces cuando André Bazin llamó la atención sobre el hecho de que ciertos directores ponían en escena sus planos en un espacio anormalmente profundo. Bazin señalaba a F. W. Murnau (por *Nosferatu, el vampiro* [*Nosferatu, Eine Synchronie des Grauens*, 1922] y *Amanecer* [*Sunrise*, 1927]), Orson Welles (por *Ciudadano Kane* y *El cuarto mandamiento* [*The Magnificent Ambersons*, 1942]), William Wyler por (*La Loba* y *Los mejores años de nuestra vida* [*The Best Years of Our Lives*, 1946]), y Jean Renoir (por la práctica totalidad de sus obras de los años treinta). Hoy en día añadiríamos a Kenji Mizoguchi (por *Gion noshimai* [*Las hermanas de Gion*, 1936] y otras) e incluso a Sergei Eisenstein (por *La línea general-Lo viejo y lo nuevo* [*Generalnaia Linia/Staroe i novoe*, 1929], *Iván el Terrible* y *La pradera de Bejin*). Al ofrecernos la profundidad y la uniformidad como categorías analíticas, Bazin aumentó nuestra comprensión de la puesta en escena. (Véase «The Evolution of the Language of Cinema», en *What is Cinema?*, vol. 1; trad. cast. cit.). Resulta interesante que Sergei Eisenstein, al que se contrasta a menudo con Bazin, discutiera explícitamente los principios de la puesta en escena con profundidad espacial en los años treinta, como recordaba su leal

alumno, Vladimir Nizhny, en *Lessons with Eisenstein* (Nueva York, Hill & Wang, 1962). Eisenstein pidió a sus alumnos que escenificaran la escena de un asesinato en un único plano y sin movimientos de cámara; el resultado fue un sorprendente uso de la profundidad de campo y el movimiento dinámico dirigido hacia el espectador. Para un examen de esto, véase «Narration and Scenography in the Later Eisenstein», de David Bordwell, en *Millennium Film Journal*, 13 (otoño/invierno de 1983-1984), págs. 62-80. Una discusión general sobre la profundidad espacial y el enfoque es *Gradients of Depth in the Cinema Image* (Nueva York, Arno, 1978), de Charles Henry Harpole.

## EL DISEÑO DEL COLOR

Dos estudios claros y legibles sobre la estética del color son *Theory and Use of Color* (Nueva York, Abrams, 1986), de Luigina de Grandis, trad. de John Gilbert, y *Colour for Designers and Artists* (Londres, Herbert Press, 1989), de Paul Zelanski y Mary Pat Fisher.

Los cineastas han considerado desde hace mucho tiempo al color como un importante aspecto de la puesta en escena, capaz de proporcionar motivos que se desarrollarán a lo largo de la película. En la creencia de que el color evoca emociones concretas, Rouben Mamoulian afirmaba que el director debe desarrollar «un plan cromático completo para la película». [«Color and Light in Films», *Film Culture*, 21 (verano de 1960), págs. 68-79.] Carl Dreyer estaba de acuerdo, subrayando la necesidad del director de planear un esquema de color para que fluya suavemente, «lo que crea el efecto de personas y objetos en constante movimiento y hace que los colores se deslicen de un lugar a otro con ritmos cambiantes, creando efectos nuevos y sorprendentes cuando colisionan con otros colores o se mezclan con ellos». [«Color Film and Colored Films», *Dreyer in Double Reflection* (Nueva York, Dutton, 1973), págs. 168-173].

Para Stan Brakhage, el cine debe acabar con nuestra percepción normal del color, del mismo modo que las «visiones con los ojos cerrados» producen tonalidades puramente subjetivas: «Estoy afirmando mi capacidad innata, a modo de premio por todos mis ejercicios anteriores, para transformar las formas luminosas esculpidas en una habitación casi a oscuras en los patrones de luz del arco iris, sin ninguna parafernalia científica» [*Metaphors on Vision* (Nueva York, Film Culture, 1963)] El cineasta que teorizó más ampliamente sobre el color fue Sergei Eisenstein. Véase especialmente «Color and Meaning», en *The Film Sense* (Nueva York, Harcourt, Brace, 1974), págs 113-153.

En cuanto a un examen general de la estética del color en el cine, véanse «Colours and Contrasts», de Raymond Durnat, en *Film and Filming*, 15, 2 (noviembre de 1968), págs. 58-62; y «Coming to Terms with Color», de William Johnson, en *Film Quarterly*, 20, 1 (otoño de 1966), págs 2-22. Dos ensayos sobre Jean-Luc Godard ejemplifican cómo se puede examinar el sistema de color de una película: «Red, Blue, Godard», de Paul Sharits, en *Film Quarterly*, 19, 4 (verano de 1966), págs 24-29, y «The Articulation of Color in a Filmic System», de Edward Branigan, en *Wide Angle*, 1, 3 (1976), págs. 20-31. Este último contiene una excelente bibliografía.

## LA COMPOSICIÓN DEL CUADRO Y LA MIRADA DEL ESPECTADOR

El plano cinematográfico es, en cierto sentido, como el lienzo de un pintor: hay que rellenarlo, y de forma que lleve al espectador a advertir ciertas cosas (y no otras). Por esta razón, la composición cinematográfica debe mucho a los prin-

cipios desarrollados en las artes gráficas. Un buen estudio básico sobre la composición es *The Visual Arts as Human Experience* (Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1974), de Donald L. Weismann, que tiene muchas cosas interesantes que decir también sobre la profundidad de campo. Exámenes más detallados se pueden encontrar en *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, ed. rev. (Berkeley, University of California Press, 1974; trad. cast.: *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 1993, 12ª ed.) y *The Power of the Center: A Study of Composition in Visual Arts* (Berkeley, University of California Press, 1982; trad. cast.: *El poder del centro*, Madrid, Alianza, 1993, 3ª ed.), de Rudolf Arnheim. La aplicación de estos principios al cine se ejemplifica en «Symmetry/Asymmetry and Visual Fascination», de Maureen Turim, en *Wide Angle*, 4, 3 (1980), págs. 38-47.

André Bazin sugería que los planos puestos en escena con profundidad de campo y totalmente enfocados conceden al ojo del espectador mayor libertad que los planos más uniformes y con menos profundidad. [Véase *Orson Welles* (Nueva York, Harper & Row, 1978), de André Bazin (trad. cast.: *Orson Welles*, Valencia, Fernando Torres, 1976). Noël Burch disiente: «Todos los elementos de la imagen de una película determinada se perciben como iguales en importancia» [*Theory of Film Practice*, pág. 34; trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986, 3ª ed.]. La investigación psicológica sobre la percepción pictórica sugiere, sin embargo, que los espectadores exploran las imágenes de acuerdo con pistas específicas. Un buen artículo sobre el tema, con bibliografía, se puede hallar en «The Representation of Things and People», de Julian Hochberg, en *Art, Perception, and Reality* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1972), págs. 47-94, de E. H. Gombrich y otros. En el cine, las pistas visuales estáticas referentes a «cuándo mirar a dónde» se refuerzan o socavan mediante el movimiento de los personajes o de la cámara, mediante la banda de sonido y el montaje, y mediante la forma total del filme. La investigación psicológica está bosquejada en *The Psychology of Visual Perception* (Nueva York, Holt, Rinehart and Winston, 1980), págs. 141-157, 326-344, de Norman Haber y Maurice Hershenson.

# SEIS

---

## EL PLANO: PROPIEDADES CINEMATOGRAFICAS

La puesta en escena es, en el fondo, una noción teatral: el cineasta escenifica un acontecimiento para filmarlo. Pero un informe exhaustivo sobre el cine como arte no puede finalizar simplemente en aquello que se coloca ante la cámara. El «plano» no existe hasta que se inscriben en una tira de película unos patrones de luz y oscuridad. El cineasta también controla lo que llamaremos *propiedades cinematográficas* del plano, no sólo lo que se filma, sino también cómo se filma. Las cualidades cinematográficas incluyen tres factores: 1) los aspectos fotográficos del plano; 2) el encuadre del plano; y 3) la duración del plano. Este capítulo estudia estas tres áreas de control.

---

### LA IMAGEN FOTOGRAFICA

---

La *cinematografía* (literalmente, «escritura en movimiento») depende en gran medida de la fotografía. En ocasiones el cineasta elimina la cámara y trabaja sobre la propia película; pero incluso cuando dibuja, pinta o rasca directamente en la película, perforando agujeros o insertando figuras en ella, está creando patrones de luz en el celuloide. Más a menudo, los cineastas utilizan una cámara para regular la forma en que se registrará fotoquímicamente la luz de un objeto en la película sensible. En cualquier caso, el cineasta puede seleccionar la gama de tonalidades, manipular la velocidad del movimiento y transformar la perspectiva.

## LA GAMA DE TONALIDADES

Una imagen puede aparecer en tonos grises, en un blanco y negro absoluto, o puede mostrar una gama de colores. Las texturas pueden destacar claramente o formarse en un haz. El cineasta puede controlar todas estas cualidades visuales manipulando la tira de película y la exposición.

Los tipos de *tira de película* se diferencian por las cualidades químicas de la emulsión. La elección de la película tendrá muchas consecuencias artísticas. En primer lugar, la imagen tendrá mayor o menor *contraste* dependiendo en parte de la película que se utilice. El «contraste» se refiere al grado de diferencia entre la zona más clara y la más oscura de la imagen. Una imagen de alto contraste, o «contrastada», presenta reflejos blancos luminosos, zonas de negro puro y una reducida gama de grises en medio. Una imagen de bajo contraste posee una amplia gama de grises sin ninguna zona de negro o blanco puros.

Como ya hemos visto en el capítulo 5, la visión humana es enormemente sensible a las diferencias de color, textura, forma y otras características visuales. El contraste dentro de la imagen permite a los cineastas encauzar la mirada del espectador hacia las partes importantes de la imagen. Los cineastas controlan el grado de contraste de la imagen de diferentes modos. Por lo general, una película muy «lenta», poco sensible a la luz reflejada, producirá un aspecto contrastado, mientras que una más rápida, más sensible a la luz, será de bajo contraste. La cantidad de luz que se utiliza en el plató durante el rodaje también afectará al grado de contraste de la imagen. Además, el director de fotografía puede preferir utilizar un procedimiento de revelado concreto que aumente o reduzca el contraste. La resistencia y temperatura de los productos químicos y la cantidad de tiempo que se deja la película en el baño de revelado también afectan al contraste.

Al manipular la tira de película, los factores de iluminación y el proceso de revelado, los cineastas pueden conseguir una enorme variedad en el aspecto de la imagen de la película. La mayoría de las películas en blanco y negro emplean un balance de grises, negros y blancos, como es el caso de *Le crime de monsieur Lange*, de Renoir (fig. 6.1). Por el contrario, la escena del sueño al comienzo de *Fresas salvajes* (Smultronstället, 1956), de Ingmar Bergman, utiliza una combinación de película, sobreexposición y procesado de laboratorio para crear un aspecto blanqueado (fig. 6.2).

*Los carabineros* (Les carabiniers, 1963), de Jean-Luc Godard (fig. 6.3), ofrece un buen ejemplo de lo que se puede conseguir manipulando la tira de película después de la filmación. La cualidad documental del plano se intensifica tanto por el tipo de película que se utiliza como por el trabajo de laboratorio, que aumenta el contraste. «Las copias de positivo», ha explicado Godard, «estaban hechas simplemente con película especial de alto contraste de Kodak... Varios planos, intrínsecamente demasiado grises, se trucaron de nuevo en ocasiones dos o tres veces, siempre con el mayor contraste.» El efecto hace pensar en material de guerra antiguo que se ha recopiado o filmado en malas condiciones de iluminación; en tanto que película sobre la suciedad de la guerra, lo que Godard quería exactamente era una imagen muy contrastada.

Los diferentes tipos de película en color crean variados contrastes de color. El Technicolor se hizo famoso por sus tonos muy diferenciados y enormemente saturados, como se puede percibir en películas como *Cita en San Luis* (fotogramas en color 39 y 40). La viveza del Technicolor se obtenía mediante una cámara especialmente diseñada y un sofisticado proceso de positivado. Otro ejemplo son los cineastas soviéticos, que desde hace mucho tiempo han utilizado una película de fabricación nacional que tiende a disminuir el contraste y proporciona a la imagen un lóbrego aspecto azul verdoso. Andrei Tarkovsky explotó precisamente estas cualidades en el monocromático diseño del color de su mis-



Fig. 6.1



Fig. 6.2



Fig. 6.3

teriosa *Stalker* (1980) (fotograma en color 41), en la que casi parece que la acción transcurre bajo el agua. La abstracta *Rainbow Dance* (1936), de Len Lye, se sirve de las características específicas de la película inglesa Gasparcolor para crear siluetas puras y saturadas que divide y vuelve a combinar entre sí (fotograma en color 42).

Los procesados de laboratorio también pueden alterar las tonalidades del color de la película. La persona encargada del *etalonaje* tiene una amplia capacidad de elección sobre la gama de color de una copia. Una mancha roja en la imagen puede ser positivada como carmesí, rosa o casi cualquier otro matiz intermedio. A menudo, el etalonador consulta con el director para seleccionar un tono principal que servirá como punto de referencia para las relaciones de color a lo largo de la película. Además, algunas copias pueden estar dirigidas a fines que requieran un balance de color diferente. Hoy en día, la mayoría de las copias que se hacen para su exhibición en 35 mm están positivadas hacia el negro, para crear sombras densas y colores más oscuros. Sin embargo, las copias que se realizan para transferir a vídeo se hacen en película especial de bajo contraste para compensar la tendencia de la televisión a aumentar el contraste. La imagen resultante tiene a menudo una gama de colores más luminosa y brillante que la que se ve en cualquier copia cinematográfica.

También existen determinados procedimientos que pueden añadir color a material filmado originalmente en blanco y negro. De este tipo de procesos, los que se han utilizado más ampliamente han sido el tinte y el virado.

El *tinte* se consigue introduciendo la película ya revelada en un baño de tinte. Las zonas oscuras permanecen negras y grises, mientras que las más claras se im-



Fig. 6.4



Fig. 6.5



Fig. 6.6

pregnan de color. (Véase fotograma en color 43.) El *virado* funciona de manera opuesta. El tinte se añade durante el revelado de la copia de positivo. Las zonas más oscuras del fotograma se colorean, mientras que las partes más claras permanecen blancas o sólo ligeramente coloreadas. (Véase fotograma en color 44.)

Tanto el tinte como el virado eran comunes en el cine mudo. Las escenas nocturnas, como en el fotograma en color 44 (de *Cenare*, una película italiana de 1916), se coloreaban a menudo con azul. La lumbre se coloreaba a menudo de rojo, mientras que los interiores eran por lo general de color ámbar. El fotograma en color 43 (de *The Wrath of the Gods*, 1914) utiliza un tinte rosa para sugerir el calor de un volcán en erupción. Algunos cineastas contemporáneos han revivido estos procedimientos. *Viva la muerte* (1970), de Arrabal, utiliza un tinte amarillo-naranja fuerte (fotograma en color 45), y Verá Chytilová emplea un tinte carmesí en *Las margaritas* (fotograma en color 46).

Un sistema poco habitual de añadir color es el dificultoso proceso de *colorear a mano*. En él se colorean, fotograma a fotograma, fragmentos de fotogramas en blanco y negro. La bandera del barco de *El acorazado Potemkin*, de Eisenstein, fue originalmente pintada a mano de rojo ante un cielo azul. Un ejemplo moderno de la utilización de este proceso se puede apreciar en *Nevinost Bez Zastite* [Inocencia sin defensa], de Makavejev (fotograma en color 47).

También son posibles otros muchos tipos de manipulación de las tonalidades después de la filmación. En *Reflections on Black* (1954-1955), Stan Brakhage rasca la emulsión en ciertas partes de la imagen, creando un diseño gráfico que pone de relieve el motivo del ojo que aparece a lo largo de toda la película (fig. 6.4).

La gama de tonalidades de la imagen se ve más crucialmente afectada por la *exposición* de la imagen durante la filmación. El cineasta normalmente controla la exposición regulando la cantidad de luz que pasa por el objetivo de la cámara, aunque las imágenes rodadas con una exposición «correcta» también pueden ser sobreexpuestas o subexpuestas al revelar y positivar. Comúnmente creemos que una fotografía debería estar «bien expuesta», ni subexpuesta (demasiado oscura, con muy poca luz admitida a través del objetivo) ni sobreexpuesta (demasiado clara, con demasiada luz admitida a través de la lente). Pero incluso la «exposición correcta» ofrece normalmente cierta libertad de elección; no es un absoluto.

El cineasta puede manipular la exposición para lograr efectos concretos. El *cine negro* americano de los años cuarenta subexponía en ocasiones algunas zonas oscuras de la imagen para que armonizaran con las técnicas de iluminación de luces suaves y poco contrastadas. En *La palabra* (Ordet, 1965), Carl Dreyer sobreexpone las ventanas que están detrás del ministro para crear una atmósfera religiosa mística (fig. 6.5). En cambio, Nelson Pereira dos Santos, en *Vidas Secas* (1966), sobreexpone las ventanas de la celda de la prisión para remarcar el contraste entre el confinamiento del prisionero y el mundo libre exterior (fig. 6.6).

Las elecciones de la exposición son particularmente críticas al trabajar con color. Para planos de *Kasba*, Kumar Shahani escogió recalcar tonos dentro de las zonas sombreadas, y para ello las expuso y dejó que las áreas iluminadas por la luz del sol se blanquearan un poco. En el fotograma en color 48, sobresalen los tonos vibrantes de los productos de la tienda, mientras que el campo que se vislumbra al fondo está sobreexpuesto. En otros momentos, Shahani subexpone el pórtico sombreado para recalcar la zona central de la puerta (fotograma en color 49).

La exposición, a su vez, puede verse afectada por los *filtros*, piezas de cristal o gelatina que se colocan ante las lentes de la cámara o la positivadora para reducir ciertas frecuencias de luz que alcanzan a la película. De este modo, los filtros alteran la gama de tonalidades de forma bastante radical. Un filtro puede bloquear parte de la luz y hacer que material rodado con luz solar parezca ro-

dado a la luz de la luna. Esta técnica se denomina «noche americana». Los directores de fotografía de Hollywood, ya desde los años veinte, intentaron añadir *glamour* a los primeros planos, especialmente de mujeres, mediante filtros de difusión y gasas. Los filtros aplicados durante el rodaje o durante el positivado también pueden alterar el color de la imagen.

Finalmente, se puede alterar la exposición mediante el proceso llamado *flashing o velado controlado* de la película. La película se expone a la luz (a menudo una cartulina blanca o gris) antes de rodar o antes de procesar. El velado controlado modifica el contraste, ya que puede crear sombras más grises y transparentes. En *Tucker, un hombre y su sueño* (Tucker, 1986), Francis Ford Coppola veló cada bobina de forma diferente, de modo que el esquema de color cambia a medida que avanza la película. En estos casos, tanto durante la filmación como en el trabajo del laboratorio, la manipulación de la película y la exposición afectan enormemente a la imagen que vemos en la pantalla.

## LA VELOCIDAD DEL MOVIMIENTO

La ejecución de un gimnasta vista a cámara lenta, una acción ordinaria acelerada a una velocidad que provoca la risa, un saque de tenis detenido en un fotograma congelado, todos estos efectos del control de la velocidad del movimiento nos resultan familiares. Por supuesto, el cineasta que escenifica un hecho que va a filmar puede (dentro de unos límites) dictar el ritmo de la acción. Pero este ritmo también se puede controlar mediante una facultad fotográfica única en el cine: el control de la velocidad del movimiento descrito.

La velocidad de la película que vemos en la pantalla depende de la relación entre la velocidad a que se ha filmado la película y la velocidad de proyección. La velocidad de ambas se calcula en fotogramas por segundo. En el período mudo, los filmes se rodaban a diferentes velocidades, normalmente entre 16 y 20 fotogramas por segundo, y se fue acelerando gradualmente a mediados de los años veinte. Una vez que se adoptó el sonido a finales de los años veinte, había que grabar tanto el sonido como la imagen a una velocidad estándar y uniforme para que se pudieran sincronizar. La velocidad estándar de filmación y proyección para el cine sonoro se fijó en 24 fotogramas por segundo.

Para que el movimiento descrito sea fiel, la velocidad de filmación tiene que corresponderse con la velocidad de proyección. Por ejemplo, estamos tan acostumbrados a ver películas mudas con movimientos espasmódicos y acelerados que damos por sentado que las películas siempre se veían así. Sin embargo, esta cualidad espasmódica de las imágenes es normalmente el resultado de proyectar una película rodada entre 16 y 20 fotogramas por segundo a 24 fotogramas por segundo, o «velocidad del sonoro». Si se muestran a la velocidad apropiada, la que se utilizó en el rodaje, las películas mudas parecen absolutamente normales. Por esta razón, es mejor proyectar las películas mudas en proyectores que puedan funcionar a 16 o 18 fotogramas por segundo o, mejor aún, en proyectores de «velocidad variable», que pueden ajustarse con precisión a la velocidad de la película.

La proyección normalmente queda fuera del control del cineasta, pero sí puede controlar la velocidad del movimiento de la película en la cámara. El mecanismo motriz de la cámara se puede ajustar para variar la velocidad de filmación. La gama común en las cámaras de 35 mm hoy en día es de entre 8 y 64 fotogramas por segundo.

Suponiendo una velocidad de proyección constante, a menos fotogramas por segundo durante el rodaje, mayor aceleración de la acción en la pantalla. Estamos acostumbrados a este efecto de *cámara rápida* en las comedias. El ejemplo más famoso, en un película sin finalidad cómica, se da en *Nosferatu*, de Mur-



Fig. 6.7

nau, en la que la acelerada movilidad del vampiro representa su poder sobrenatural. En *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio, una delirante cámara rápida reproduce el febril ritmo de la vida urbana (fig. 6.7).

Por otra parte, cuantos más fotogramas por segundo se rueden, más lenta parecerá la acción en la pantalla. El efecto resultante de *cámara lenta* se utiliza notablemente en *Céloviek s Kinoapparatom* (El hombre de la cámara, 1929), de Dziga Vertov, para reproducir las pruebas deportivas detalladamente, una función que sigue siendo importante hoy en día. Esta técnica también se puede utilizar con fines expresivos. En *Ámame esta noche* (Love Me Tonight, 1932), de Rouben Mamoulian, los participantes de una cacería deciden cabalgar tranquilamente hacia casa para evitar despertar a un ciervo que duerme; su cabalgada está filmada en cámara lenta para crear una descripción cómica del movimiento sin ruido. Hoy, el metraje a cámara lenta a menudo funciona para sugerir que la acción tiene lugar en un sueño o fantasía, para expresar una cualidad poética o para transmitir un enorme vigor, como en las películas de artes marciales. La cámara lenta también se utiliza cada vez más para enfatizar algo, convirtiéndose en una forma de explayarse en un momento espectacular o muy dramático. Las escenas de violencia a cámara lenta se han convertido en un cliché del cine moderno.

Las formas extremas de cámara rápida y lenta alteran la velocidad del material descrito aún más radicalmente. La cinematografía a *intervalos prefijados* nos permite ver ponerse el sol en segundos o brotar, crecer y florecer una flor en un minuto. Para ello se requiere una velocidad de filmación muy baja, tal vez un fotograma por segundo, hora o incluso día. Para la cinematografía a *gran velocidad*, que puede intentar registrar una bala haciendo añicos un cristal, la cámara puede exponer miles o incluso millones de fotogramas por segundo. Para rodar a intervalos prefijados se pueden utilizar la mayoría de las cámaras, pero para la fotografía a gran velocidad se requieren cámaras especialmente diseñadas.

Después de rodar, el cineasta aún puede controlar la velocidad del movimiento en la pantalla mediante varios procedimientos de laboratorio. El medio más comúnmente utilizado es la positivadora óptica (véase fig. 1.5.). Este mecanismo refotografía una película, copiando todo o parte de cada fotograma original en otro rollo de película. Suponiendo una velocidad de proyección constante, el cineasta puede utilizar la positivadora óptica para suprimir fotogramas (acelerando la acción cuando se proyecta), recopiar un fotograma a los intervalos deseados (haciendo más lenta la acción mediante el *positivado a intervalos*), parar la acción (repetiendo un fotograma una y otra vez, para congelar la imagen proyectada durante segundos o minutos) o invertirla. Hoy en día, algunas películas mudas se positivaban a intervalos con fotogramas alternos repetidos, para que puedan avanzar más lentamente a la velocidad del sonido. Estamos familiarizados con los fotogramas congelados, la cámara lenta y los efectos de positivado marcha atrás de las «repeticiones» de los documentales deportivos y de investigación. Muchas películas experimentales han hecho un sorprendente uso de las posibilidades de la positivadora óptica, como es el caso de *Tom Tom the Piper's Son* (1969/1971), de Ken Jacobs.

## ■ LAS RELACIONES DE PERSPECTIVA

Estamos de pie sobre las vías del tren mirando hacia el horizonte. Las vías no sólo se alejan, sino que también parecen juntarse en el horizonte. Miramos los árboles y edificios a los lados de las vías. Disminuyen por una regla simple y sistemática: los objetos cercanos parecen más grandes, los objetos lejanos más pequeños, aun cuando en realidad tengan un tamaño uniforme. El sistema óptico del ojo, que registra los rayos de luz reflejados desde la escena, aporta una gran



Fig. 6.8



Fig. 6.9



Fig. 6.10

cantidad de información sobre la escala, la profundidad y las relaciones espaciales entre las partes de la escena. Estas relaciones se denominan relaciones de *perspectiva*.

Los objetivos de una cámara fotográfica hacen de forma ruda lo mismo que hace el ojo. Recogen la luz de la escena y transmiten esa luz sobre la lisa superficie de la película para formar una imagen que representa el tamaño, la profundidad y otras dimensiones de la escena. El plano focal para el objetivo es normalmente la película de la cámara. Una diferencia entre el ojo y la cámara, sin embargo, es que las lentes fotográficas se pueden cambiar y cada tipo de lente ofrecerá las relaciones de perspectiva de forma diferente. Si dos lentes diferentes fotografían la misma escena, las relaciones de perspectiva de la imagen resultante podrían ser completamente diferentes. Una lente de gran angular podría exagerar la profundidad que vemos a lo largo de las vías o podría hacer que los árboles y los edificios parecieran deformarse; un teleobjetivo podría reducir drásticamente la profundidad, haciendo que los árboles parezcan estar muy cerca, juntos, y ser casi del mismo tamaño.

**Las lentes: distancia focal.** El control de las relaciones de perspectiva en la imagen es, obviamente, muy importante para el cineasta. La principal variable del proceso es la *distancia focal* de las lentes. En términos técnicos, la distancia focal es la distancia desde el centro de la lente hasta el punto donde los rayos de luz convergen en un punto de foco en la película. La distancia focal de las lentes puede afectar a las relaciones de perspectiva de diferentes modos:

1. *Lentes de corta distancia focal (gran angular)*. En la fotografía en 35 mm, una lente de menos de 35 mm de distancia focal se considera un «gran angular». Estas lentes tienden a distorsionar las líneas rectas que se extienden cerca de los bordes del fotograma, bombeándolas hacia el exterior. Nótese la distorsión en dos fotogramas de *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Now*, 1973), de Nicholas Roeg (figs. 6.8, 6.9). Cuando la cámara gira para seguir al personaje, la lente hace que la farola que adelanta parezca inclinarse hacia la derecha y luego hacia la izquierda. Cuando se utiliza un gran angular para un plano medio o un primer plano, la distorsión de las formas puede llegar a ser muy evidente. (Véase la fig. 6.10, de *Cuando pasan las cigüeñas* [*Latjat zuravli*, 1957], de Mikhail Kalatozov).

Las lentes de corta distancia focal tienen la propiedad de exagerar la profundidad. En la fig. 6.11, de *La loba* (*The Little Foxes*, 1941), la lente hace que los personajes parezcan estar mucho más alejados unos de otros de lo que cabría esperar en un espacio relativamente pequeño. En el fotograma en color 50, de *Brazil* (*Brazil*, 1984), la figura de la derecha sólo está un poco más cerca de la cámara que la figura de la izquierda, pero sin embargo parece claramente más grande. (Muchos planos de esta película están rodados con un gran angu-



Fig. 6.11



Fig. 6.12



Fig. 6.13



Fig. 6.14



Fig. 6.15

lar, a menudo con el fin de conseguir un efecto grotesco.) Puesto que las distancias entre el primer término y el fondo parecen mayores, las lentes de gran angular hacen que las figuras que se mueven hasta o desde la cámara parezcan recorrer la distancia más rápidamente.

2. *Lentes de distancia focal media («normales»)*. Hoy en día una lente de distancia focal media va de 35 a 50 mm. Esta lente «normal» intenta evitar las distorsiones evidentes de la perspectiva. Con una lente normal, las líneas horizontales y verticales aparecen rectas y perpendiculares. (Compárese con el efecto abombado de las lentes de gran angular.) Las líneas paralelas se reducen a puntos de fuga distantes, como en el ejemplo de las vías del tren. El primer término y el fondo no parecen ni alejados (como con el gran angular), ni apiñados (como con el teleobjetivo). La figura 6.12, de *Luna nueva*, es un plano rodado con un objetivo normal; contrástele con la sensación de distancia entre los personajes de la figura 6.11.

3. *Lentes de larga distancia focal (teleobjetivo)*. Mientras las lentes de gran angular distorsionan el espacio lateralmente, las lentes con mayor distancia focal alisan el espacio a lo largo del eje de la cámara. Las pistas de profundidad y volumen se reducen. Los planos parecen apiñados, algo semejante a cuando se mira por un telescopio o unos binoculares. En la fig. 6.13, de *Bian zou bian chang*, de Chen Kaigé, el teleobjetivo sitúa a los miembros del grupo casi en el mismo plano. Esto también convierte a los rápidos que están detrás de los hombres prácticamente en un telón de fondo bidimensional.

Hoy en día, la distancia focal de estas lentes abarca generalmente de 75 mm a 250 mm o más. Se utilizan comúnmente para filmar o televisar las pruebas deportivas, ya que permiten al director de fotografía aumentar los hechos que se producen a lo lejos. (Es por esta razón que a las lentes largas también se les llama teleobjetivo.) En un partido de fútbol, habrá invariablemente planos tomados desde casi directamente detrás del árbitro. El lector se habrá dado cuenta probablemente de que esos planos hacen que el receptor, el bateador y el lanzador parezcan anormalmente cerca unos de otros. Lo que una lente larga puede hacer con el espacio se ilustra eficazmente en *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio. En una escena, se filma un aeropuerto a gran distancia, y las lentes largas hacen que parezca que está aterrizando un avión en una autopista abarrotada (fig. 6.14).

Akira Kurosawa utiliza muy a menudo el teleobjetivo, para todas las escalas del plano. En la figura 6.15, un plano medio de *Los siete samurais*, parece que las figuras estén muy cerca unas de otras y que sean casi del mismo tamaño, aunque las dos caras frontales están en realidad bastante alejadas de la tercera.

Una lente de larga distancia focal también afecta al movimiento del sujeto. Su tendencia a reducir la profundidad hace que una figura que se mueve hacia la cámara tarde más tiempo en recorrer lo que parece una distancia corta. Los tópicos planos en que los personajes parece que se muevan cuando en realidad

están quietos, de *El graduado* (The Graduate, 1967) y otras películas de los años sesenta y setenta, se hicieron con lentes de distancia focal muy larga. En *Father and Son*, de Allen Fong, un plano con un teleobjetivo extremo muestra a dos personajes principales caminando hacia la cámara. Entre las dos fases del plano ilustradas en ellos (figs. 6.16, 6.17) dan dieciséis pasos hacia nosotros, aunque no parecen estar sensiblemente más cerca en el segundo fotograma.

La distancia de los objetivos puede afectar claramente a la experiencia del espectador. Por ejemplo, se pueden sugerir cualidades expresivas mediante lentes que distorsionan objetos o personajes. Apenas podemos ver al hombre de la figura 6.18 (de *Goluboj Express*, 1929, de Ilya Trauberg) como otra cosa que un ser siniestro. Además, la elección del objetivo puede hacer que un personaje u objeto se mezcle con el decorado (fig. 6.17) o destaque con gran relieve (fig. 6.18). Los cineastas pueden explotar los efectos de falta de relieve de las lentes de larga distancia focal para crear sólidas masas de espacio (fig. 6.19, de *La última mujer* [La dernière femme, 1975] de Marco Ferreri), igual que en una pintura abstracta.

Un director puede utilizar la distancia de las lentes para sorprendernos, como hace Kurosawa en *Barbarroja* (Akahige, 1965). Cuando la paciente perturbada entra en la sala de internos, un objetivo de larga distancia focal que la filma desde atrás hace que al principio ella parezca estar bastante cerca de él (fig. 6.20). Pero un corte a un ángulo más perpendicular muestra que en realidad están a varios metros de distancia y que él todavía no está en peligro (fig. 6.21).

Hay un tipo de lente que ofrece al director la oportunidad de manipular la distancia focal y modificar las relaciones de perspectiva a lo largo de un mismo plano. El *zoom* está diseñado ópticamente para permitir la variación continua de la distancia focal. Concebido originalmente para la fotografía aérea y de reconocimiento, el *zoom* se convirtió gradualmente en una herramienta habitual en



Fig. 6.16



Fig. 6.17



Fig. 6.18

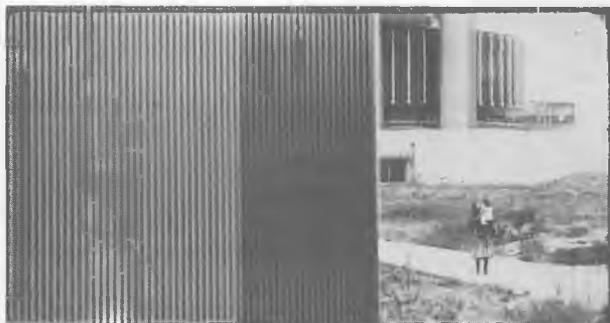


Fig. 6.19



Fig. 6.20



Fig. 6.21



Fig. 6.22



Fig. 6.23



Fig. 6.24



Fig. 6.25

la filmación de noticieros. Sin embargo, no era la práctica general utilizar el *zoom* mientras se filmaba. El operador de cámara variaba la distancia focal cuando quería y luego volvía a rodar. A finales de los años cincuenta, sin embargo, las propias cámaras, cada vez más fáciles de transportar, propiciaron que se utilizara el *zoom* mientras se filmaba.

Ahora el *zoom* se utiliza a veces para evitar tener que mover la cámara hacia adelante o hacia atrás. En la pantalla, un plano de *zoom* agranda o encoge los objetos filmados, excluyendo o incluyendo el espacio circundante. Al comienzo de *La conversación* (*The Conversation*, 1974), de Francis Ford Coppola, un prolongado cierre de *zoom* despierta bastante incertidumbre sobre cuál es el objetivo (figs. 6.22, 6.23). Una abertura de *zoom* pone fin a *Barravento* (1962), cuando el protagonista abandona su pueblo y la película le muestra sereno ante un futuro amenazador e incierto (figs. 6.24, 6.25).

Aunque los planos de *zoom* tienen un encuadre móvil, no se trata de un auténtico movimiento de cámara. Durante un *zoom*, la cámara está fija y el objetivo simplemente aumenta o disminuye la distancia focal. No obstante, el *zoom* puede crear interesantes y peculiares transformaciones de la escala y profundidad de los planos, como veremos cuando examinemos *Wavelength* (1966-1967), de Michael Snow.

El impacto que la distancia focal puede tener en la perspectiva de la imagen está espectacularmente ilustrado en la película experimental de Ernie Gehr *Serene Velocity* (1970). El escenario es un pasillo vacío: Gehr rodó la película con un objetivo *zoom*, pero no lo movía mientras filmaba. El *zoom* le permitía cambiar la distancia focal del objetivo entre tomas. Gehr explica que

dividí la escala focal en milímetros del *zoom* por la mitad y, comenzando desde el medio, registré cambios en posiciones de milímetros... La cámara no se movía en absoluto. Tampoco se movía el *zoom*. Cada fotograma se grababa individualmente como una fotografía. Cuatro fotogramas en cada posición. Para dar un ejemplo; primero rodé cuatro fotogramas en 50 mm. Los cuatro fotogramas siguientes los rodé en 55 mm. Y luego, durante una cierta duración, aproximadamente 18 m, fui de un lado a otro, cuatro fotogramas a 50 mm, cuatro fotogramas a 55 mm, etc., durante unos 18 m. Luego cambié a 45-60 (mm) e hice lo mismo durante unos 18 m. Luego 40-65 mm, y así sucesivamente.

La película resultante presenta una imagen cuyas relaciones de perspectiva laten rítmicamente, primero con poca diferencia de tamaño y escala, y luego con una tensión cada vez mayor entre una imagen de teleobjetivo y una de gran angular (véanse figs. 6.26, 6.27). En cierto sentido, *Serene Velocity* adopta como tema el efecto de la distancia focal en la perspectiva.

**Las lentes: profundidad de campo y de foco.** La distancia focal no sólo afecta al engrandecimiento o distorsión de la forma y la escala. También determina la *profundidad de campo* de la lente. La profundidad de campo es la gama de distancias ante el objetivo dentro de las que los objetos se pueden fotografiar en *foco* nítido. Una lente de una profundidad de campo de 3 m a infinito reproducirá cualquier objeto de esa gama claramente, pero la nitidez de la imagen disminuirá a medida que el objeto se acerque más al objetivo (por ejemplo, a 1,5 m). Bajo circunstancias normales, una lente de corta distancia focal (gran angular) tiene una profundidad de campo relativamente mayor que la de una lente de larga distancia focal (teleobjetivo).

La profundidad de campo no se debería confundir con el concepto de profundidad espacial utilizado en el capítulo 5. La «profundidad espacial» es un término que se utiliza para la forma en que el cineasta ha dispuesto la puesta en escena de la acción en varios planos diferentes, *al margen de que todos o*



Fig. 6.26



Fig. 6.27



Fig. 6.28



Fig. 6.29



Fig. 6.30

ninguno de estos planos estén a foco. En el caso de *La ley de la hospitalidad*, estos planos están normalmente a foco nítido, pero en otras películas no todos los planos con profundidad espacial lo están. Consideremos la fig. 6.28. En este plano de *Le crime de monsieur Lange* la acción está escenificada en tres planos de profundidad espacial: Valentine en primer término, Bataala dirigiéndose a la puerta y el conserje pasando a lo lejos. Pero el plano no ofrece una gran profundidad de campo. El plano de primer término (Valentine) está acusadamente fuera de foco, el plano medio (Bataala) está levemente fuera de foco y el plano distante (el conserje) tiene foco nítido. La profundidad de campo es una característica de las lentes fotográficas que afecta al hecho de qué planos de la imagen están a foco.

Si la profundidad de campo controla las relaciones de perspectiva al elegir qué planos estarán a foco, ¿de qué posibilidades dispone el cineasta? Debe optar por lo que normalmente se denomina foco selectivo, eligiendo enfocar solamente un plano espacial y dejando los demás borrosos. Esto es lo que hace Renoir en el ejemplo de *Le crime de Monsieur Lange*.

Antes de 1940, la práctica común en Hollywood era rodar los primeros planos con foco selectivo, haciendo que las caras fueran nítidas y los planos del fondo y primer término brumosos. (Véase la fig. 6.29 de *La comedia de la vida* [Twentieth Century, 1934]). A veces se rodaban ciertos objetos cercanos a la cámara desenfocados para que el plano intermedio fuera más nítido y llamara la atención del espectador. La misma elección estilística es común hoy en día, sobre todo cuando se utilizan lentes de larga distancia focal. En la figura 6.30, de *El padrino*, el teleobjetivo sólo permite que esté enfocada la cara de Michael; tanto el plano en primer término (su mano con la pistola) como la zona del fondo quedan fuera de la profundidad de campo. El foco selectivo, por lo general, atrae la atención del espectador hacia el personaje u objeto principal (fig 6.31,



Fig. 6.31



Fig. 6.32



Fig. 6.33



Fig. 6.34

de *Sin techo ni ley* [Sans toit ni loi, 1985], de Agnès Varda). Esta técnica se puede utilizar también para lograr un efecto compositivo más abstracto, como en *Boy Meets Girl*, de Leos Carax (fig. 6.32) y *Yo te saludo María* (Je vous salue Marie, 1983), de Godard (fotograma en color 51).

Durante los años cuarenta, debido en parte a la influencia de *Ciudadano Kane*, los cineastas de Hollywood comenzaron a usar película más rápida, lentes de distancia focal más corta y una iluminación más intensa para ofrecer una mayor profundidad de campo. La escena de la firma del contrato de *Ciudadano Kane* (fig. 6.33) ofrece un famoso ejemplo: desde el plano espacial cercano a la cámara (la cabeza de Bernstein), pasando por los varios planos del espacio intermedio, hasta la pared a lo lejos, todo está a foco nítido. Esta práctica se ha denominado *foco en profundidad*.

La fotografía con foco en profundidad se convirtió en una importante opción estilística a lo largo de los años cuarenta y cincuenta. La figura 6.34, de *Underworld USA* (1961), de Samuel Fuller, ilustra un uso típico. Esta técnica se utilizó incluso en los dibujos animados. (Véase fotograma en color 33, de *One Froggy Evening*, de Chuck Jones.) Durante los años setenta, la fotografía con foco en profundidad revivió en la obra de Steven Spielberg, sobre todo en *Tiburón* y *Encuentros en la tercera fase* (Close Encounters of the Third Kind, 1977), y en las películas de Brian de Palma (fig. 6.35, de *Impacto*). El director chileno Raúl Ruiz la ha utilizado con fines más abstractos y grotescos en *Mémoire des apparences* (1986) (fig. 6.36).

Puesto que las lentes se pueden reenfocar en diferentes momentos, el cineasta también puede modificar las relaciones de perspectiva mientras rueda mediante el *cambio de foco*. Un plano puede comenzar con un objeto cercano a la lente y cambiar el foco para que algo en la distancia aparezca de pronto enfocado. Por otra parte, el foco puede cambiar del fondo al primer término, como



Fig. 6.35



Fig. 6.36



Fig. 6.37

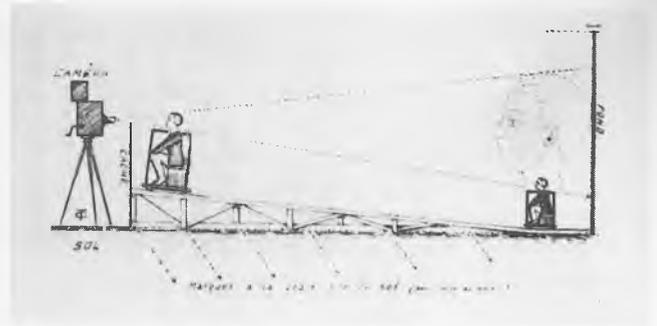


Fig. 6.38

en los fotogramas en color 52-53 de *El último tango en París* (Last Tango in Paris, 1972), de Bernardo Bertolucci.

**Efectos especiales.** Las relaciones de perspectiva de la imagen también se pueden crear mediante ciertos «efectos especiales». Ya hemos visto (pág. 16) que el cineasta puede crear un decorado mediante la utilización de maquetas y miniaturas. El cineasta también puede utilizar un *plano de maqueta en cristal*. En este caso, se pintan partes del decorado en una lámina de vidrio y la cámara rueda a través de ella para filmar la acción que supuestamente se produce en el decorado pintado. Los planos de maqueta en cristal se utilizaron principalmente en el período mudo.

Por otra parte, se pueden combinar en la misma tira de película varios planos espaciales de la acción que se hayan rodado por separado a fin de crear la ilusión de que dos planos son adyacentes. La forma más sencilla de hacerlo es la *sobreimpresión*. Ya sea mediante la doble exposición en la cámara o en la positiadora del laboratorio, se superpone una imagen sobre otra. Méliès, al que ya hemos mencionado como uno de los primeros maestros de la puesta en escena, conocía muy bien este recurso. La sobreimpresión le permitió presentar las imaginaciones de *El hombre de la cabeza de goma* (*L'homme à la tête de caoutchouc*, 1901), en la que Méliès infla la cabeza sin cuerpo de Méliès. Las figuras 6.37 y 6.38 muestran que el truco se basaba en la doble exposición y en situar a Méliès en un carro que se movía hacia la cámara. En su época, y desde entonces, los cineastas han utilizado más frecuentemente la doble exposición para representar fantasmas o para mostrar los pensamientos de los personajes.

Las técnicas más complejas de combinar tiras de película para crear un único plano se denominan normalmente *planos de truca*. Estas técnicas se pueden dividir en técnicas de *proyección* y técnicas de *matte*.

En los planos trucados de proyección, el cineasta proyecta metraje de un decorado en una pantalla y los actores de la película actúan enfrente de la misma. El cine clásico de Hollywood comenzó a utilizar esta técnica a finales de los años veinte, como una forma de evitar desplazar a los actores y al equipo técnico a exteriores. La técnica de Hollywood implicaba colocar a los actores frente a una pantalla translúcida y proyectar una película con el decorado desde detrás de la pantalla. El conjunto se podía entonces filmar de frente. (Véase fig. 6.39, de *Arenas sangrientas* [The Sands of Iwo Jima, 1949.] )



Fig. 6.39

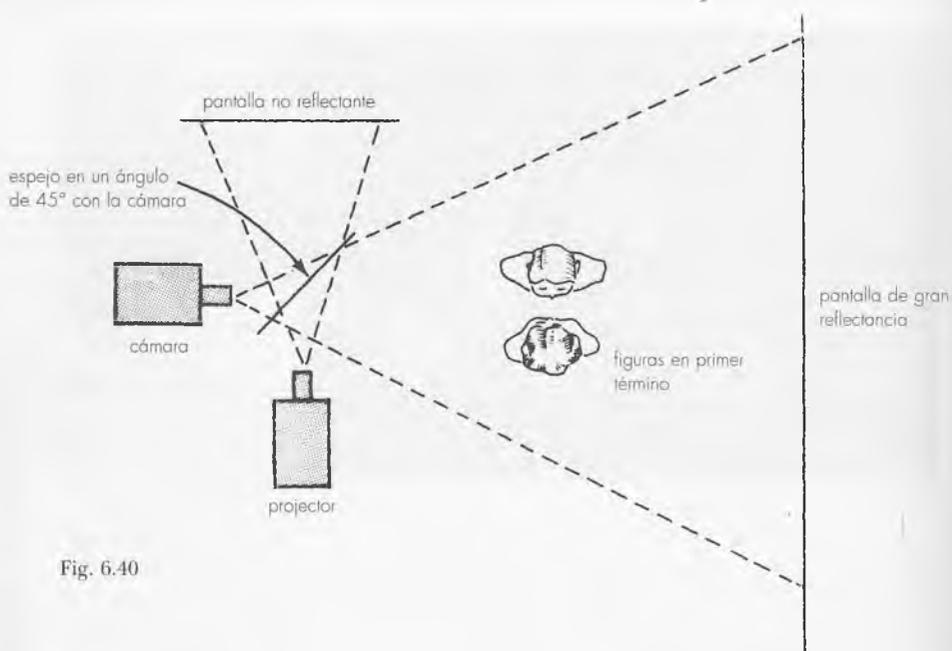


Fig. 6.40

La *retroproyección*, como se denomina este sistema, todavía se utiliza ampliamente, pero no crea pistas de profundidad muy convincentes. El fondo y el primer término tienden a verse muy separados, en parte debido a la ausencia de sombras proyectadas desde el primer término al fondo, y en parte porque todos los planos del fondo tienden a parecer igualmente difusos. (Véase fotograma en color 54, de *De entre los muertos/Vértigo* [Vertigo, 1958] de Hitchcock).

La *proyección frontal*, que se empezó a utilizar a finales de los años sesenta, proyecta el decorado en un espejo de dos lados inclinado para que proyecte la imagen en una pantalla de gran reflectancia. La cámara fotografía a los actores ante la pantalla, rodando a través del espejo (fig. 6.40). El resultado de la proyección frontal se puede ver claramente en la secuencia sobre «El origen del hombre» de *2001, una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, 1968), la primera película que utilizó la proyección frontal exhaustivamente. (En un momento determinado, los ojos del tigre de afilados dientes brillan, reflejando la luz del proyector.) Gracias al foco nítido del material proyectado, la proyección frontal mezcla los planos de primer término y de fondo muy suavemente. Las posibilidades no realistas de la proyección frontal han sido exploradas recientemente por Hans-Jürgen Syberberg. En su película sobre la ópera de Wagner *Parsifal* (1982), la proyección frontal evoca paisajes colosales y fantasmagóricos (fotograma en color 55).

Los planos de truca también se puede conseguir mediante el trabajo de *matte*. Un *matte* es una porción del decorado fotografiada en una tira de película, normalmente con una parte del fotograma vacía. Mediante el positivado en el laboratorio, se une el *matte* a otra tira de película que contiene a los actores. Una especie de máscara envuelve la pintura de las zonas deseadas del decorado, que entonces se filman. Este material se combina luego con material de acción real, que se inserta en la parte virgen del decorado pintado. De esta forma, un *matte* puede crear todo un decorado imaginario para la película. (Las figs. 6.41 y 6.42 muestran la acción real y la imagen definitiva de *Her Jungle Love*, 1938.) Los *mattes* sin movimiento de este tipo han hecho que los planos de maqueta en cristal resulten prácticamente obsoletos y se utilizan tan ampliamente en el cine comercial que el pintor de *mattes* se ha convertido en un pilar principal de la producción. La figura 6.43 muestra un plano de *Blade Runner*, que utiliza una pintura de *matte* del cielo al fondo.



Fig. 6.11



Fig. 6.42



Fig. 6.43



Fig. 6.44

En una pintura de *matte*, sin embargo, el actor no puede moverse dentro de las porciones pintadas del fotograma sin que parezca que desaparece. Para solventar este problema, el cineasta puede utilizar un *travelling matte*. En este caso se fotografía al actor ante un fondo uniforme, normalmente azul. Durante el positivado en el laboratorio, se «extrae» la silueta del actor en movimiento de la película que contiene el fondo que se va a utilizar. Mediante más trabajo de laboratorio, el plano del actor se «encaja» dentro del hueco de la película que contiene el fondo definitivo. Son *travelling mattes* los planos que

muestran el vuelo de Supermán o las naves espaciales viajando por el espacio. En la figura 6.44, una fotografía de rodaje de *2001, una odisea en el espacio*, la nave espacial visible a través de la portilla es una maqueta que se ha insertado dentro de un plano del astronauta en la cabina de control. En la figura 5.47 (pág. 158), el robot está combinado con acción real en el fondo mediante un *travelling matte*. Las figuras animadas en el plano de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (fotograma en color 15), fueron insertadas dentro de material de acción real rodado por separado.

Los *travelling matte* se pueden detectar a menudo en la pantalla, ya que incluso los efectos especiales más caros y más cuidadosamente ejecutados no siempre unen las diferentes porciones del plano perfectamente. Un borde oscuro, llamado línea de *matte*, puede brillar alrededor de las secciones en movimiento. En *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, 1980), las líneas de *matte* son particularmente visibles durante la batalla con los Imperial Walkers.

Aunque los *travelling mattes* son prácticamente una necesidad en las películas de ciencia ficción y fantásticas, se utilizan comúnmente en todos los géneros del cine comercial. Normalmente funcionan para crear un lugar o situación con un aspecto realista. Pero también pueden generar una imagen abstracta, deliberadamente no realista. En *La ley de la calle*, una película en blanco y negro, Francis Ford Coppola utiliza los *mattes* móviles para colorear los peces del acuario (fotograma en color 56).

Para muchas películas, se combinarán diferentes tipos de efectos especiales. La ilustración anterior de *Blade Runner* (fig. 6.43) incluye un gran decorado con actores, proyección frontal de las pirámides que aparecen fuera de la ventana, detalles de *matte* de las columnas en primer término, una pintura de *matte* del cielo trasero y un sol de animación. Un único plano de una película de ciencia ficción podría animar miniaturas o maquetas mediante la filmación fotograma a fotograma, expresar sus movimientos mediante *travelling mattes* y añadir rayos animados ardiendo en superposición mientras una pintura de *matte* proporciona el fondo.

Puede que el lector haya advertido que los planos de maquetas en cristal, las superimpresiones, los procesos de proyección y el trabajo de *matte* se mezclan en dos cuerpos generales de técnicas cinematográficas. Estos efectos especiales requieren una disposición del material ante la cámara, por lo que, hasta cierto punto, son elementos de la puesta en escena. Pero puesto que también requieren un control de las posibilidades fotográficas (es decir, volver a filmar, ajustes de laboratorio) y afectan a las relaciones de perspectiva, estos efectos especiales también tienen que ver con la fotografía. Los hemos considerado aquí porque, a diferencia de los efectos en que se utilizan maquetas y miniaturas, estas ilusiones se crean mediante trucos fotográficos específicos. La terminología de Hollywood alude a su base fotográfica describiéndolos como «efectos ópticos».



Fig. 6.45



Fig. 6.46

Al igual que otras técnicas cinematográficas, las manipulaciones fotográficas del plano no son un fin en sí mismas. Funcionan dentro del contexto global de la película. Los tratamientos específicos de las tonalidades, la velocidad del movimiento o la perspectiva se deberían juzgar menos según criterios de «realismo» que según criterios de función. Por ejemplo, muchos cineastas de Hollywood se esfuerzan por hacer que los planos con proyección frontal no sean perceptibles. Pero en *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Jean-Marie Straub y Daniëlle Huillet, las relaciones de perspectiva están descentradas por una retroproyección anómala (fig. 6.45). Bach está de pie tocando un clavicordio, filmado en ángulo recto. Puesto que los demás planos de la película se han filmado en exteriores con una perspectiva correcta, esta retroproyección descaradamente artificial llama nuestra atención sobre el estilo visual de toda la película.

Igualmente, la figura 6.46, un plano de *Las margaritas*, parece poco realista (a menos que postulemos que el hombre tiene dos pies de altura), pero Chytilová ha utilizado el decorado, la posición del personaje y el enfoque en profundidad para lanzar un mensaje cómico sobre cómo tratan a los hombres las dos mujeres. El cineasta no sólo elige cómo registrar la luz y el movimiento fotográficamente, sino también de qué modo esas cualidades fotográficas funcionarán dentro del sistema formal global de la película. Pero el hecho de que el hombre parezca estar tumbado directamente en la parte superior de la pantalla en que están reclinadas las mujeres depende también de otro factor: el *encuadre* de la imagen.

## EL ENCUADRE

Puede parecer extraño hablar de algo tan escurridizo como el borde de la imagen, ya que quizá parezca una característica totalmente negativa. (Después de todo, los críticos literarios no hablan de los márgenes de las páginas de *Moby Dick*.) Pero, en una película, el cuadro no es simplemente un borde neutral; crea un *determinado punto de vista* sobre el material de la imagen. En el cine, el cuadro es importante porque nos *define* activamente la imagen.

Si se requirieran pruebas sobre el poder del encuadre, solamente tendríamos que volver al primer gran cineasta de la historia, Louis Lumière. Inventor y hombre de negocios, Lumière y su hermano Auguste diseñaron una de las primeras cámaras cinematográficas prácticas (fig. 6.47). La cámara Lumière, la más flexible en su día, también funcionaba como proyector. Mientras que la voluminosa cámara americana inventada por W. K. L. Dickson era casi del tamaño de una mesa de oficina (fig. 6.48), la cámara de los Lumière pesaba solamente 5 ½ kg y era pequeña y portátil. Como resultado de su ligereza, la cámara Lumière se podía llevar a exteriores y se podía emplazar de forma simple y rápida. Los primeros filmes de Louis Lumière presentaban acontecimientos sencillos: los trabajadores saliendo de la fábrica de su padre, un juego de cartas, una comida familiar. Pero incluso en una fase tan temprana de la historia del cine, Lumière fue capaz de utilizar el encuadre para transformar la realidad de cada día en hechos cinematográficos.

Consideremos una de las películas más famosas de Lumière, *La llegada de un tren* (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895). Si Lumière hubiera seguido la práctica teatral, podría haber encuadrado el plano colocando la cámara perpendicular a la plataforma, dejando que el tren entrara en cuadro desde un lado, de costado al espectador. En vez de ello, Lumière colocó la cámara en un ángulo oblicuo. El resultado es una composición dinámica, con el tren llegando en diagonal (fig. 6.49). Si hubiese rodado la escena perpendicularmente, solamente se habría visto la hilera de espaldas de los pasajeros subiendo al tren. En este caso, sin embargo, el ángulo oblicuo que utiliza Lumière resalta muchos aspectos de los cuerpos de los pasajeros y varios planos espaciales de la acción. Vemos a unas figuras en primer término y a otras a lo lejos. Simple como es, esta película de un único plano y de menos de un minuto de duración ilustra adecuadamente cómo el hecho de elegir una posición de cámara establece una drástica diferencia en el encuadre de la imagen y en cómo percibimos el hecho filmado.

Consideremos otro cortometraje de Lumière, *Le déjeuner du bébé* (1895) (fig. 6.50). Lumière seleccionó una posición de cámara que pusiera de relieve ciertos aspectos del hecho. Un plano general habría situado a la familia en su jardín, pero Lumière encuadra las figuras a una distancia media, que resta im-



Fig. 6.47

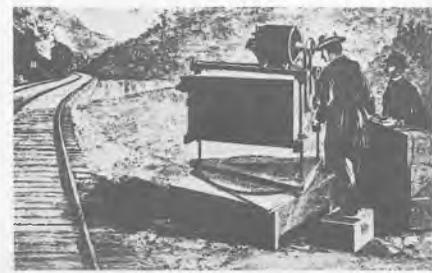


Fig. 6.48



Fig. 6.49



Fig. 6.50

portancia al decorado pero enfatiza los gestos y las expresiones faciales de la familia. El control del encuadre sobre la escala del hecho también ha controlado nuestra comprensión del propio hecho.

El encuadre puede afectar enormemente a la imagen mediante 1) el tamaño y la forma de la imagen; 2) la forma en que el encuadre define el espacio en campo y fuera de campo; 3) la forma en que el encuadre controla la distancia, el ángulo y la altura de un lugar ventajoso sobre la imagen; y 4) la forma en que el encuadre puede moverse en relación con la puesta en escena.

### DIMENSIONES Y FORMA DE LA IMAGEN

Estamos tan acostumbrados a que la imagen sea rectangular que deberíamos recordar que no tiene por qué ser así necesariamente. En la pintura y la fotografía, desde luego, las imágenes tienen encuadres de diferentes tamaños y formas: rectángulos, óvalos, paneles verticales e incluso triángulos y paralelogramos. En el cine, las posibilidades han sido más limitadas.

La proporción entre la anchura del fotograma y la altura se denomina *formato*. Las dimensiones aproximadas del formato las establecieron bastante tempranamente en la historia del cine Edison, Dickson, Lumière y otros inventores. La imagen iba a ser rectangular, su proporción aproximadamente de tres a dos, dando lugar a un formato de 1.33:1. Sin embargo, en el período mudo algunos cineastas creyeron que este esquema era demasiado restrictivo. Abel Gance rodó y proyectó secuencias de *Napoleón* (Napoleon, 1927) en un formato que denominó «trípticos». Se trataba de un efecto de pantalla panorámica compuesto por tres fotogramas normales colocados uno al lado del otro. Gance utilizaba este efecto unas veces simplemente para mostrar una única extensión enorme, y otras para mostrar tres imágenes diferentes una junto a otra (fig. 6.51). Por el contrario, el director soviético Sergei Eisenstein defendía un imagen cuadrada, que hiciera igualmente factibles la composición a lo largo de la dirección horizontal, vertical y diagonal.

La llegada del sonido a finales de los años veinte alteró el cuadro en cierto modo. Para añadir la banda sonora a la tira de película se tenía que modificar la forma o el tamaño de la imagen. Al principio, algunas películas se positivarón en un formato prácticamente cuadrado, por lo general más o menos 1.71:1. (Véase fig. 6.52, de *Public Enemy* [1931].) Pero a principios de los años treinta, la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood estableció el denominado *formato académico* de 1.33:1. (Estrictamente hablando, la mayoría de las copias tienen el formato 1.37:1, pero todavía se alude como estándar a 1.33:1.) El formato académico se utilizó de forma generalizada en todo el mun-



Fig. 6.51

do hasta principios de los años sesenta (véase la figura 6.53, de *La regla del juego*, de Renoir). Fuera de Norteamérica y el oeste de Europa, todavía se filman muchas películas en este formato. Las pantallas de televisión también tienen el formato 1.33:1.

Desde principios de los años sesenta, han dominado en el cine en 35 mm una gran variedad de formatos *panorámicos*. El formato más común en Norteamérica hoy en día es el 1.85:1 (fig. 6.56, de *Aliens-El regreso*). El formato 1.66:1 (fig. 6.54) se utiliza más frecuentemente en Europa que en Norteamérica, aunque Spielberg intentó que *E.T. (E. T. The Extraterrestrial, 1982)* se exhibiera en este formato. Un formato menos común, que también se utiliza ampliamente en Europa, es el 1.75:1 (véase fig. 6.55, de *El último tango en París*). El formato 2.35:1 (fig. 6.58, de *The Valiant Ones*, de King Hu) fue estandarizado mediante el proceso anamórfico Cinemascope de los años cincuenta. (En la práctica actual, el formato 2.35 se proyecta normalmente en 2.40.) El formato 2.2:1, estandarizado por el proceso Todd-AO en los años cincuenta, se utiliza actualmente para las películas en 70 mm (fig. 6.57, de *Los cazafantasmas* [Ghostbusters, 1983]).

### FORMATOS COMUNES EN PELÍCULAS EN 35 mm

1.17:1



Fig. 6.52

1.33 (1.37):1



Fig. 6.53

1.66:1



Fig. 6.54

1.75:1



Fig. 6.55

1.85:1



Fig. 6.56

2.2:1  
(70mm)



Fig. 6.57

2.35:1  
(35 mm anamórfico)



Fig. 6.58



Fig. 6.59



Fig. 6.60



Fig. 6.61



Fig. 6.62

La forma más simple de crear una imagen panorámica es utilizar un *catch* en alguna etapa del proceso de producción o exhibición. Para el encuadre de *El silencio de un hombre* (*Le samourai*, 1967), de Jean-Pierre Melville (fig. 6.59), se utilizó un *catch* durante el rodaje o el positivado. A este *catch* se le denomina normalmente *hard matte*.

Por otra parte, muchas películas contemporáneas están rodadas «a toda ventanilla», es decir, entre 1.33:1 y 1.71:1, con la intención de recortar la imagen durante la exhibición. A veces esto hace que, en una imagen de este tipo, se vean los equipos de iluminación o de sonido. En la figura 6.60, de *Toro salvaje*, de Martin Scorsese, se puede ver claramente el micrófono dentro del plano. Esto no se verá en el cine, ya que la ventanilla del proyector recortará la parte superior e inferior del fotograma. Las líneas en color de la ilustración muestran el formato de proyección 1.85:1.

Otra forma de crear una imagen panorámica es utilizar un sistema *anamórfico*. En este caso, una lente especial «anamorfiza» la imagen horizontalmente ya sea durante el rodaje o durante el positivado. Se necesita una lente similar para desanamorfizar la imagen durante la proyección. La figura 6.61, de *Made in USA* (1967), de Jean-Luc Godard, muestra la imagen en la tira de película en 35 mm, mientras la figura 6.62 muestra la imagen tal y como se proyecta en la pantalla. El formato es 2.35:1, el formato del Cinemascope antiguamente y el del



Fig. 6.63



Fig. 6.64



Fig. 6.65



Fig. 6.66



Fig. 6.67

proceso anamórfico hoy en día. La película de Godard se fotografió en Techniscope, un proceso popular en Europa; el sistema anamórfico más frecuentemente utilizado en los Estados Unidos actualmente es el Panavision.

El cine en pantalla panorámica, ya sea con *catch* o anamórfico, tiene importantes efectos visuales. La pantalla se convierte en una franja o tira que pone de relieve la composición horizontal. El formato se asoció inicialmente con los géneros más espectaculares —el *western*, los documentales de interés turístico, los musicales, las epopeyas históricas—, en los que eran importantes los escenarios majestuosos. Sin embargo, los directores se dieron cuenta enseguida de que la pantalla panorámica también era válida para temas más intimistas. La figura 6.63, de *Barbarroja*, de Kurosawa, muestra cómo se puede utilizar un sistema anamórfico (el Tohoscope, equivalente japonés del Cinemascope) para crear importantes zonas de primer término y fondo en un decorado reducido.

En algunas composiciones de pantalla panorámica, el director atraerá la atención del público solamente hacia una zona de la imagen. Una solución común es colocar la información importante ligeramente descentrada (*El ejército de las sombras* [L'armée des ombres, 1969], de Jean-Pierre Melville) o incluso acusadamente fuera del centro (fig. 6.64, de *Jungla de cristal* [Die Hard, 1987] de John McTiernan). El director también puede utilizar el formato de pantalla panorámica para multiplicar los puntos de interés. Muchas escenas de *Les années 80* (1983), de Chantal Akerman, llenan el cuadro de animación y movimiento. Nuestra mirada va de un lado a otro de la imagen según lo que se está diciendo, quién está frente a nosotros y quién responde al que habla (fig. 6.66). Igualmente, aunque menos frenéticamente, las secuencias a bordo del barco en *La*



Fig. 6.68



Fig. 6.69

*aventura*, de Michelangelo Antonioni, salpican la imagen con varios puntos de interés (fig. 6.67).

De vez en cuando, los procesos de pantalla panorámica han intentado «rodear» a los espectadores activando la visión periférica. El Cinerama, que se introdujo comercialmente en 1952, nos presenta la pantalla rectangular ligeramente curvada en los bordes, una táctica que aumenta la sensación de inmersión en la imagen. Originalmente un proceso que implicaba tres fotogramas diferentes proyectados uno al lado del otro, el Cinerama se convirtió posteriormente en otro proceso anamórfico, con la imagen anamorfizada sobre un único fotograma.

Más recientemente se ha introducido un proceso denominado Omnimax que se muestra en diferentes museos de la ciencia de los Estados Unidos. En un auditorio especialmente construido, el público se sienta en asientos inclinados y mira hacia una pantalla abovedada. La pantalla está concebida para cubrir todo el campo de visión y dar a la imagen una mayor sensación de profundidad. Las películas realizadas para esta presentación se ruedan con objetivos anamórficos, pero en este caso objetivos que comprimen la imagen de arriba abajo, así como de un lado a otro.

Un tratamiento comparable para atraer la visión periférica deriva de los experimentos en cine de 360° (vistos en diferentes parques de atracciones y exposiciones internacionales de todo el mundo, así como en Disneylandia y Disney World). En este tipo de formatos cinematográficos, la imagen gira en un círculo completo alrededor del público.

Como se ha señalado en el capítulo 1 (pág. 27), las películas en pantalla panorámica que vemos en el cine pueden ser muy diferentes cuando las vemos en televisión. La mayoría de las versiones en vídeo utilizan el proceso de *scanning*, que escoge de la imagen una porción que llena más o menos el formato 1.33:1 de la pantalla de televisión. Así, en *Tempestad sobre Washington* (*Advise and Consent*, 1962), un único plano del original (fig. 6.68) se convierte en dos planos en la versión en vídeo (figs. 6.69 y 6.70). Una solución aún más drástica es dejar las imágenes anamórficas todavía parcialmente «anamorfizadas» en la copia de vídeo, una decisión que hace que veamos a las personas alargadas y escuálidas.

Para evitar estos problemas, las películas en pantalla panorámica se ruedan a menudo con una eventual presentación en televisión en mente. Los visores de la cámara de los directores de fotografía están marcados con rectángulos que representan los formatos alternativos de pantallas panorámicas. Muchos directores de fotografía intentan componer los planos para la pantalla panorámica y para el vídeo. Una solución sencilla es dejar un espacio vacío en el fotograma de pantalla panorámica que se puede eliminar simplemente al transferirse al formato más cuadrado del vídeo. (Compárense las figs. 6.71 y 6.72, de una copia en 35 mm y una cinta de vídeo VHS de *Aliens-El regreso*.)



Fig. 6.70



Fig. 6.71



Fig. 6.72

### LA MISMA PELÍCULA, DIFERENTES FORMATOS

Hoy en día es normal que las películas en 35 mm se filmen en un formato y se proyecten en otros. Por ejemplo, *Jungla de cristal* se filmó en 35 mm anamórfico y algunas copias se exhibieron en el formato correspondiente de 2.35:1. También se hicieron copias en 70 mm a partir del negativo de 35 mm, y en ellas el formato era 2.2:1.

La situación más común se produce cuando se filma una imagen «a toda ventanilla» (1.33:1) y se proyecta en 1.85:1 mediante un *catch* en la ventanilla del proyector. Los cineastas registran la imagen en formato académico para que las copias para las emisiones televisivas y videocassettes se puedan extraer de una imagen cuadrada. A veces, sin embargo, una película puede editarse en laserdisc con formato *hard matte*, que simula la imagen mayor mostrada en el cine.

Compárense diferentes versiones de un mismo plano de *Regreso al futuro*, de Robert Zemeckis. La figura 6.73 es de una imagen «a toda ventanilla» en 35 mm que se habría «catcheado» al formato 1.85:1 durante la proyección. La cinta de vídeo VHS (fig. 6.74) conserva una gran parte del formato «a toda ventanilla». La versión panorámica en disco láser (fig. 6.75) utiliza un *catch* que recorta la imagen de forma similar a la de la exhibición cinematográfica.

Si una película se rueda originalmente en un formato más amplio, como 1.85:1 o 2.35:1, la presentación en vídeo plantea un problema. Algunas versiones en vídeo se presentan con un formato «buzón», que conserva al menos algunas de las proporciones de la pantalla panorámica. (En este caso varían considerablemente los resultados: aunque se utilice el «formato buzón», la imagen no es tan amplia como la imagen original.) La mayoría de las versiones en vídeo, sin embargo, utilizan la técnica del *scanning* para encuadrar solamente porciones de la imagen panorámica.

Además, los formatos pueden cambiar cuando las copias tienen diferentes anchos de película. Las imágenes anamórficas en 35 mm (formato 2.35:1) pierden parte del área de imagen en la parte superior e inferior cuando se trasladan a 16 mm anamórfico. (Las figs. 6.63 y 6.68 son de copias en 16 mm anamórficas.)

La variación de las proporciones en la pantalla a veces plantea interrogantes sobre cuál es la versión original de una película. Pocos cineastas han sido tan insistentes como Hans-Jürgen Syberberg, cuyo *Parsifal* (fotograma en color 55) comienza con un aviso: «Este filme se rodó en formato normal (ventanilla 1.33) y no se puede mostrar en pantalla panorámica».



Fig. 6.73



Fig. 6.74



Fig. 6.75

La imagen rectangular, aunque es con mucho la más común, no ha impedido que los cineastas experimenten con otros formatos. Normalmente se ha hecho acoplado *catches* sobre las lentes de la cámara o las de la positivadora para bloquear el paso de la luz. Los *catches* eran bastante comunes en el cine mudo. Un *catch* circular móvil que se abre para revelar una escena o se cierra para ocultarla se denomina *iris*. En *La rueda*, Gance empleó una gran variedad de *catches* circulares y ovalados (fig. 6.76). En la figura 6.77, un plano de *Intolerancia*, de Griffith, la mayor parte del fotograma se ha suprimido audazmente para dejar sólo una fina franja vertical, que subraya la caída del soldado desde la muralla. Un buen número de directores del cine sonoro han retomado la uti-



Fig. 6.76



Fig. 6.77



Fig. 6.78

lización del iris y el catch. En *El cuarto mandamiento* (fig. 6.78), Orson Welles utiliza un iris para concluir una escena; el anticuado recurso añade un tono nostálgico a la secuencia.

Finalmente, mencionaremos los experimentos con imágenes múltiples, a menudo denominadas imágenes de *pantalla partida*. En este proceso, dos o más imágenes diferentes, cada una con las dimensiones y forma de su cuadros, aparecen dentro de una imagen mayor. Desde comienzos del cine, se ha utilizado este recurso para presentar escenas de conversaciones telefónicas; la figura 6.79, de *Suspense* (1933), de Phillips Smalley, proporciona un ejemplo. Este recurso se retomó para las conversaciones telefónicas en *Un beso para Birdie* (*Bye, Bye Birdie*, 1963) y otras comedias en pantalla panorámica de los años sesenta. Más atrevida es la escena de *Napoleón*, de Gance, donde nada menos nueve imágenes rectangulares dentro del cuadro sugieren el delirio de una pelea de almohadas en un dormitorio (fig. 6.80). La imagen múltiple también es útil para construir suspense, como ha demostrado Brian De Palma en películas como *Hermanas* (*Sisters*, 1972). Obtenemos una omnisciencia divina cuando vemos dos o más acciones justo al mismo tiempo. En *Alerta: misiles* (*Twilight's Last Gleaming*, 1978), de Robert Aldrich, los momentos previos al lanzamiento de los misiles teledirigidos se vuelven más tensos al dividir el fotograma en varias imágenes y proporcionarnos una esfera de conocimiento ilimitada. Algunos fragmentos del fotograma muestran a los hombres desesperados que se han apropiado de un silo de misiles, otros muestran las reacciones de los oficiales de Washington y otros simplemente describen, desde diferentes angulaciones de la cámara, a los propios misiles rugiendo amenazadoramente.

Como es habitual, la elección que haga el cineasta del formato de pantalla puede ser un factor importante a la hora de condicionar la experiencia del espectador. El tamaño y la forma de la imagen pueden encauzar la atención del espectador. Se puede concentrar mediante patrones de composición o *catches*, o se puede dispersar mediante el uso de diferentes puntos de interés o pistas sonoras. Las mismas posibilidades existen en el caso de las imágenes múltiples, que deben estar cuidadosamente coordinadas para que centren el interés del espectador o le envíen de una imagen a otra.

## EL ESPACIO EN CAMPO Y EL ESPACIO FUERA DE CAMPO

Sea cual fuere la forma, el cuadro convierte a la imagen en finita. La imagen cinematográfica es limitada, restringida. De un mundo implícitamente continuo, el cuadro selecciona una porción para mostrárnosla. Incluso en aquellas



Fig. 6.79



Fig. 6.80



Fig. 6.81



Fig. 6.82



Fig. 6.83



Fig. 6.84



Fig. 6.85



Fig. 6.86

primeras películas que se basaban en obras teatrales, los personajes entran en la imagen *desde* algún lugar y se marchan *a* otra zona, el *espacio fuera de campo*. Incluso en una película abstracta, no podemos resistir la sensación de que las formas y fuerzas que irrumpen en la imagen proceden de alguna parte. Si la cámara abandona a un objeto o persona y se mueve a otro lugar, supondremos que el objeto o la persona todavía están allí, fuera de campo.

Noël Burch ha señalado seis zonas de espacio fuera de campo: el espacio que está más allá de cada uno de los cuatro bordes del encuadre, el espacio de detrás del decorado y el espacio de detrás de la cámara. Merece la pena considerar de cuántas formas puede un cineasta implicar la presencia de cosas en esas zonas del espacio fuera de campo. Un personaje puede dirigir sus miradas o gestos a algo que esté fuera de campo. Como veremos en el capítulo 8, el sonido puede ofrecer importantes pistas sobre el espacio fuera de campo. Y, desde luego, algo de lo que está fuera de campo puede aparecer parcialmente dentro del cuadro. Se podrían citar prácticamente todas las películas como ejemplos de todas estas posibilidades, pero los ejemplos atractivos los ofrecen las películas que utilizan el espacio fuera de campo para provocar efectos sorprendentes.

En *Jezabel*, de William Wyler, la heroína, Julie, da la bienvenida a algunos amigos en plano medio (fig. 6.81) cuando de repente aparece un enorme puño que sostiene un vaso en el centro en primer término (fig. 6.82). Julie mira hacia su propietario y avanza hacia adelante, con la cámara retrocediendo levemente para encuadrarla con el hombre que ha brindado por ella (figs. 6.83 y 6.84). La brusca irrupción de la mano nos señala la presencia del hombre; la mirada de Julie, el movimiento de cámara y la banda sonora confirman nuestro nuevo conocimiento del espacio global. El director ha utilizado las facultades selectivas del encuadre para excluir algo de gran importancia y luego presentarlo con un efecto sorprendente.

Más sistemáticamente, *The Musketeers of Pig Alley*, de D. W. Griffith, hace uso de las irrupciones repentinas en el fotograma como un motivo desarrollado a lo largo de toda la película. Cuando un gángster está intentando verter una droga en la bebida de la heroína, no nos damos cuenta de que Snapper Kid ha entrado en la habitación hasta que un hilo de humo de su cigarrillo flota en la imagen (fig. 6.85). Al final de la película, cuando Snapper Kid recibe un soborno, una mano misteriosa se introduce en el cuadro para ofrecerle dinero (fig. 6.86). Griffith ha explotado la sorpresa latente en el repentino conocimiento de que las figuras están fuera de campo.

El uso de la quinta zona del espacio fuera de campo, el de detrás del decorado, es desde luego común; los personajes salen por una puerta y quedan entonces ocultos por un pared o una escalera. Algo más raro es el uso de la sexta



Fig. 6.87



Fig. 6.88

zona, el espacio fuera de campo detrás y cerca de la cámara. Un ejemplo famoso es el de *La regla del juego*, de Jean Renoir. André y Robert están enzarzados en una pelea; durante el tumulto, André cae por encima de un diván (fig. 6.87). Las revistas empiezan a caer sobre él desde la parte superior del cuadro, desde «detrás de nosotros», por decirlo de alguna manera (fig. 6.88). De este modo, el director puede convertir las forzosas limitaciones de los bordes del cuadro en ventajas.

### ÁNGULO, NIVEL, ALTURA Y DISTANCIA DEL ENCUADRE

El encuadre implica no sólo un espacio exterior a él, sino también una posición desde la que se ve el material de la imagen. Muy a menudo, desde luego, esa posición es la de la cámara que rueda el hecho, pero no tiene por qué ser siempre así. En una película de animación, la posición que implican las imágenes dibujadas no es necesariamente la misma posición que ocupa la cámara durante el rodaje; los planos de las películas de animación se pueden encuadrar como picados o contrapicados, o planos generales o primeros planos, y todo ello es simplemente el resultado de la perspectiva de los dibujos seleccionados para filmar. Sin embargo, a continuación, seguiremos hablando de «ángulo de cámara», «nivel de la cámara», «altura de la cámara» y «distancia de la cámara», entendiendo que dichos términos se refieren simplemente a lo que vemos en la pantalla y no siempre tienen que ajustarse a lo que ocurre durante el rodaje.

**Ángulo.** La imagen implica un *ángulo de encuadre* con respecto a lo que se muestra. De este modo, esto nos coloca en algún ángulo de la puesta en escena del plano. El número de ángulos es infinito, puesto que hay un número infinito de puntos en el espacio que pueden ocupar la cámara. En la práctica, distinguimos generalmente tres categorías generales: el ángulo recto, el ángulo alto (o picado) y el ángulo bajo (o contrapicado). El ángulo recto es el más común. La figura 6.89 muestra un ángulo recto en *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Straub y Huillet. El ángulo picado nos sitúa «mirando hacia abajo» el material del interior del cuadro, como en la figura 6.90, un plano de *Iván el Terrible*. El ángulo contrapicado nos sitúa «mirando hacia arriba» el material del fotograma (como en la figura 6.91, también de *Iván el Terrible*).

**Nivel.** También podemos diferenciar hasta qué punto está «nivelado» el encuadre. El nivel alude a la sensación de gravedad que gobierna el material filmado y la imagen. Supongamos que estamos filmando postes telefónicos. Si el



Fig. 6.89



Fig. 6.90



Fig. 6.91



Fig. 6.92



Fig. 6.93



Fig. 6.94



Fig. 6.95



Fig. 6.96

encuadre está nivelado, los bordes horizontales del fotograma serán paralelos al horizonte del plano y perpendiculares a los postes. Si el horizonte y los postes están en ángulos en diagonal, la imagen será *oblicua*.

El encuadre oblicuo es relativamente raro, aunque hay unas cuantas películas que hacen un frecuente uso de él, como *Mr. Arkadin* (Confidential Report, 1955), de Orson Welles y *El tercer hombre* (The Third Man, 1949), de Carol Reed (véase fig. 6.92). En *The End*, de Christopher Maclaine, un encuadre oblicuo hace que un paso sobre el suelo en primer término resulte nivelado mientras que los edificios del fondo aparecen grotescamente descentrados (fig. 6.93).

**Altura.** A veces es importante indicar que el encuadre nos crea la sensación de estar situados a cierta *altura*. El ángulo de cámara está, desde luego, relacionado en parte con la altura: encuadrar desde un ángulo contrapicado presupone estar en una posición más elevada que el material de la imagen.

Pero la altura de la cámara no es simplemente una cuestión de angulación de la cámara. Por ejemplo, el director japonés Yasujiro Ozu emplaza a menudo la cámara cerca del suelo para filmar los objetos o los personajes que hay en el suelo (fotogramas en color 36, 59 y 60). Nótese que no se trata del ángulo de la cámara, ya que el ángulo es recto; todavía vemos el suelo. Filmar desde una altura tan baja con un ángulo recto es una importante cualidad del estilo visual de Ozu, como veremos en el capítulo 10.

**Distancia.** Finalmente, el encuadre de la imagen no sólo nos sitúa en un ángulo, una altura y un plano de nivel determinado, sino también a una distancia. El encuadre nos crea la sensación de estar lejos o cerca de la puesta en escena del plano. Este aspecto del encuadre se denomina normalmente distancia de cámara. A continuación utilizaremos la medida estándar —la escala del cuerpo humano—, pero también podría servir cualquier otra cosa filmada. Los ejemplos proceden de *El tercer hombre*.

En el *plano de conjunto*, la figura humana apenas es visible (fig. 6.94). Éste es el encuadre para los paisajes, las filmaciones a vista de pájaro de las ciudades y otras vistas. En el *plano general*, las figuras son más prominentes, pero todavía domina el fondo (fig. 6.95). El *plano americano* es muy común en el cine de Hollywood. En él, como en la figura 6.96, la figura humana está encuadrada aproximadamente desde las rodillas hacia arriba. Este plano permite un buen equilibrio entre las figuras y su entorno. Los planos a la misma distancia de temas no humanos se llaman *planos medios largos*.

El *plano medio* encuadra al cuerpo humano desde la cintura hacia arriba (fig. 6.97). Los gestos y expresiones, en este caso, resultan más visibles. El *plano medio corto* encuadra el cuerpo desde el cuello hacia arriba (fig. 6.98). El *primer plano* es, tradicionalmente, el plano que muestra solamente la cabeza, las ma-



Fig. 6.97



Fig. 6.98



Fig. 6.99

nos, los pies o un objeto pequeño. Pone de relieve las expresiones faciales, los detalles de los gestos o un objeto significativo (fig. 6.99). El *primerísimo plano* destaca una porción del rostro (ojos o labios), aísla un detalle y agranda lo pequeño (fig. 6.100).

Nótese que el tamaño del material fotografiado dentro del cuadro es tan importante como cualquier «distancia de cámara» real. Desde la misma «distancia de cámara», se puede rodar un plano general de una persona o un primer plano de la mano de King Kong. No llamaríamos al plano de la figura 6.101 (de *La pasión de Juana de Arco*) un primer plano sólo porque únicamente aparece la cabeza de Juana en el cuadro; el encuadre es de plano general porque, a escala, su cabeza es relativamente pequeña. (Simplemente modificando el encuadre hacia abajo, se vería todo el cuerpo.) Al juzgar la distancia de cámara, la proporción relativa del material encuadrado aporta el determinante fundamental.



Fig. 6.100

Existe una confusión común acerca del encuadre. En primer lugar, las clasificaciones de los encuadres son obviamente cuestión de grados. No hay una medida universal de ángulo o distancia de cámara. Ningún punto de corte preciso diferencia entre un plano general y un plano de conjunto, o un ángulo ligeramente bajo y un ángulo recto. Además, los cineastas no tienen nada que ver con la terminología. No se preocupan de si un plano no se incluye en una categoría tradicional. Sin embargo, los conceptos son lo bastante claros para nosotros como para usarlos al hablar de cine. No tiene mucha importancia si el plano que corta a John Wayne ligeramente por encima de la cintura se tiene que denominar plano medio o plano medio corto. Lo que es importante es que utilizamos los términos de modo que nos permiten analizar cómo funciona este encuadre en la película concreta y compartir nuestras percepciones analíticas con otros.



Fig. 6.101

**Funciones del encuadre.** Hay otro problema más importante. A veces nos vemos tentados a asignar significados absolutos a los ángulos, las distancias y otras cualidades del encuadre. A creer que el encuadre desde un ángulo bajo «dice» automáticamente que un personaje es fuerte y que el encuadre desde un ángulo alto le presenta como si fuera pequeño o derrotado. Las analogías verbales son especialmente seductoras: una imagen oblicua parece querer decir que «el mundo está descentrado».

El análisis del cine como arte sería mucho más fácil si las cualidades técnicas poseyeran automáticamente estos significados tan estrictos, pero las películas perderían mucho de su carácter único y de su riqueza. La verdad es que los encuadres no tienen significados absolutos o generales. En *algunas* películas, los ángulos y las distancias transmiten significados como los arriba mencionados, pero en otras —probablemente en la mayoría— no es así. Basarse en dichas fór-



Fig. 6.102

mulas es olvidar que el significado y el efecto siempre son resultado de la película entera, de su funcionamiento como sistema. El contexto de la película determinará la función de los encuadres, al igual que determina la función de la puesta en escena, las cualidades fotográficas y demás técnicas. Consideremos tres ejemplos.

En muchos momentos de *Ciudadano Kane*, los planos en contrapicado de Kane transmiten su amenazador poder; sin embargo, los planos con mayores contrapicados de la película tienen lugar en el momento de la derrota más humillante de Kane: su fracasada campaña política. En este contexto, el contrapicado funciona para aislar a Kane y a su amigo ante un fondo vacío, su desierta sede electoral (fig. 6.102). Nótese que los ángulos del encuadre no sólo afectan a nuestra visión de las figuras principales, sino también al fondo ante el que esas figuras pueden aparecer.

Si el cliché sobre los contrapicados fuera correcto, la figura 6.103, un plano de *Con la muerte en los talones*, expresaría el poder de Van Damm y Leonard. De hecho, Van Damm acaba de decidir eliminar a su amante arrojándola del avión y está diciendo: «Pienso que esta cuestión es mejor despacharla desde una cierta altura». El ángulo y la distancia del plano de Hitchcock profetizan ingeniosamente cómo se llevará a cabo el asesinato.

Esto queda desbaratado en el plano de *Octubre*, de Eisenstein, que muestra la figura 6.104. La imagen oblicua dinamiza el esfuerzo de subir el cañón.

Estos tres ejemplos deberían demostrar que no podemos reducir la riqueza del cine a unas cuantas recetas. Debemos, como siempre, buscar las *funciones* que la técnica desempeña en el *contexto* concreto de toda la película.

La distancia, el ángulo, el nivel y la altura de la cámara adoptan a menudo funciones narrativas bien definidas. La distancia de la cámara puede situar o resituar decorados y posiciones de los personajes, como veremos en el capítulo siguiente cuando examinemos el montaje de la primera secuencia de *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941). Un encuadre puede aislar un detalle importante para la narración: las lágrimas de Henriette en *Un día de campo* (*Une partie de campagne*, 1936) (fig. 6.105), o los recortes del pelo de Juana en *La pasión de Juana de Arco* (fig. 6.106).

El encuadre también nos ayuda a considerar un plano como «subjetivo». En el capítulo 3, vimos que la narración de una película puede presentar la información de la historia con cierto grado de profundidad psicológica (pág. 78) y una de las opciones es la subjetividad perceptiva, que transmite lo que ve u oye un personaje. Cuando el encuadre de un plano nos incite a tomarlo como la visión de un personaje, lo llamaremos *plano subjetivo*. En la figura 6.107, un plano



Fig. 6.103



Fig. 6.104



Fig. 6.105

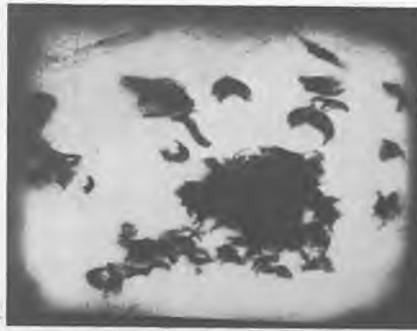


Fig. 6.106



Fig. 6.107



Fig. 6.108

de *Furia* (Fury, 1936), de Fritz Lang, se ve al héroe en la celda de la prisión a través de los barrotes en un ángulo ligeramente contrapicado. El siguiente plano (fig. 6.108), un picado por la ventana hacia la calle, nos muestra lo que se ve desde su punto de vista.

De forma menos evidente, la distancia y el ángulo de la cámara pueden situarnos en una zona del espacio de la narración. El ángulo y la distancia de la figura 6.109, un plano de *El sargento York* (Sergeant York, 1941), no nos muestran al predicador desde el punto de vista de ningún personaje concreto, pero generalmente estamos situados en la posición de la congregación. (Una distancia y un ángulo alternativos podrían mostrar al predicador desde un ángulo picado y desde atrás, con la congregación al otro lado.) Un encuadre oblicuo puede desempeñar la función narrativa de hacer que determinados planos o secuencias sean completamente diferentes al resto de la película. Nótese el encuadre oblicuo de la figura 6.110, un plano de una secuencia de montaje de *The Roaring Twenties* (1939), que muestra una acción rutinaria en vez de un momento específico.

Los encuadres también pueden serle útiles a la narración de otras formas. A lo largo de toda una película, las repeticiones de determinados encuadres pueden asociarse con un personaje o situación. Es decir, los encuadres pueden convertirse en motivos que unifiquen la película. En *El halcón maltés*, se fotografía frecuentemente a Casper Gutman en contrapicado, lo que pone de relieve su grotesca obesidad. En *La pasión de Juana de Arco*, Dreyer recurre obsesivamente a los primerísimos primeros planos de Juana.

Por otro lado, en una película pueden destacar ciertos encuadres por su rareza. La amenazadora sensación de calma que transmite el plano de los pájaros descendiendo sobre Bahía Bodega (en la película de Hitchcock *Los pájaros*) se debe al brusco cambio de los primeros planos en ángulo recto a un gran plano general desde muy por encima de la ciudad. (Véanse figs. 7.37 y 7.38, pág. 255.)



Fig. 6.109



Fig. 6.110



Fig. 6.111

En una película compuesta sobre todo por planos generales y medios, un primerísimo primer plano tendrá, obviamente, una fuerza considerable. Igualmente, las primeras escenas de *Alien*, de Ridley Scott, presentan pocos planos que describan los puntos de vista de algún personaje. Pero cuando Kane se acerca al huevo del monstruo, vemos primeros planos de éste como si fuera a través de sus ojos, y la criatura salta hacia nosotros. Esto no sólo nos provoca un repentino sobresalto; el cambio repentino a unos encuadres que nos limitan a la esfera de conocimiento del personaje enfatiza el primer momento decisivo del argumento.

Incluso dentro de una única secuencia, el ángulo, el nivel y la distancia de la cámara pueden evolucionar significativamente. En la secuencia final de *Sabotaje* (*Saboteur*, 1942), de Hitchcock, en la parte superior de la Estatua de la Libertad, el héroe está sujetando la manga de la chaqueta del saboteador, que cuelga precariamente. Las costuras de la manga comienzan a rasgarse. Hitchcock corta de grandes planos generales de la estatua, en picado y contrapicado e inclinados en todas direcciones, a primerísimos planos de los hilos rompiéndose uno a uno. El suspense de la escena deriva principalmente de la drástica diferencia entre la visión amplia (que enfatiza el peligro del saboteador) y la ampliación casi microscópica (su destino pendiente de un hilo).

Los encuadres no sólo funcionan para enfatizar la forma narrativa. También pueden tener su propio interés intrínseco. Los primeros planos pueden resaltar texturas y detalles que de otro modo podríamos ignorar. Podemos ver los gestos subrepticios más pequeños de un carterista en los planos de detalle de *Pickpocket*, de Robert Bresson (fig. 6.111); una serie de planos cortos similares completa una brillante escena similar a una batalla en esta película. Los planos generales pueden permitirnos explorar espacios amplios. Una gran parte de la belleza visual del *western*, de 2001, *una odisea en el espacio* y de *Los siete samurais*, se debe a los planos generales, que ponen de manifiesto enormes espacios.

Nuestra vista también disfruta del juego formal que ofrecen los ángulos insólitos de objetos familiares, como cuando René Clair, en *Entreacte* (*Entr'acte*, 1924), encuadra a una bailarina desde arriba, transformando la figura en una flor que se abre y se cierra (fig. 6.112). En *La pasión de Juana de Arco*, los encuadres desde arriba al revés (fig. 6.113) no están concebidos como si se tratara del punto de vista de un personaje, sino como una exploración del propio encuadre. «Al reproducir el objeto desde un ángulo poco común y sorprendente», escribe Rudolf Arnheim, «el artista obliga al espectador a interesarse más, lo que va más allá de simplemente advertir o aceptar. El objeto así

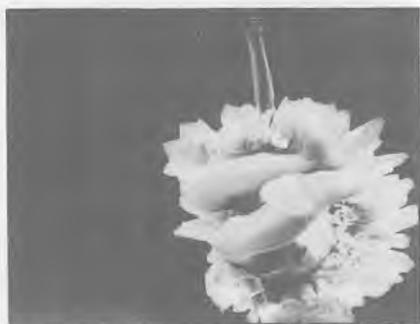


Fig. 6.112



Fig. 6.113

fotografiado a veces gana en realidad y la impresión que causa es más viva y llamativa.»

El encuadre también se puede utilizar con fines cómicos, como han demostrado Charles Chaplin, Buster Keaton y Jacques Tati. Hemos visto que en *La ley de la hospitalidad* Keaton escenifica muchos *gags* con profundidad espacial. Ahora podemos ver que si los ángulos y las distancias de la cámara están bien elegidos, son también vitales para el éxito de los *gags*. Por ejemplo, si la escena que muestra la figura 5.90 (pág. 176) se hubiera rodado desde un lado y en gran plano general, no veríamos tan claramente que las dos partes del tren están en vías paralelas. Además, no podríamos ver el gesto de desconcierto del maquinista, que indica que no consigue entender lo que ha sucedido. Igualmente, el uso del encuadre para crear un espacio fuera de campo es fundamental para el *gag* que se muestra en las figuras 5.99 y 5.100 (pág. 179). En este caso, el *gag* se produce en el tiempo, en vez de en el espacio. Primero Willie tira de la cuerda, luego el efecto que no vemos de ese tirón se hace visible cuando Canfield hijo pasa como un rayo y desaparece. Finalmente, Willie reacciona y se arrastra hacia el abismo por debajo del nervio del fotograma. Intentemos imaginar estos momentos y otros de *La ley de la hospitalidad* con encuadres diferentes y veremos cómo la reacción al humor de Keaton depende de la cuidadosa combinación de la puesta en escena y el encuadre.

Igualmente, en *Playtime*, de Tati, la puesta en escena y la posición de la cámara cooperan para crear estructuras visuales humorísticas. En un momento, monsieur Hulot se gira y descubre que a un portero que cierra una puerta parecen haberle salido cuernos repentinamente (las manillas de la puerta; véase fig. 6.114). El juego visual se debe a que el ángulo y la distancia de la cámara se han elegido con precisión. No podemos clasificar todas las funciones no narrativas del encuadre; solamente podemos sugerir que la distancia, el ángulo, la altura y el nivel de la cámara tienen la posibilidad constante de agudizar nuestra percepción de cualidades puramente visuales.



Fig. 6.114

## EL ENCUADRE MÓVIL

Todas las características del encuadre que hemos examinado están presentes en todas las imágenes encuadradas. Las pinturas, fotografías, tiras de cómic y otras imágenes, todas ellas son ejemplos de formatos, relaciones dentro y fuera del cuadro, ángulo, altura, nivel y distancia de la imagen. Pero hay un modo de encuadrar que es característico del cine (y el vídeo). En el cine es posible que el encuadre *se mueva* con respecto al material encuadrado.

«**Encuadre móvil**» significa que dentro de los confines de la imagen que vemos, el encuadre del objeto cambia. El encuadre móvil, de este modo, produce cambios en la altura, la distancia, el ángulo o el nivel de la cámara *dentro* del plano. Además, puesto que el encuadre nos orienta hacia el material de la imagen, a menudo nos vemos a nosotros mismos como si nos moviéramos *junto con* el encuadre. Con este tipo de encuadre podemos acercarnos al objeto o alejarnos de él, rodearlo o pasar por delante.

**Tipos de encuadre móvil.** Normalmente nos referimos a la capacidad del encuadre para moverse como «movimiento de cámara». Muy a menudo, este término es adecuado, ya que por lo general la movilidad del encuadre se consigue mediante el movimiento físico de la cámara durante la filmación. La cámara, como sabemos, normalmente descansa sobre un soporte mientras filma, y este soporte puede estar diseñado para que se pueda mover. Hay varias clases de movimientos de cámara, y cada uno de ellos crea un efecto concreto en la pantalla.



Fig. 6.115



Fig. 6.116

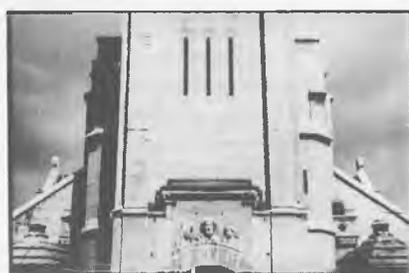


Fig. 6.117



Fig. 6.118



Fig. 6.119



Fig. 6.120



Fig. 6.121



Fig. 6.122

En la *panorámica* la cámara gira sobre un eje vertical. La cámara en sí no se desplaza. En la pantalla, la panorámica da la sensación de que la imagen explora el espacio horizontalmente. Es como si la cámara «girara la cabeza» a la izquierda o a la derecha. En las figuras 6.115 y 6.116, de *La palabra*, de Dreyer, la cámara panoramiza a la derecha para mantener a las figuras dentro de cuadro mientras cruzan la habitación.

En el movimiento en *picado/contrapicado* la cámara gira sobre un eje horizontal. Es como si la «cabeza» de la cámara estuviera moviéndose hacia arriba o hacia abajo. Una vez más, la cámara no cambia de posición. En la pantalla, el movimiento en picado/contrapicado crea la impresión de que se desenrolla un espacio de arriba abajo o de abajo arriba. *La novia vestía de negro* (La mariée était en noir, 1967), de François Truffaut, comienza con una secuencia en contrapicado de una iglesia (figs. 6.117 y 6.118).

En el *plano de travelling*, toda la cámara cambia de posición, moviéndose por tierra en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, de forma circular, en diagonal o de un lado a otro. Las figuras 6.119 y 6.120 muestran dos etapas de un *travelling* lateral de *Avaricia*, de Erich von Stroheim. Nótese cómo las figuras mantienen la misma relación básica con el cuadro cuando pasean por una vereda mientras la fachada de la casa que esperan comprar sigue siendo visible detrás de ellos.

En el *plano de grúa*, la cámara se mueve por encima del nivel de tierra. Por lo general, sube o desciende, a menudo gracias a un brazo mecánico que la levanta y baja. La escena del luto de *Iván el Terrible* comienza con un movimiento de grúa hacia abajo desde una vista elevada del féretro (fig. 6.121) hasta una posición más baja, finalizando con un encuadre de Iván sentado en la base del féretro (fig. 6.122). Un plano de grúa puede moverse no sólo hacia arriba y hacia abajo, como un ascensor, sino hacia adelante y hacia atrás o de un lado a otro. Al final de *Morgan, un caso clínico* (Morgan, a Suitable Case for Treatment, 1966), de Karel Reisz, la cámara se mueve en diagonal hacia arriba y hacia abajo para revelar que el jardín de flores aparentemente inocuo del héroe proclama su simpatía por el comunismo (fig. 6.123; 6.124). Variaciones del plano de grúa son los planos de helicóptero y avión.

Las panorámicas, los picados y contrapicados, los planos de *travelling* y los planos de grúa son los movimientos del encuadre más comunes, pero es posible imaginar prácticamente cualquier tipo de movimiento de cámara (dando vueltas de campana, girando, etc.). Solamente unos pocos movimientos de cámara se pueden confundir entre sí. La panorámica se parece a un plano de *travelling* lateral, y el picado y el contrapicado se parecen a un plano de grúa vertical. Pero un poco de práctica como espectador hace que sea fácil percibir la diferencia. Tanto en la panorámica como en el picado y el contrapicado, el cuerpo de la cámara no cambia de posición; simplemente gira a izquierda o derecha, arriba o abajo. Por ejemplo, en la figura 6.115 el encuadre está muy cerca del hombre del centro, mostrándole de perfil. Si la cámara estuviera haciendo un *travelling* de seguimiento, se mantendría al lado; sin embargo, la figura 6.116 le muestra a una distancia mayor y desde atrás, indicando que la cámara ha girado pero no se ha movido con el personaje. En el plano de *travelling* lateral y el plano de grúa vertical, la cámara se mueve horizontal o verticalmente, como si nos deslizáramos junto a un personaje o nos lanzáramos sobre un paisaje. Como veremos, los diferentes tipos de movimientos de cámara se pueden combinar.

Los movimientos de cámara han tenido un gran atractivo para los cineastas y el público desde los comienzos del cine. ¿Por qué? Visualmente, los movimientos de cámara crean varios efectos llamativos. A menudo aumentan la información sobre el espacio de la imagen. Las posiciones de los objetos se vuelven más vívidas y nítidas que en los encuadres estáticos. Normalmente, se revelan objetos o figuras nuevos. Los planos de *travelling* y grúa nos proporcio-



Fig. 6.123



Fig. 6.124



Fig. 6.125



Fig. 6.126

nan constantemente diferentes perspectivas de los objetos a medida que la imagen cambia continuamente de orientación. Los objetos parecen más sólidos y tridimensionales cuando la cámara forma un arco (es decir, gira alrededor de un sendero curvo) en torno a ellos. La panorámica y los planos picados y contrapicados presentan el espacio como continuo, tanto horizontal como verticalmente.

Además, es difícil no considerar al movimiento de cámara como un sustituto de nuestro movimiento. No se trata precisamente de que los objetos avancen o retrocedan. Parece que nos apartamos o acercamos a ellos. Desde luego, éste no es el caso en un sentido literal: nunca olvidamos que lo que estamos viendo es una película. Sin embargo, el movimiento de la cámara proporciona varias pistas convincentes acerca del movimiento por el espacio. En realidad, estas pistas son tan fuertes que los cineastas a menudo hacen que los movimientos de cámara sean *subjetivos*: motivados por la narración para representar la visión a través de los ojos de un personaje en movimiento. Es decir, el movimiento de cámara puede ser una pista convincente de que estamos viendo un plano subjetivo. Subjetivo o no desde el punto de vista de la narración, el ojo móvil de la cámara, el encuadre móvil del plano, actúa como un sustituto de nuestra vista y nuestra atención.

En la producción cinematográfica comercial de hoy en día, la mayoría de los movimientos de cámara se hacen con la cámara colocada en una *dolly*, que se puede mover sobre raíles u otros soportes especialmente diseñados para ello. Otra alternativa es una montura de cámara equilibrada en un balancín patentada como Steadicam. Esta montura va atada al cuerpo del operador mediante un soporte. El operador puede caminar con la cámara, ajustando el encuadre mediante pequeños movimientos de la mano mientras ve la imagen en un monitor de vídeo. Otro operador ajusta el enfoque con un mando por control remoto.

El mecanismo que mantiene el equilibrio permite a la Steadicam rodar planos móviles con gran uniformidad. Se consigue una gran fluidez a la hora de seguir a los actores subiendo escaleras, entrando en habitaciones o yendo en moto o bicicleta. En *Toro salvaje*, de Martin Scorsese, la Steadicam sigue al protagonista fuera de los vestuarios, a través de un largo pasillo (fig. 6.125), subiendo un tramo de escaleras (fig. 6.126) y por en medio de una abigarrada multitud, hasta el *ring*. Recientemente, los directores han utilizado la Steadicam en el plató para complementar a la cámara principal, ya que proporciona planos con movimiento que se pueden montar dentro de imágenes más amplias.

Al crear ciertos efectos especiales, el movimiento de cámara puede estar gobernado por otros medios electrónicos. Las técnicas de *control del movimiento* utilizan programas informáticos para planificar los movimientos de cámara y ejecutarlos con precisión. Los movimientos, entonces, se pueden repetir para diferentes elementos de un plano compuesto. Por ejemplo, un *travelling* hacia una nave espacial se puede repetir para ampliar el fondo dentro del que se recorta la maqueta. El control del movimiento se utilizó por primera vez en las películas de ciencia ficción, sobre todo en *Naves misteriosas* (*Silent Running*, 1971) y *La guerra de las galaxias*.

A veces, el cineasta no quiere movimientos de cámara suaves y prefiere una imagen desigual y temblorosa. Generalmente, este tipo de imagen se consigue mediante el uso de la *cámara en mano*. Es decir, el operador no fija la cámara en un trípode o en una *dolly*, sino que, en vez de ello, utiliza su cuerpo como soporte. En la figura 6.127, Don Pennebaker llevaba la cámara en mano durante el rodaje de *Keep on Rocking* (1971). Este tipo de movimiento de cámara se volvió muy común a finales de los años cincuenta, con el nacimiento de los documentales de *cinéma-vérité*. Pronto se empezó a utilizar este recurso en el cine de ficción. En años recientes, algunos directores han recalibrado la Steadicam para que las imágenes sean menos suaves.



A menudo, la cámara en mano funciona como una forma especial de punto de vista subjetivo, como en la figura 6.128, de *Una luz en el hampa* (The Naked Kiss, 1964), de Samuel Fuller. En ocasiones, el plano cámara en mano sirve para recordar al espectador la presencia de la propia cámara. Esto se explota en *La primera carga al machete* (1969), de Manuel Octavio Gómez, una película que utiliza las técnicas del *cinéma-vérité* de forma anacrónica. La película está ambientada en 1868, mucho antes de que se inventara el cine, pero se presenta como un documental, lleno de entrevistas y fragmentos de noticiarios. Los episodios de la guerrilla están rodados cámara en mano, lo que llama nuestra atención sobre el carácter de reconstrucción de la película como un todo (fig. 6.129).

El movimiento de cámara es la forma más común de conseguir un encuadre móvil, pero no es la única. En el cine de animación, la cámara se mantiene en una posición, pero mediante el dibujo en calcos fotograma a fotograma, el animador puede crear el efecto del movimiento de cámara, como en la panorámica de *The Old Grey Hare* (1944) (figs. 6.130-6.132).

Por otra parte, el efecto de encuadre móvil se puede conseguir fotografiando una fotografía o un fotograma de una película y ampliando o reduciendo gradualmente cualquier porción de la imagen, como se hace frecuentemente en la positivadora óptica. Se puede abrir un *iris* para revelar una imagen o cerrarlo para aislar un detalle. Finalmente, el objetivo *zoom*, como ya hemos mencionado, se puede utilizar para crear un encuadre móvil.

Las diferencias entre los tipos de encuadre móvil de laboratorio o de *zoom* y algunos encuadres móviles creados por el movimiento de cámara durante el ro-



Fig. 6.128



Fig. 6.129



Fig. 6.130



Fig. 6.131



Fig. 6.132



Fig. 6.133



Fig. 6.134

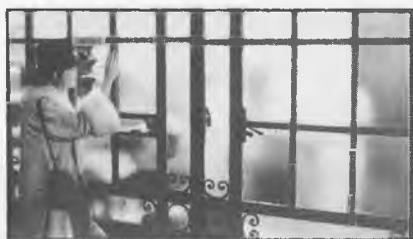


Fig. 6.135



Fig. 6.136



Fig. 6.137



Fig. 6.138



Fig. 6.139

daje son difíciles de ilustrar en páginas impresas. Nadie pensará que una abertura de *iris* o un plano de *travelling* circular es un *zoom*. Sin embargo, ¿cómo podemos, por ejemplo, nosotros como espectadores distinguir entre una abertura de *zoom* y un plano de *travelling* hacia adelante, o un plano de grúa hacia atrás y un encuadre creado en la positivadora óptica? En general, la animación, los efectos especiales y los objetivos *zoom* crean un encuadre móvil al reducir o ampliar alguna porción de la imagen. Aunque el plano de *travelling* y el plano de grúa amplían o reducen porciones de la imagen, no es esto *todo* lo que hacen. En el auténtico movimiento de cámara, los objetos estáticos en diferentes planos pasan a diferentes velocidades, presentándonos *diferentes aspectos*; los fondos ganan volumen y profundidad.

Consideremos algunos ejemplos. En *La guerra ha terminado* (*La guerre est finie*, 1966) de Alain Resnais, un plano de *travelling* (figs. 6.133, 6.134) dota a los objetos de un volumen considerable. La pared no ha perdido nada de su grosor o solidez. Además, el cartel de la calle no ha aumentado simplemente; su orientación ha cambiado con respecto al punto de vista de la cámara. Igualmente, en las figuras 6.135-6.137, un *travelling* en diagonal de *El último tango en París*, de Bertolucci, las figuras mantienen su volumen tridimensional, pero cambia un poco el ángulo y el aspecto.

Con las ampliaciones del *zoom* y la positivadora óptica, sin embargo, el encuadre móvil no altera el aspecto o la posición de los objetos filmados. En el plano de *Barry Lyndon* (*Barry Lyndon*, 1975), de Stanley Kubrick (figs. 6.138, 6.139), las tropas desfilando disminuyen de tamaño simplemente por el cierre de *zoom*. Es decir, nuestra posición con respecto a los soldados y su fondo es exactamente el mismo al final del cierre de *zoom*. Pero las pistas de profundidad cambian a medida que disminuye la distancia focal de la lente. Al comienzo del plano, la imagen de teleobjetivo hace que las tropas parezcan más cerca de los árboles del fondo que al final del plano, y el cierre de *zoom* revela a un grupo de espectadores al fondo. En resumen, cuando la cámara se mueve, percibimos nuestro propio movimiento por el espacio. Cuando opera el *zoom*, un fragmento del espacio parece agrandado o reducido.

Hasta aquí, hemos aislado estos diferentes tipos de encuadres móviles en estados muy puros. Pero los cineastas combinan frecuentemente estos encuadres dentro de un mismo plano: la cámara puede hacer un *travelling* y panoramizar al mismo tiempo o elevarse mientras utiliza un *zoom*. Sin embargo, todo ejemplo se puede identificar como una combinación de los tipos básicos.

**Funciones de la movilidad del encuadre.** Nuestro listado de tipos de encuadres móviles es poco útil sin una consideración de cómo funcionan sistemáticamente dichas estrategias de encuadre dentro de las películas. ¿Cómo se relaciona el encuadre móvil con el espacio cinematográfico? ¿Y con el tiempo cinematográfico? ¿Cómo crean los encuadres móviles ciertos patrones por sí mismos? Estas cuestiones exigen que examinemos cómo interactúa el encuadre móvil con la forma de la película.

1. *El encuadre móvil y el espacio.* El encuadre móvil afecta considerablemente al espacio en campo y fuera de campo. Un plano de *travelling* o un *zoom* hacia adelante hace visible en la pantalla un espacio fuera de campo. Otros movimientos de cámara y efectos ópticos pueden revelar nuevas zonas fuera de campo. En muchas películas, la cámara retrocede desde un detalle e introduce algo inesperado dentro del espacio del plano. Esto es lo que sucede en el ejemplo anterior de *Jezabel* (fig. 6.81 a 6.84); después de que la mano con la copa se introduzca en primer plano, la cámara retrocede para mostrar a un hombre que está de pie en primer término. El encuadre móvil también afecta continuamente a la distancia, el ángulo, la altura y el nivel del encuadre. Un *travelling* hacia adelante puede cambiar la distancia de plano general a primer plano; un plano de grúa hacia arriba puede cambiar el ángulo desde un contrapicado a un picado.

Podemos, en general, plantearnos varias cuestiones sobre cómo el encuadre móvil se relaciona con el espacio. ¿Se basan los movimientos del encuadre en el movimiento de las figuras? Por ejemplo, una de las funciones más comunes del movimiento de cámara es *reencuadrar*. Si un personaje se mueve en relación con otro personaje, muy a menudo se panoramizará levemente la imagen para modificar el movimiento. En *Roma, ciudad abierta* (*Roma città aperta*, 1945), cuando Ricci está en el apartamento de Pina, cambia ligeramente de posición cuando se sienta en el borde de la mesa, y el encuadre cambia levemente para acomodarse a su movimiento. El reencuadre también puede ser un arte en sí mismo, como en *Luna nueva*, que se esfuerza por equilibrar sus composiciones mediante el reencuadre. Cuando Hildy se mueve, la cámara panoramiza a la derecha para reencuadrarla; cuando Walter gira en la silla, la cámara reencuadra a la izquierda, dirigiendo cada vez nuestra atención y manteniendo una composición equilibrada (véanse figs 6.140-6.142). Puesto que los reencuadres están motivados por el movimiento de las figuras, tienden a pasar relativamente inadvertidos. Cuando empezamos a darnos cuenta, nos podemos llegar a sorprender de cuán frecuentemente aparecen.

El reencuadre es solamente una de las formas en que el encuadre móvil puede basar el movimiento de las figuras. La cámara también puede desplazarse para seguir a las figuras u objetos en movimiento. Una panorámica puede mantener una carrera de coches centrada, un *travelling* puede seguir a un personaje de una habitación a otra, o un plano de grúa puede perseguir a un globo que se eleva. En estos casos, la movilidad del encuadre funciona sobre todo para mantener nuestra atención en el tema del plano y se subordina al movimiento de ese tema.

Los planos de seguimiento pueden llegar a ser bastante complicados. *Cronaca di un amore* (1951), de Michelangelo Antonioni, contiene muchas esce-



Fig. 6.140



Fig. 6.141



Fig. 6.142



Fig. 6.143



Fig. 6.144



Fig. 6.145



Fig. 6.146



Fig. 6.147



Fig. 6.148

nas en las que están presentes varios personajes. Por lo general, la cámara sigue a una figura que se mueve para encontrarse con otra, luego sigue el movimiento del segundo personaje hasta otro lugar donde se encuentra con algún otro, luego sigue el movimiento del tercer personaje y así sucesivamente. La secuencia de la partida de cartas de *Cronaca di un amore* es un excelente ejemplo del continuado seguimiento de la cámara a un personaje tras otro en rápida sucesión.

Sin embargo, el encuadre móvil no necesita en absoluto estar subordinado al movimiento de las figuras. También puede moverse independientemente de ellas. A menudo, desde luego, la cámara se aleja de los personajes para revelar algo de importancia para la narración. Los ejemplos más banales son movimientos que ponen de relieve una pista disimulada, una señal que hace observaciones sobre la acción, una sombra inadvertida o una mano haciendo algo. La cámara móvil puede situar un lugar en el que después entrarán los personajes. Esto es lo que sucede al comienzo de *Laura* (1944), de Otto Preminger, cuando la cámara se desliza por la sala de estar de Waldo Lydecker, definiéndole como un hombre rico y de gustos refinados, antes de centrarse en el detective MacPherson. En *Le crime de monsieur Lange*, de Renoir, la cámara móvil caracteriza a Lange abandonándole y haciendo una panorámica alrededor para examinar su habitación, repleta de revólveres, sombreros de vaquero y un mapa con el territorio de Arizona (figs. 6.143-6.148). Se muestra a Lange como un hombre fantástico, que vive según el mundo del Oeste en que se inspira para sus historias de vaqueros.

A veces, sin embargo, un movimiento que sólo aparentemente sitúe un espacio para la acción puede cogernos totalmente desprevenidos, como al comienzo de *Genroku Chushingura* [Los cuarenta y siete samurais, 1942], de Kenji Mizoguchi. Después de un plano estático del patio de un palacio (fig. 6.149), se corta a otra vista del patio, ahora visto desde dentro del pasillo (fig. 6.150). La cámara avanza lateralmente a lo largo del pasillo, su mirada fija en el patio, completamente vacío. Parece que vaya a entrar alguien o algo en él. Se oyen voces bastante claras, mientras la cámara continúa moviéndose lentamente en un *travelling* hacia la derecha (fig. 6.151). En efecto, después de lo que parecen minutos, la cámara hace una panorámica a la derecha para revelar a los hombres hablando de pie en el pasillo (fig. 6.152). Hemos sido engañados; la acción real estaba sucediendo en el pasillo, fuera de campo, y la trayectoria lateral de la cámara excluía deliberadamente la acción. Además, este movimiento de cámara establece un espacio desocupado como importante para la película, como se demostrará en escenas posteriores.

Dependa o no del movimiento de las figuras, el encuadre móvil puede afectar profundamente a cómo percibimos el espacio dentro del cuadro o fue-



Fig. 6.149

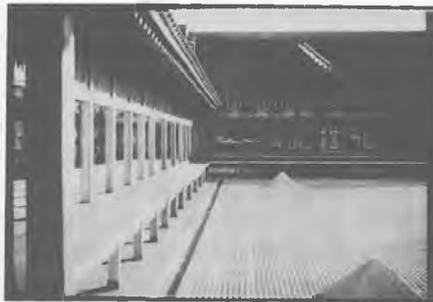


Fig. 6.150



Fig. 6.151



Fig. 6.152



Fig. 6.153

ra de campo. Los diferentes movimientos de cámara crean diferentes concepciones del espacio. En *El año pasado en Marienbad*, Resnais hace que la cámara se mueva a menudo por pasillos y a través de puertas, convirtiendo un hotel de verano en un laberinto. Alfred Hitchcock ha producido algunos de los movimientos de cámara más famosos de la historia del cine. Un plano de *travelling* con grúa se mueve desde un plano general en picado de un salón de baile, sobre las cabezas de los bailarines, hasta un primerísimo primer plano de los ojos de un batería, afectados por un tic (*Inocencia y juventud* [Young and Innocent, 1937]). En *De entre los muertos/Vértigo*, una combinación especialmente astuta de *travelling* y cierre de *zoom* distorsiona plásticamente la perspectiva del plano. (Este recurso reaparece en *Tiburón*, de Spielberg, cuando el *sheriff* Brody se da cuenta de repente, en la playa, de que el tiburón ha atacado a un niño.) En películas como *Csillagosok Katonak* [Rojos y blancos, 1967] y *Salmo rojo* (Meg Ker a Nep, 1971), Miklós Jancsó se ha especializado en movimientos de cámara muy largos, que vagan entre grupos de gente moviéndose por un llano. Sus planos utilizan todos los recursos del *travelling*, panorámica, grúas, *zoom* y enfoques para conformar nuestra percepción de las relaciones espaciales.

Para su película *La région centrale* (1971), Michael Snow construyó la máquina que aparece en la figura 6.153. Puesto que todos los brazos móviles podían girar la cámara de diferentes modos en respuesta a un mando por control remoto, la máquina creaba una variada serie de movimientos de cámara rotativos. Snow colocó la máquina en un desértico paisaje canadiense y la película resultante transforma ese espacio en una serie de imágenes especialmente móviles. Un grupo de variaciones sobre las posibilidades de la velocidad y la dirección del movimiento de la cámara proporcionaron las bases de

la forma abstracta de esta película. Éste es un ejemplo de cómo una técnica cinematográfica puede determinar enormemente la forma de una larga y complicada película.

Todos estos ejemplos ilustran diferentes formas en las que la movilidad del cuadro afecta a nuestra percepción del espacio. Acerca de cualquier encuadre móvil, podemos preguntarnos: ¿cómo funciona para revelar u ocultar el espacio fuera de campo? ¿Depende la movilidad del cuadro del movimiento de las figuras o es independiente de él? ¿Qué trayectoria concreta sigue la cámara? Estas cuestiones recibirán mejores respuestas al considerar cómo los efectos espaciales del movimiento de la cámara funcionan con respecto a la forma narrativa o no narrativa.

2. *El encuadre móvil y el tiempo.* La movilidad del cuadro implica tiempo, así como espacio, y los cineastas se han dado cuenta de que nuestro sentido de la duración y el ritmo están afectados por el encuadre móvil. La importancia de la duración en el movimiento de cámara, por ejemplo, se puede percibir comparando a dos directores japoneses, Yasujiro Ozu y Kenji Mizoguchi. Ozu prefiere los movimientos de cámara breves y unidireccionales, como en *Bakushu* (1951) y *Ochazuke no Aji* (1952). Mizoguchi, por el contrario, cultiva el plano de *travelling* lento y largo, combinándolo a menudo con la panorámica. Que los movimientos de cámara simplemente ocupen menos tiempo en las películas de Ozu que en las de Mizoguchi constituye una importante diferencia entre los estilos de los directores.

Más generalmente, puesto que un movimiento de cámara tiene una duración, puede crear un arco de expectación y satisfacción por sí mismo. En breve veremos cómo sucede esto en un largo movimiento de cámara al comienzo de *Sed de mal*, de Welles.

La velocidad de la movilidad de encuadre también es importante. Un *zoom* o movimiento de cámara puede ser relativamente lento o rápido. ¡*Qué noche la de aquel día!* y *Socorro* (Help!, 1965), de Richard Lester, comenzaron la moda, muy propia de los años sesenta, de las aperturas y cierres de *zoom* muy rápidos. En comparación, uno de los movimientos de cámara más tempranos e impresionantes, el monumental plano de grúa de la fiesta de Belshazzar en *Intolerancia*, de Griffith, gana majestuosidad y suspense por su inexorable lento descenso hacia el inmenso decorado que se muestra en la figura 5.11 (pág. 149).

En general, un movimiento de cámara puede crear efectos significativos por sí mismo. Si la cámara se aleja en panorámica, rápidamente, de un hecho, podemos vernos conducidos a preguntarnos qué ha sucedido. Si la cámara retrocede bruscamente para mostrarnos algo en primer término que no esperábamos, nos cogerá por sorpresa. Si la cámara se mueve lentamente sobre un detalle, ampliándolo gradualmente pero retrasando la satisfacción de nuestras expectativas, el movimiento de cámara contribuirá al suspense. En una película narrativa, la velocidad del encuadre móvil puede estar motivada por necesidades narrativas. Un rápido *travelling* hacia adelante dirigido a un objeto importante o un lento plano de grúa desde las figuras de un paisaje pueden subrayar fragmentos clave de la información de la historia.

A veces la velocidad del encuadre móvil funciona de forma rítmica. En *Pastorale d'été* (1958), de Will Hindle, se crea un ritmo suave y sincopado abriendo en *zoom* y utilizando ligeros picados y contrapicados al compás de la música de Honegger. A menudo, las películas musicales hacen uso de la velocidad del movimiento de cámara para subrayar cualidades de una canción o baile. Durante el número «Broadway Rhythm», de *Cantando bajo la lluvia*, la cámara retrocede rápidamente desde Gene Kelly varias veces y la velocidad del movimiento está calculada para acentuar la letra de la canción. La velocidad del

encuadre también puede crear cualidades expresivas: un movimiento de cámara puede ser fluido, *staccato*, vacilante, etc. En resumen, la duración y velocidad del encuadre móvil pueden controlar significativamente nuestra percepción del plano en el tiempo.

3. *Modelos de encuadre móvil*. La imagen móvil puede crear sus propios motivos específicos dentro de una película. Por ejemplo, *Psicosis*, de Hitchcock, comienza y finaliza con un movimiento progresivo dentro de la imagen. Al comienzo de la película, la cámara panoramiza a la derecha y abre *zoom* sobre un edificio de un paisaje urbano. Varios movimientos progresivos nos llevan finalmente hasta los visillos de una ventana y a la oscuridad de la habitación de un hotel barato. El movimiento de cámara hacia adentro, la penetración en un interior, se repite a lo largo de toda la película, a menudo motivados como por un punto de vista subjetivo, como cuando varios personajes se van adentrando en la mansión de Norman. El penúltimo plano de la película muestra a Norman sentado ante una pared blanca, sin adornos, mientras oímos su monólogo interior. La cámara se mueve de nuevo hacia adelante hasta lograr un primer plano de su cara. Este plano es el clímax del movimiento progresivo iniciado al comienzo de la película; la película ha trazado un movimiento hasta el interior de la mente de Norman. Otra película que se basa en gran medida en un esquema de progresivos movimientos de penetración es *Ciudadano Kane*, que describe el mismo inexorable trayecto hacia la revelación del secreto de un personaje.

Hay otros tipos de movimientos que se pueden repetir y desarrollar a lo largo de una película. *Lola Montès* (1955), de Max Ophüls, utiliza planos de *travelling* de 360° y constantes planos de grúa hacia arriba y hacia abajo para contrastar la arena del circo con el mundo del pasado de Lola. Películas tan completamente diferentes como *La gran ilusión* (*La grande illusion*, 1937), de Jean Renoir, y *Los sobornados* (*The Big Heat*, 1953), de Fritz Lang, comparten el hábito de comenzar una secuencia con un plano relativamente cercano de un objeto y luego hacer un *travelling* hacia atrás para situar ese objeto en un contexto dramático, a veces con resultados asombrosos. En  $\leftarrow\rightarrow$ , de Michael Snow (normalmente llamada *Back and Forth*, 1968-1969), la constante panoramización de un lado a otro en un aula, a la manera del ping-pong, determina la estructura formal básica de la película. Resulta una sorpresa cuando, casi al final, el movimiento se convierte de repente en un repetido picado y contrapicado. En estas y otras muchas películas, el cuadro móvil establece marcadas repeticiones y variaciones.

En estos ejemplos, las repeticiones y variaciones de los motivos de movimiento de cámara interactúan con la forma narrativa o no narrativa de la película. A modo de resumen podemos considerar dos películas que ilustran las posibles relaciones del encuadre móvil con la forma narrativa. Estas dos películas constituyen un oportuno contraste, ya que una utiliza el encuadre móvil para fortalecer y apoyar la narración, mientras la otra subordina la forma de la narración a la total movilidad del encuadre.

*La gran ilusión*, de Jean Renoir, es una película de guerra en la que casi nunca vemos la guerra. La heroicas cargas y los batallones derrotados, elementos esenciales del género, están ausentes. La primera guerra mundial no aparece casi nunca en la pantalla. En vez de ello, Renoir se centra en cómo las relaciones entre las naciones y las clases sociales se ven afectadas por la guerra. Maréchal y Boeldieu son los dos franceses; Rauffenstein es alemán. Sin embargo, el aristócrata Boeldieu tiene más en común con Rauffenstein que con el mecánico Maréchal. La forma narrativa de la película expone la muerte de la clase alta de Boeldieu-Rauffenstein y la precaria supervivencia de Maréchal y su amigo Rosenthal: su huida a la granja de Elsa, su pacífico interludio allí y su huida final de vuelta a Francia, y presumiblemente de vuelta a la guerra también.



Fig. 6.154



Fig. 6.155



Fig. 6.156

Dentro de este marco, el movimiento de cámara desempeña varias funciones, todas ellas de apoyo directo a la narración. En primer lugar, y lo que es menos usual, su tendencia a atenerse al movimiento de las figuras. Cuando un personaje o un vehículo se mueve, Renoir hace a menudo una panorámica o un *travelling* para seguirlo. La cámara sigue a Maréchal y Rosenthal cuando caminan juntos después de la huida; hace un *travelling* hacia atrás cuando el ruido que hacen los alemanes atrae hacia la ventana a los prisioneros. Pero son los movimientos de cámara *independientes* del movimiento de las figuras los que hacen que la película sea poco común.

Cuando la cámara se mueve por su cuenta, somos conscientes de que interpreta de forma activa la acción, creando suspense o proporcionándonos información de aquello que ignoran los personajes. Por ejemplo, cuando un prisionero está cavando el túnel y tira de la cuerda para pedir que le saquen fuera, la cámara encuadra la lata cayendo sin hacer ruido (fig. 6.154), y luego panoramiza a la izquierda para revelar que los personajes no se han percatado de ello (figs. 6.155, 6.156). De este modo, los movimientos de cámara ayudan a crear una narración en cierto modo ilimitada.

A veces la cámara es un agente tan activo que Renoir utilizará movimientos de cámara repetidos para crear patrones con significación narrativa. Uno de estos patrones es el movimiento para vincular a los personajes con detalles de su entorno. A menudo, una secuencia comienza con un primer plano de algún detalle y retrocede para anclar ese detalle en un contexto espacial y temporal más amplio. El paralelismo narrativo es evidente cuando Renoir comienza la escena de la discusión sobre los planes de fuga de Boeldieu y Maréchal con un primer plano de una ardilla enjaulada (fig. 5.157), antes de que la cámara retroceda para revelar a los hombres (fig. 6.158) al lado de la jaula.

Más complicada es la escena de la celebración de la Navidad en casa de Elsa, que comienza con un primer plano del nacimiento y un *travelling* hacia atrás que muestra, en diferentes fases, la interacción de las reacciones entre los personajes. Este movimiento de cámara no es simplemente decorativo; comenzar con un detalle escénico antes de pasar a un contexto mayor hace que los momentos decisivos de la narración enfatizen económica y constantemente las relaciones entre los elementos de la puesta en escena de Renoir. Lo mismo sucede con un *travelling* hacia adelante menos común que termina en un detalle al final de una escena, como cuando después de la muerte de Boeldieu, Rauffenstein va a cortar el geranio, la única flor de la prisión (fig. 6.159) y Renoir realiza un *travelling* hasta un plano corto de la maceta, junto a la ventana (fig. 6.160).

Los personajes están ligados a su entorno mediante algunos planos con movimientos de cámara aún más ambiciosos, que funcionan para poner de relieve



Fig. 6.157



Fig. 6.158



Fig. 6.159



Fig. 6.160



Fig. 6.161



Fig. 6.162



Fig. 6.163



Fig. 6.164



Fig. 6.165



Fig. 6.166

importantes paralelismos narrativos. En la primera escena, cuando Maréchal abandona el bar de oficiales (fig. 6.161), Renoir realiza una panorámica y un *travelling* a la izquierda desde la puerta para revelar a unas *pin-ups* (a la derecha en la fig. 6.162) y un cartel (fig. 6.163). En la escena siguiente, en el bar de oficiales alemán, un movimiento de cámara similar (esta vez en la dirección contraria) abandona a los personajes y explora, por sí mismo, una colección similar de elementos decorativos (figs. 6.164-6.166). Mediante los movimientos de cámara, Renoir indica una similitud entre los dos bandos contrarios, desdibujando las diferencias entre las naciones y subrayando los deseos comunes. Los movimientos de cámara, repetidos como en un patrón sistemático, crean el paralelismo narrativo.



Fig. 6.167



Fig. 6.168



Fig. 6.169



Fig. 6.170



Fig. 6.171



Fig. 6.172



Fig. 6.173



Fig. 6.174



Fig. 6.175

Consideremos el modo en que dos planos de *travelling* análogos comparan la guerra de los aristócratas y la guerra de la clase baja. Se nos ha presentado la nueva posición, como comandante de un campo de prisioneros, de Rauffenstein mediante un prolongado plano de *travelling* que comienza con un crucifijo (algo irónico, ya que la capilla ha sido requisada como cuartel), recorre los látigos, las espuelas, las armas y los guantes, sigue a un sirviente que prepara los guantes de Rauffenstein y finalmente llega hasta el propio Rauffenstein (figs. 6.167-6.174). En este plano Renoir presenta, sin palabras, la elegancia militar en el campo de batalla que caracteriza a la guerra del aristócrata.

Más adelante, sin embargo, un plano análogo critica esto mismo. El plano comienza de nuevo con un objeto —una fotografía del difunto marido de Elsa



Fig. 6.176



Fig. 6.177



Fig. 6.178



Fig. 6.179



Fig. 6.180



Fig. 6.181

(fig. 6.175)— y retrocede para revelar fotografías de otros parientes de Elsa mientras ella explica en *off* dónde los mataron. La cámara se mueve a la izquierda (fig. 6.176) hasta la mesa de la cocina, donde está Lotte (fig. 6.177) mientras Elsa comenta en *off*: «Ahora la mesa es demasiado larga». El hecho de que la guerra de Elsa no tiene nada del esplendor de la de Rauffenstein se transmite principalmente mediante el paralelismo creado al repetir el movimiento de cámara. Además estos movimientos de cámara funcionan conjuntamente con la puesta en escena, mientras el paralelismo narrativo se refuerza mediante el sutil uso de los objetos como motivos: el crucifijo de las figuras 6.167 y 6.177, las fotografías de las figuras 6.168 y 6.175, y las mesas con que finalizan ambos planos.

Otra de las funciones del movimiento de cámara independiente del movimiento de las figuras es vincular a los personajes entre sí. En los campos de prisioneros, la cámara se mueve una y otra vez para unir a un hombre con otro, indicando espacialmente su idéntica condición. Cuando los prisioneros escudriñan la colección de ropas de mujer, un hombre decide disfrazarse con ellas. En el momento en que aparece, los hombres se quedan inmóviles. Renoir realiza un *travelling* silencioso por las caras de los prisioneros, cada una de ellas reflejando su deseo oculto.

Un movimiento vinculante más elaborado se produce en la escena del espectáculo de vodevil, en la prisión, cuando los hombres se enteran de que los franceses han reconquistado una ciudad. La cámara se mueve entre ellos mientras comienzan a cantar desafiadoramente «La Marsellesa». Renoir presenta el plano como una celebración de la unidad espacial, realizando un *travelling* a la derecha que parte de los músicos (fig. 6.178), pasa por los cantantes (figs. 6.179, 6.180) y finaliza en una pareja de preocupados guardias alemanes (fig. 6.181).



Fig. 6.182



Fig. 6.183



Fig. 6.184



Fig. 6.185



Fig. 6.186



Fig. 6.187

La cámara, entonces, panoramiza a la izquierda para revelar una hilera de prisioneros cantando de pie (fig. 6.182). La cámara se mueve hacia adelante y pasa de nuevo ante los músicos (fig. 6.183), y luego realiza una rápida panorámica hacia la izquierda para situarse enfrente de la audiencia (fig. 6.184). Este complejísimo movimiento de cámara se repite por entre los prisioneros cuando se unen para desafiar a sus guardianes.

En la casa de campo de Elsa, al igual que en la prisión, el movimiento de cámara vincula a los personajes. Recordemos el plano que va desde Elsa y Rosenthal, que están en el interior, a través de la ventana, hasta Maréchal, que está fuera. La culminación del movimiento vinculante se produce casi al final de la película, cuando Renoir realiza una panorámica que va desde los alemanes, que están a un lado de la frontera (fig. 6.185) a los lejanos franceses que se han fugado, en el otro (figs. 6.186, 6.187); incluso a esta escala, la cámara de Renoir se niega a glorificar las divisiones nacionales.

Aquí es oportuno un comentario de André Bazin: «Jean Renoir encontró un modo de revelar el significado oculto de las personas y las cosas sin destruir la unidad que les es natural». Al enfatizar y hacer comparaciones, el encuadre móvil de *La gran ilusión* se convierte en tan importante como la puesta en escena. La cámara esculpe el espacio para crear conexiones que enriquecen la forma narrativa de la película. Renoir ha encontrado formas imaginativas de hacer que el encuadre móvil sustente y elabore un sistema de relaciones narrativas.

En *Wavelength*, de Michael Snow, la relación entre la narración y el encuadre móvil es casi exactamente la inversa. En vez de apoyar la forma narrativa, la movilidad del encuadre domina la narración, incluso desviando nuestra aten-

ción de ella. La película comienza con un encuadre en plano general de un apartamento, orientado hacia una pared y una ventana (fig. 6.188). A lo largo de la película, la cámara cierra en *zoom* de repente acortando la distancia, y luego mantiene ese encuadre. Cierra en *zoom* un poco más y mantiene el encuadre (fig. 6.189). Y así transcurre toda la película. Al final del filme, un primer plano de la fotografía de una playa en la lejana pared llena el cuadro.

De este modo, *Wavelength* está estructurada principalmente en torno a un único tipo de movilidad del encuadre: el cierre en *zoom*. Su modelo de progresión y desarrollo no es narrativo, sino una exploración, a través de medios deliberadamente limitados, de cómo el *zoom* transforma el espacio del apartamento. Los repentinos *zooms* crean frecuentes y bruscos cambios de las relaciones de perspectiva. Al excluir partes de la habitación, el cierre en *zoom* también aumenta y aplanar lo que vemos; cada cambio de distancia focal nos proporciona un nuevo grupo de relaciones espaciales. El *zoom* deja cada vez más espacio fuera de campo. La banda sonora, en su mayor parte, refuerza la progresión formal básica emitiendo un único zumbido que sube de tono a medida que el *zoom* aumenta cada vez más.

Dentro de la estructura básica de *Wavelength*, sin embargo, hay dos subsistemas opuestos. El primero es una serie de tintes de color que se desplazan por la imagen como bloques abstractos. Estos tintes obran a menudo en contra de la profundidad representada en el plano del apartamento.

El segundo subsistema es narrativo. A diferentes intervalos, entran personajes en la habitación y llevan a cabo determinadas actividades (hablar, escuchar la radio, hacer llamadas telefónicas). Incluso se produce una misteriosa muerte (el cuerpo que yace en el suelo en la fig. 6.190). Sin embargo, los hechos de la narración no tienen una explicación en términos de causa-efecto y no tienen resultados definitivos (aunque al final de la película oímos un sonido que se parece al de una sirena de la policía). Además, ninguna de estas acciones desvía al encuadre móvil de su curso prefijado. El vacilante y titubeante *zoom* sigue adelante, aun cuando excluya importante información de la acción. De este modo, *Wavelength* se detiene en fragmentos y partes de la acción, pero estos fragmentos siguen siendo secundarios, operan dentro de la progresión temporal del *zoom*.

Desde el punto de vista de la experiencia del espectador, el uso que hace *Wavelength* de la movilidad del encuadre, retrasa y gratifica expectativas poco comunes. El argumento despierta curiosidad (¿qué está haciendo ahí esa gente?, ¿qué ha conducido a la muerte del hombre, si es que está muerto?) y produce sorpresa (el aparente asesinato). Pero, en general, el suspense centrado en la historia se reemplaza por el suspense *estilístico*. ¿Qué encuadrará al final el *zoom*? Desde este punto de vista, los tintes de color e incluso el argumento funcionan con las espasmódicas cualidades del *zoom* para retrasar el avance hacia adelante del encuadre. Cuando el *zoom*, finalmente, revela su objetivo, nuestras expectativas estilísticas consiguen una satisfacción. El título de la película se revela como un juego múltiple, aludiendo no sólo al tono uniformemente creciente de la banda sonora, sino también a la distancia que el *zoom* tenía que recorrer para mostrar la fotografía: una «longitud de onda» (*wavelength*).

*La gran ilusión* y *Wavelength* ilustran, de modos diferentes, cómo la movilidad del encuadre puede guiar y condicionar nuestra percepción del espacio y el tiempo de una película. La movilidad del encuadre puede estar motivada por preocupaciones formales mayores, como en la película de Renoir, o puede en sí misma convertirse en la principal preocupación formal, como en el filme de Snow. Pero es importante darse cuenta de que, fijándonos en cómo utilizan los cineastas el encuadre móvil dentro de contextos concretos, podemos obtener una mayor comprensión de cómo se produce nuestra experiencia de una película.



Fig. 6.188

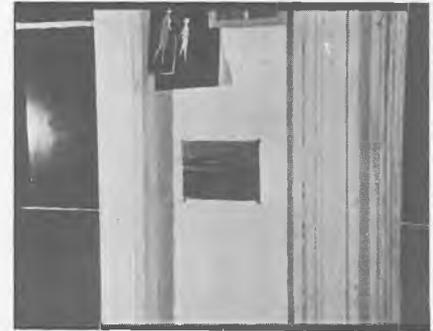


Fig. 6.189



Fig. 6.190

### LA DURACIÓN DE LA IMAGEN: LA TOMA LARGA

Al considerar la imagen cinematográfica, hemos puesto de relieve las cualidades espaciales: cómo la transformación fotográfica puede alterar las características de la imagen, cómo el encuadre define la imagen para atraer nuestra atención. Pero el cine es un arte tanto temporal como espacial, y ya hemos visto cómo la puesta en escena y la movilidad del encuadre operan en dimensiones tanto temporales como espaciales. Lo que tenemos que considerar ahora es cómo afecta la duración del plano a nuestra comprensión del mismo.

Existe una tendencia a considerar que el plano registra la duración «real». Un corredor tarda tres segundos en saltar una valla. Si filmamos al corredor, la película proyectada también consumirá tres segundos, o eso se supone. Un teórico del cine, André Bazin, convirtió en dogma principal de su estética el hecho de que el cine registra el «tiempo real». (Véase «Notas y cuestiones» para una discusión de la postura de Bazin.) Lo que hay que señalar, sin embargo, es que la relación entre la duración del plano y el tiempo que consume el hecho filmado no es tan simple.

En primer lugar, obviamente, la duración de un hecho en la pantalla se puede manipular mediante ajustes en el mecanismo motriz de la cámara o la positivadora, como ya hemos señalado antes en este capítulo. Las técnicas de cámara lenta o cámara rápida pueden mostrar al corredor saltando en veinte segundos o en dos. En segundo lugar, las películas narrativas no permiten a menudo establecer una sencilla equivalencia entre la «duración real» y la duración en la pantalla. Como subrayaba el capítulo 3 (pág. 71), la duración de la historia puede diferir considerablemente de la duración del argumento y de la duración en la pantalla.

Consideremos un plano de *Hitori Musuku* [El hijo único, 1936]. Ya ha pasado la medianoche y acabamos de ver a una familia despierta y hablando; este plano muestra una sombría esquina de la casa, sin ningún personaje en campo (fig. 6.191). Pero la luz cambia enseguida. Está amaneciendo. Hacia el final del plano ya ha amanecido (fig. 6.192). Este plano de transición consume aproximadamente un minuto de tiempo en la pantalla. Claramente, no registra la duración «real» de los hechos de la historia, que sería de al menos cinco horas. Para decirlo de otra manera, al manipular la duración en la pantalla, el argumento de la película ha condensado la duración de una historia de varias horas en un minuto más o menos. En el capítulo siguiente examinaremos cómo, al montar un plano con otro, se puede reducir o prolongar la duración en la pantalla. Ahora sólo necesitamos señalar que también es posible manipular la duración en la pantalla *dentro de un único plano*. No hace falta que haya una correspondencia exacta entre la duración en pantalla del plano y la duración de los hechos de la historia que se representan.



Fig. 6.191



Fig. 6.192

### LA TOMA LARGA

Todo plano tiene una duración escénica más o menos mensurable, pero en la historia del cine, los directores han variado considerablemente su opinión a la hora de elegir planos cortos o largos. En general, en los comienzos del cine (1895-1905) se tendía a confiar en planos de duración muy larga. Con la aparición del montaje continuo en el período 1905-1916, los planos se volvieron más breves. A finales de los años diez y principios de los veinte, los planos de una película tenían una duración media de unos cinco segundos. Después de la llegada del sonido, el promedio se amplió a unos diez segundos.

Pero a lo largo de la historia del cine, algunos cineastas han preferido utilizar constantemente planos con una duración mayor a la media. A mediados de los años treinta, hubo en varios países una tendencia a incrementar la duración de los planos, y esta tendencia continuó durante los veinte años siguientes. Las causas de este cambio son complejas y no del todo comprensibles, pero los especialistas afirman que el uso de planos insólitamente largos —*tomas largas*, como se les denomina— constituye un importante recurso para los cineastas.

«Toma larga» no es lo mismo que «plano general»: el último término se refiere a la distancia aparente entre la cámara y el objeto. Como hemos visto al examinar la producción cinematográfica (pág. 16), una *toma* es una operación continuada de la cámara que rueda un único plano. Llamar a un plano de considerable duración «toma larga» en vez de «plano general» evita la ambigüedad, puesto que el último término alude a un encuadre alejado, no a la duración del plano. En las películas de Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Orson Welles, Carl Dreyer, Andy Warhol o Miklós Jancsó, un plano puede durar varios minutos, y sería imposible analizar estas películas sin conocer de qué manera la toma larga puede contribuir a la forma y el estilo de una película.

Normalmente podemos considerar la toma larga como una alternativa a la serie de planos. El director puede elegir presentar una escena en una o unas cuantas tomas largas, o presentar la escena mediante varios planos más cortos. Cuando toda una escena se ofrece en un único plano, la toma larga se denomina con el nombre francés *plan-séquence* o «plano secuencia».

Más comúnmente, los cineastas utilizan la toma larga de forma selectiva. Unas escenas se basarán mucho en el montaje y otras se presentarán en tomas largas. Esto permite al director asociar determinados aspectos de una forma narrativa o no narrativa con las diferentes opciones estilísticas. Un ejemplo particularmente vívido se produce al final de la primera parte de *La hora de los hornos* (1967) de Humberto Solanas. La mayor parte de la película se basa en el montaje de noticiarios y planos escenificados para describir cómo penetran en las naciones en vías de desarrollo las ideologías europea y norteamericana. Pero el último plano de la película es un lento *zoom* de apertura a una fotografía del cadáver del Ché Guevara, símbolo de la resistencia guerrillera al imperialismo. Solanas convierte el plano en una toma larga, manteniéndolo durante tres minutos para obligar al espectador a meditar sobre el precio de la resistencia.

El hecho de mezclar tomas largas y planos más cortos también crea paralelismos y contrastes entre las escenas. André Bazin señalaba que *Ciudadano Kane* oscila entre las tomas largas en las escenas de diálogo y el montaje rápido en la secuencia del «News on the March» y otras. Hitchcock, Mizoguchi, Renoir y Dreyer varían a menudo la duración de los planos, basándose en la función que desempeña la escena en toda la película.

Por otra parte, el cineasta puede decidir construir toda la película a base de toma largas. *La sogá* (Rope, 1948), de Hitchcock, es famosa por contener solamente ocho planos, cada uno de ellos de la duración de un rollo de película. Igualmente, cada escena de *Siroco de invierno* (Sirokko, 1969), *Salmo rojo* y otras películas de Miklós Jancsó es un plano-secuencia. En estos casos, la toma larga se convierte en una parte a gran escala de una película. Y en este contexto el montaje puede tener mucha fuerza. Tras un plano de siete u ocho minutos, un corte elíptico puede resultar bastante desorientador, como muestran las películas de Jancsó.

Si la toma larga reemplaza a menudo al montaje, a nadie le sorprenderá que la toma larga sea frecuentemente aliada del encuadre móvil. La toma larga puede utilizar la panorámica, el *travelling*, planos de grúa o *zoom* para presentar continuamente puntos de vista cambiantes que son comparables a los ciertos aspectos a los cambios de imagen que proporciona el montaje.



Fig. 6.193



Fig. 6.194



Fig. 6.195



Fig. 6.196



Fig. 6.197



Fig. 6.198

Muy a menudo, el encuadre móvil divide el plano de toma larga en unidades menores con significado. En *Gion noshimai*, de Mizoguchi, comienza una toma larga con Omocha y el anciano sentados (figs. 6.193). Con la intención de que él se convierta en su cliente, ella se acerca al lado opuesto de la habitación y la cámara la sigue (figs. 6.194, 6.195). Ahora se produce una segunda fase de la escena: ella comienza a atraer su simpatía. Él se acerca para consolarla (figs. 6.196, 6.197); la cámara se mueve hasta un plano más corto de los dos cuando él sucumbe a sus insinuaciones (fig. 6.198). Aunque no hay montaje, la cámara y los movimientos de las figuras han demarcado fases importantes de la acción de la escena.

Como en este ejemplo, las tomas largas tienden a estar encuadradas en planos medios o generales. De este modo, como la cámara permanece en un campo de visión muy «completo», el espectador tiene más posibilidades de explorar el plano en busca de puntos de interés concretos. Esto lo reconoce incluso Steven Spielberg, que no es precisamente un director que explote las tomas largas:

Me gustaría ver a los directores empezar a confiar en que el público sea el montador con sus ojos, del mismo modo en que se hace a veces con una obra de teatro, en la que el público selecciona dónde mirar mientras se está interpretando una escena... Hay demasiado montaje y demasiados primeros planos de los que se filman hoy en día que considero una influencia directa de la televisión.

Como hemos visto en el capítulo anterior, sin embargo, el director todavía puede encauzar la exploración por parte del público de la imagen mediante to-



Fig. 6.199



Fig. 6.200



Fig. 6.201



Fig. 6.202



Fig. 6.203



Fig. 6.204

dos los recursos técnicos de la puesta en escena. Ésta es otra forma de decir que la utilización de la toma larga a menudo pone un énfasis mayor en la interpretación, el decorado, la iluminación y otros factores de la puesta en escena.

El ejemplo de *Gion noshimai* ilustra otra importante característica de la toma larga. El plano de Mizoguchi revela una lógica interna absoluta: un comienzo, una parte central y un final. Como parte a gran escala de una película, la toma larga puede tener su propia estructura formal, su propio desarrollo, su propia trayectoria y configuración. Se crea suspense; nos comenzamos a preguntar cómo continuará el plano y cuándo acabará.

El ejemplo clásico de cómo la toma larga puede constituir un patrón formal por sí misma es la secuencia inicial de *Sed de mal*, de Orson Welles. El plano comienza con un primer plano de una mano accionando el reloj de una bomba (fig. 6.199). La cámara se mueve inmediatamente hacia la derecha para seguir primero a la sombra y luego a la figura del asesino desconocido colocando la bomba en un coche (figs. 6.200, 6.201).

La cámara se eleva hacia arriba hasta realizar un picado mientras el asesino huye y las víctimas llegan y se marchan en el coche (fig. 6.202). Mientras el coche gira la esquina, la cámara retrocede, vuelve a reunirse con el coche y hace un *travelling* hacia atrás para seguirle (fig. 6.203).

El coche adelanta a Vargas y su mujer, Susan, y la cámara comienza a seguirlos. La cámara pierde al coche y realiza un *travelling* en diagonal hacia atrás siguiendo a la pareja mientras camina entre la gente (fig. 6.204).

La cámara se mueve hacia atrás hasta que los ocupantes del coche y Susan y Vargas se encuentran de nuevo, esta vez en el puesto fronterizo. Le sigue una breve escena con el guardia de la frontera (figs. 6.205, 6.206).



Fig. 6.205



Fig. 6.206



Fig. 6.207



Fig. 6.208



Fig. 6.209



Fig. 6.210

Después de un *travelling* a la izquierda siguiendo al coche, la cámara se encuentra de nuevo con Susan y Vargas (fig. 6.207) y avanza hacia adelante hasta ellos. El plano finaliza cuando Susan y Vargas están a punto de besarse (fig. 6.208). Su abrazo queda interrumpido por el sonido *en off* de una explosión. La pareja se gira para mirar (fig. 6.209). En el plano siguiente se abre un *zoom* para mostrar el coche en llamas (fig. 6.210).

Este plano inicial explica claramente la mayoría de las características de la toma larga. Ofrece una alternativa a la construcción de la secuencia a partir de muchos planos y subraya el corte que se produce al final (el repentino corte del sonido de la explosión en el coche ardiendo). Y lo que es más importante, el plano tiene su propio modelo de desarrollo interno. Esperamos que la bomba que se muestra al principio estalle en algún momento, y esperamos esa explosión mientras dura la toma larga. El plano sitúa la geografía de la escena (la frontera entre México y los Estados Unidos). El movimiento de la cámara, que destaca de forma alterna al coche y a la pareja caminando, entreteje dos líneas diferentes de la causa y el efecto de la narración que se interseccionan en el puesto fronterizo. Vargas y Susan, de este modo, se ven arrojados dentro de la acción relacionada con la bomba. Nuestra expectativa se satisface cuando el final del plano coincide con la explosión (*en off*) de la bomba. El plano ha guiado nuestra respuesta llevándonos a través de un proceso lleno de suspense respecto al desarrollo de la narración. La capacidad de la toma larga para presentar, en un único fragmento de tiempo, una compleja estructura de hechos encaminados hacia una meta hace que la duración del plano sea tan importante para el impacto de la imagen como lo son las cualidades fotográficas y el encuadre.

## RESUMEN

El plano cinematográfico, por tanto, es una unidad formal muy compleja. La puesta en escena llena la imagen de material, organizando los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de las figuras dentro del contexto formal de toda la película. Dentro del mismo contexto formal, el cineasta también controla las cualidades cinematográficas del plano: cómo se fotografía y encuadra la imagen, cuánto tiempo dura la imagen en la pantalla.

Debemos abordar estas cualidades cinematográficas de forma muy similar a como lo hacemos con la puesta en escena. Podemos seguir el progreso de una única técnica —por ejemplo el ángulo de la cámara— a lo largo de toda la película. Fijarnos en cuándo comienza un plano y cuándo acaba, observando cómo puede funcionar la toma larga para configurar la forma de la película. Observar los movimientos de cámara, sobre todo aquellos que siguen la acción (puesto que normalmente éstos son los más difíciles de percibir). En resumen, una vez que somos conscientes de las cualidades cinematográficas, podemos pasar a comprender sus posibles funciones dentro de toda la película.

El arte cinematográfico ofrece todavía otras posibilidades de elección y control. Los capítulos 5 y 6 se han centrado en el plano. El cineasta también puede yuxtaponer un plano con otro en el montaje, y éste será el tema del capítulo 7.

## NOTAS Y CUESTIONES

### ■ OBRAS GENERALES

*Motion Picture Photography* (Nueva York, New York Institute of Photography, 1920, ed. rev., 1927), de Carl L. Gregory, es una obra exhaustiva sobre las técnicas del cine mudo. Las obras clásicas contemporáneas son *The American Cinematographer Manual*, 6ª ed. (Hollywood, A. S. C., 1986), de Fred H. Detmers (comp.); *Photographic Theory for the Motion Picture Cameraman* (Nueva York, Barnes, 1970) y *Practical Motion Picture Photography* (Nueva York, Barnes, 1970), de Russell Campbell; y *Cinematography: A Guide for Film Makers and Film Teachers* (Nueva York, Prentice Hall, 1989), de Kris Malkiewicz. Información más técnica se puede encontrar en *Principles of Cinematography*, 4ª ed. (Nueva York, Morgan & Morgan, 1969). Una excelente introducción a todas las fases de la cinematografía en 8 mm y 16 mm es *The Book of Movie Photography* (Nueva York, Knopf, 1979), de David Cheshire. En cuanto a información histórica, véase *The History of Movie Photography* (Londres, Ash & Grant, 1981), de Brian Coe; *The Art of the Cinematographer* (Nueva York, Dover, 1978), de Leonard Malin; y *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Nueva York, Columbia University Press, 1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1996).

*American Cinematographer* y *The Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers* publican continuamente artículos sobre el tema. Una detallada introducción a las lentes es *The Lens in Action* (Nueva York, Hastings House, 1976), de Sidney Ray. El trabajo de laboratorio se discute en *Your Film and the Lab* (Nueva York, Hastings House, 1974), de L. Bernard Happé. Un

punto de vista alternativo sobre la cinematografía se puede hallar en «A Moving Picture Giving and Taking Book», de Stan Brakhage, en *Film Culture*, 41 (verano de 1976), págs. 39-57; *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* (Berkeley, University of California Press, 1984), de Annette Michelson (comp.); y «An Anagram of Ideas on Art, Form, and Film» y «Cinematography», de Maya Deren, en *The Art of Cinema* (Nueva York, Arno, 1972), de George Amberg (comp.).

### ■ EL COLOR FRENTE AL BLANCO Y NEGRO

Aunque hoy en día la mayoría de las películas se ruedan con película en color y son muchos los espectadores que siempre esperan que las películas sean en color, el color no disfruta en absoluto de superioridad frente al blanco y negro. En muchos momentos de la historia del cine, cada tipo de película se ha utilizado para transmitir diferentes significados. En el cine americano de los años treinta y cuarenta, se tendía a reservar el color para las películas fantásticas (por ejemplo, *El mago de Oz*), las películas históricas o ambientadas en lugares exóticos [*La feria de las vanidades* [Becky Sharp, 1935], *Sangre y arena* [Blood and Sand, 1941]], o los musicales muy lujosos (*Cita en San Luis*). En aquella época se consideraba al blanco y negro más «realista». Sin embargo, ahora que la mayoría de las películas son en color, los cineastas pueden recurrir al blanco y negro para sugerir un período histórico (como testifican dos películas tan diferentes como *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Straub y Huillet, y *Luna de papel* [Paper Moon, 1973] de Bogdanovich). Las reglas empíricas como el «color para el realismo» no tienen validez universal; como siempre, la función del color o el blanco y negro dentro de una película concreta es una cuestión de contexto.

Para mayores datos sobre los principios de la fotografía en color, véase *Elements of Color in Professional Motion Pictures* (Nueva York, SMPTE, 1957), de la Society of Motion Picture and Television Engineers; *Color Photography* (Baltimore, Penguin, 1968), de de Maré; *The History of Color Photography* (Londres, Focal Press, 1968), de Joseph S. Friedman; y *Successful Color Photography* (Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1969), de Andreas Feininger. El color en el cine no se ha estudiado tanto como se debiera. Una historia sobre el color en el cine breve pero bien ilustrada se puede hallar en *The International Encyclopedia of Film* (Nueva York, Crown, 1972), de Roger Manvell (comp.); este artículo demuestra de forma concluyente que se pueden aceptar como «realistas» gamas de color radicalmente diferentes. Una historia básica es *A History of Motion Picture Color Technology* (Nueva York, Focal Press, 1977), de R. T. Ryan. El más influyente de los primeros procesamientos en color se examina en *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow* (San Diego, A.S. Barnes, 1980), de Fred E. Basten. Véase también «Color and Cinema: Problems in the Writing of History», de Edward Branigan, en *Films Reader*, 4 (1979), págs. 16-34. Entre las publicaciones que editan artículos sobre la fotografía en color se incluyen *American Cinematographer* y *The Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*. Len Lye explica el elaborado proceso subyacente tras el diseño del color de *Rainbow Dance* en *Figures of Motion: Len Lye/Selected Writings* (Auckland, Auckland University Press, 1984), págs. 47-49, de Wystan Curnow y Roger Horrocks (comps.).

Los teóricos del cine han debatido si el cine en color es, desde el punto de vista artístico, más impuro que el cine en blanco y negro. Un argumento en contra del color se puede hallar en *Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1967), de Rudolf Arnheim (trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1990, 2ª ed.). ¿Cómo discute el argumento de Arnheim V. F. Perkins en *Film as*

*Film* (Baltimore, Penguin, 1972; trad. cast.: *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1990, 3ª ed.)?

## ■ LA PERSPECTIVA Y EL CINE

Sobre la historia de la perspectiva en la pintura, véase *The Birth and Rebirth of Pictorial Space* (Nueva York, Harper, 1972), de John White; *Art and Illusion* (Princeton, Princeton University Press, 1969), de E. H. Gombrich; *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy* (Nueva York, Oxford University Press, 1972), de Lee Baxandall; *On the Rationalization of Sight* (Nueva York, Da Capo, 1973), de William Ivins; *Perspective in Perspective* (Londres, Routledge and Kegan Paul, 1983), de Lawrence Wright; y *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective* (Nueva York, Harper and Row, 1975), de Samuel Y. Edgerton Jr. Los aspectos psicológicos se discuten en *The Perception of Pictures*, 2 vols. (Nueva York, Academic Press, 1980), de Margaret A. Hagen (comp.). Una guía práctica e informativa es *Perspective and Other Drawing Systems* (Nueva York, Van Nostrand Reinhold, 1983), de Fred Duberty y John Willat.

## ■ LOS EFECTOS ESPECIALES

Parte de la razón de que los grandes estudios de cine se llamen a sí mismos «fábricas de sueños» es que la fotografía de efectos especiales exige una complejidad y unos gastos que sólo puede hacer frente una gran empresa. Los efectos especiales —retroproyección, trabajo de *matte*, sobreimpresión y otros procedimientos— requieren tiempo, paciencia y ensayos para controlar la puesta en escena. Por eso no sorprende que Méliès, la primera persona que explotó a fondo las posibilidades de la filmación de estudio, destacara en la fotografía de efectos especiales. Tampoco sorprende que cuando la UFA, la gigantesca empresa alemana de los años veinte, se convirtió en los estudios mejor equipados de Europa, invirtiera mucho en nuevos procesos de efectos especiales. Igualmente, a medida que los estudios de Hollywood crecían desde mediados de los años diez en adelante, también lo hacían sus departamentos de efectos especiales. Ingenieros, pintores, fotógrafos y diseñadores de decorados colaboraban para crear las fantásticas novedades visuales. En estas «fábricas de sueños» se ha hecho la mayor parte de la historia de los efectos especiales.

Pero estas empresas no estaban motivadas simplemente por la curiosidad. Los costes de elaboración de la retroproyección y el trabajo de *matte* eran normalmente buenas inversiones. En primer lugar, aunque eran caros, estos trucos a menudo ahorraban dinero a largo plazo. En vez de construir un decorado enorme, se podía fotografiar a los actores a través de un cristal con el decorado pintado en él. En vez de llevar al reparto y al equipo técnico al Polo Norte, se podía filmar ante una retroproyección. En segundo lugar, los efectos especiales hicieron posibles determinados géneros cinematográficos. Las epopeyas históricas —ya fueran en Roma, Babilonia o Jerusalén—, eran impensables a menos que se crearan efectos especiales para los grandes paisajes y multitudes. El cine fantástico, con su panoplia de fantasmas, caballos voladores, hombres invisibles o increíblemente menguantes, exigía una perfección en la sobreimpresión y los procesos de *matte*. Difícilmente podría existir el género cinematográfico de la ciencia-ficción sin un aluvión de efectos especiales. Las películas de ciencia-ficción han creado muchas de las innovaciones en los efectos especiales más novedosos (el proceso Schufftan de *Metrópolis* [1926], la proyección frontal y los múltiples *matte*s de *2001, una odisea en el espacio*, y los decorados creados por ordenador de *Tron* [1982]). Para los grandes estudios, el principio de la «fábri-

ca» era el responsable de los «sueños». Una importante obra temprana sobre el tema es *The Technique of Special Effects Cinematography* (Nueva York, Hastings, 1974), de Raymond Fielding. Véanse también *Film Tricks: Special Effects in the Movies* (Nueva York, Dial, 1980), de Harold Schechter y David Everitt; *Special Effects in the Movies* (Nueva York, Ballantine, 1981), de John Culhane; y el libro profusamente ilustrado de Christopher Finch, *Special Effects: Creating Movie Magic* (Nueva York, Abbeville, 1984). Estudios de ejemplos prácticos de iluminación se pueden encontrar en *The ASC Treasury of Visual Effects* (Hollywood, American Society of Cinematographers, 1983), de Linwood G. Dunn y George E. Turner (comps.). Artículos sobre el uso de los efectos especiales en películas concretas aparecen de forma regular en *American Cinematographer* y *Cinefex*.

## EL FORMATO

En la película *El desprecio* (*Le mépris*, 1963), de Jean-Luc Godard, el director Fritz Lang (que se interpreta a sí mismo) se lamenta de que el «Cinemascope sólo es bueno para filmar funerales y serpientes». *El desprecio*, desde luego, es una película en pantalla panorámica anamórfica (aunque utiliza el sistema de pantalla panorámica Franscope).

El formato de la imagen cinematográfica se ha debatido desde los comienzos del cine. El formato de Edison-Lumière (1.33:1) no se regularizó de forma general hasta 1911, e incluso después de esto se exploraron otros formatos. Muchos directores de fotografía creían que el formato 1.33:1 era perfecto. Con la innovación a gran escala del cine en pantalla panorámica a principios de los años cincuenta, se oyeron gritos de dolor. La mayoría de los operadores lo odiaban. Los objetivos a menudo no eran nítidos, la iluminación resultaba más complicada y, como señala Lee Garmes, «Mirábamos por la cámara y nos sorprendíamos de lo que estaba captando». Sin embargo, algunos directores —Nicholas Ray, Akira Kurosawa, Samuel Fuller, François Truffaut, Jean-Luc Godard— crearon composiciones insólitas y fascinantes en formato panorámico. Estos sistemas se examinan de forma exhaustiva en *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking* (Jefferson, N. C., McFarland, 1988), de Robert E. Carr y R. M. Hayes. La defensa más detallada de las virtudes estéticas de la imagen en formato panorámico sigue siendo «Cinemascope: Before and After», de Charles Barr, en *Film Quarterly*, 16, 4 (verano de 1963), págs. 4-24. ¿Hasta qué punto se basa la argumentación de Barr en la suposición de que las nuevas posibilidades tecnológicas crearán nuevas posibilidades formales y funcionales? *The Velvet Light Trap*, 21 (1985) contiene varios artículos sobre la historia y la estética del cine en pantalla panorámica, incluido un artículo sobre el ensayo de Barr y nuevas reflexiones de este último. Véase «Notas y cuestiones» del capítulo 1 (pág. 36) para consultar los orígenes del cine-vídeo en formato panorámico.

Durante los años ochenta, se diseñaron dos variantes de los pasos cinematográficos tradicionales en respuesta a las demandas de la pantalla panorámica. Una innovación es el super 35 mm, que aumenta el área de la imagen dentro del formato tradicional. Sometido a prueba en *Abyss* (*The Abyss*, 1989), *Black Rain* (*Black Rain*, 1989) y unos pocos títulos más, presuntamente permite a los cineastas hacer copias en formato 2.40:1 (anamórfico) o 1.85:1 cacheado. Este formato se discute en «Subjectivision: Choose Your Own Aspect Ratio», de Brett G. Sherris, en *The Perfect Vision*, 2, 8 (verano de 1990), págs. 100-107. Un paso más ampliamente adoptado fue el super 16 mm, que permitía ampliaciones fotográficamente superiores a las copias en 35 mm. El super 16 mm proporciona un 40% más de área de imagen y crea un cuadro más amplio que se puede cachear al formato 1.85:1, el predilecto en las exhibiciones en 35 mm. Preparando

el terreno en *Persecución en Texas* (Ballad of Gregorio Cortez, 1983), de Robert Young, y *Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean* (1982), de Robert Altman, el super 16 mm tuvo un gran éxito en proyectos independientes como *Chicas de Nueva York* (Working Girls, 1986), de Lizzie Borden, y *Nola Darling*, de Spike Lee. Véase «Shooting 16 mm for Blowup to 35 mm Film», *American Cinematographer*, 62, 7 (julio de 1981), págs. 680-681, 720-724.

## ■ EL PLANO SUBJETIVO

A veces la cámara, mediante el emplazamiento y los movimientos, nos invita a ver los hechos «a través de los ojos» de un personaje. Algunos directores (Howard Hawks, John Ford, Kenji Mizoguchi, Jacques Tati) rara vez utilizan el plano subjetivo, pero otros (Alfred Hitchcock, Alain Resnais) lo utilizan constantemente. Como indicaba la figura 6.128, *Una luz en el hampa*, de Samuel Fuller, comienza con sorprendentes planos subjetivos:

Empezamos con un corte directo. En esa escena, los actores utilizaban la cámara; estaba atada a ellos. Para el primer plano, el chulo tiene la cámara atada con correas a su pecho. Yo le digo a [Constance] Towers, «¡Golpea la cámara!». Ella golpea la cámara, el objetivo. Luego lo invierto. Pongo la cámara sobre ella y ella le golpea rabiamente. Pensé que sería efectivo. [Citado en *The Director's Event* (Nueva York, Signet, 1969), pág. 189, de Eric Sherman y Martin Rubin.]

Históricamente, los cineastas comenzaron a experimentar con la «cámara en primera persona» o la «cámara como personaje» bastante temprano. *Grandma's Reading Glass* (1901) presenta planos subjetivos. A menudo se utilizaban los ojos de las cerraduras, los binoculares y otras aberturas para motivar el punto de vista subjetivo. En 1919, Abel Gance utilizó muchos planos subjetivos en *Yo acusado* (J'accuse). Los años veinte vieron a muchos cineastas que se interesaban por la subjetividad, que se percibe en películas como *Coeur fidèle* (1923) y *La belle niçoise* (1923), de Jean Epstein, *Variety* (1925), de E. A. Dupont, *El último* (Der Letzte Mann, 1924), de F. W. Murnau, con su famosa escena de la borrachera, y *Napoleón* (1927), de Abel Gance. Algunos creen que en los años cuarenta el plano subjetivo —sobre todo el movimiento de cámara subjetivo— se pasó de la raya en *La dama del lago* (Lady in the Lake, 1946), de Robert Montgomery. Durante casi toda la película, la cámara representa la visión del protagonista, Philip Marlowe; solamente le vemos cuando se mira al espejo. «¡Llena de suspense! ¡Insólita!», proclamaba el anuncio publicitario. «¡Aceptarás la invitación a entrar en el apartamento de una rubia! ¡Te pegará en la mandíbula un sospechoso de asesinato!»

La historia de la técnica ha tentado a los teóricos del cine a especular sobre si el plano subjetivo evoca la identificación del público. ¿Creemos que somos Philip Marlowe? Los teóricos del período mudo pensaban que podíamos tender a identificarnos con aquel personaje del que se ocupara la posición de la cámara. Pero la teoría cinematográfica reciente está poco dispuesta a aceptarlo. François Truffaut afirmaba que nos identificamos con un personaje no cuando miramos con un personaje, sino cuando el personaje nos mira a nosotros. «Una cámara subjetiva es la negación del cine subjetivo. El cine se vuelve subjetivo cuando la mirada del actor se encuentra con la del público» [en *The New Wave* (Nueva York, Viking, 1968), pág. 93, de Peter Graham]. Todas estas afirmaciones siguen siendo confusas; necesitamos estudiar más seriamente cómo funciona el plano subjetivo dentro de una película. Un comienzo es el capítulo 5 de *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Nueva York, Mouton, 1984), de Edward Branigan.

## ■ LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y EL ZOOM

Los efectos visuales de los movimientos de cámara se han discutido en «The Restless Camera», de Raymond Durnat, en *Films and Filming*, 15, 3 (diciembre de 1968), págs. 14-18, y «Camera Movement and Cinematic Space», de David Bordwell, en *Ciné-tracts*, 1, 2 (verano de 1977), págs. 19-26.

Una declaración de principios acerca de la postura adoptada por el cine clásico de Hollywood acerca de los movimientos de cámara se puede encontrar en «The Fluid Camera», de Herb A. Loghtman, en *American Cinematographer*, 27, 3 (marzo de 1946), págs. 82, 102-103: «El director o director de fotografía inteligente mueve la cámara sólo cuando las exigencias de la situación filmica motivan ese movimiento». Comparése con el cineasta soviético Dziga Vertov: «Yo soy cine-ojo, soy un ojo mecánico. Ahora y siempre, me libero de la inmovilidad humana, estoy en constante movimiento» («Kinoks: A Revolution», en *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, pág. 17, citado anteriormente). Para un tratamiento histórico, véase «Camera Movement in Edison and Biograph Films, 1900-1907», de Jon Gartenberg, en *Cinema Journal*, 19, 2 (primavera de 1980), págs. 1-16.

El método Steadicam, que utiliza complejos giroscopios para compensar cualquier temblor, se ha convertido en la forma predilecta de ahorrarse el dinero de los complejos planos de *travelling*. El director de fotografía Allen Daviau también utilizó este recurso en el episodio de *The Twilight Zone* de George Miller para crear la impresión de un aeroplano dando tumbos durante una tormenta. «Le dije a Garrett [Brown] “¿Puedes ajustar el giroscopio para convertir esto en una cámara que no tiemble?”... Y le dije a John Toll, que se ocupaba de la cámara en mano, “¡Coge eso y muévelo!”» [*Moviemakers at Work* (Redmond, Wash., Microsoft Press, 1987), pág. 28, de David Chell (comp.)].

Sobre el control del movimiento por ordenador, véase «Motion Control», de Nora Lee, en *American Cinematographer*, 64, 5 (mayo de 1983), págs. 60-61 y 64, 6 (junio de 1983), págs. 44-48.

Puesto que crear un encuadre móvil mediante un objetivo *zoom* se ha convertido en una técnica de filmación común hoy en día, el debate más reciente ha comparado la utilización del *zoom* (normalmente de modo nada favorable) con el movimiento de la cámara. Véase «Zoom Lens Techniques», de Arthur Graham, en *American Cinematographer*, 44, 1 (enero de 1963), págs. 28-29; «The Aesthetics of the Zoom Lens», de Paul Joannides, en *Sight and Sound*, 40, 1 (invierno de 1970-1971), págs. 40-42; y «The Use and Abuse of the Zoom Lens», de Stuart M. Kaminsky, en *Filmmakers Newsletter* 5, 12 (octubre de 1972), págs. 20-23. ¿Hasta qué punto están de acuerdo estos tres autores sobre la utilización «adecuada» del *zoom*? La discusión más histórica y estética es «The Bionic Eye: Zoom Esthetics», de John Belton, en *Cineaste*, 9, 1 (invierno de 1980-1981), págs. 20-27.

*Vértigo*, de Hitchcock, creó la combinación del cierre de *zoom* y el *travelling* hacia atrás que se ha convertido en un cliché. Discutiendo la utilización de este recurso en *El silencio de un hombre*, Jean-Pierre Melville comentaba: «En vez de recurrir simplemente a la técnica ahora casi clásica de un *travelling* hacia atrás compensado por un cierre de *zoom*, utilicé el mismo movimiento pero con pausas». [Citado en *Melville* (Nueva York, Viking, 1971), pág. 130, de Rui Nogueira (comp.)]. El efecto no es muy diferente de la espasmódica introducción en la profundidad de *Wavelength*. Sobre esta última película, véase «Prophecy, Memory and the Zoom: Michael Snow's *Wavelength* Re-VieWed», de William C. Wees, en *Ciné-tracts*, 14/15 (verano/otoño de 1981), págs. 78-83.

## «TIEMPO REAL» Y TOMA LARGA

Cuando la cámara está rodando, ¿filma a «tiempo real»? Si es así, ¿qué consecuencias se derivan de ello?

Fue André Bazin quien tomó la iniciativa teórica al considerar el cine como un arte que se basa en el «tiempo real». Al igual que la fotografía, afirmaba Bazin, el cine es un *proceso de grabación*. La cámara registra, fotoquímicamente, la luz reflejada del objeto. Como la cámara inmóvil, la cámara de cine graba el espacio. Pero, a diferencia de la cámara inmóvil, la cámara de cine también puede grabar el *tiempo*. «El cine es objetividad en el tiempo. ... Ahora, por primera vez, la imagen de las cosas es como la imagen de su duración, un cambio momificado, por decirlo de alguna manera» [André Bazin, *What Is Cinema?*, vol. 1, Berkeley, University of California Press, 1966, págs. 14-15; trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1990, págs. 14-15]. Sobre esta base, Bazin consideraba el montaje como una intrusiva interrupción de la continuidad «natural» de la duración. Así, elogiaba a directores aficionados a la toma larga como Jean Renoir, Orson Welles, William Wyler y Roberto Rossellini, como artistas cuyos estilos respetaban la vida momento a momento.

Bazin debería ser elogiado por llamar nuestra atención sobre las posibilidades latentes de la toma larga en un momento en que otros teóricos del cine la consideraban «teatral» y «poco cinematográfica». Sin embargo, el problema del «tiempo real» en el cine resulta más complicado de lo que Bazin pensaba. Las vías más productivas que han abierto las ideas de Bazin han tenido que ver con el análisis de diferentes *estilos* de dirección, en vez de con el análisis de las formas más realistas de rodar una escena. Es decir, los analistas ya no tienden a preguntarse si las tomas largas de Jean Renoir son más fieles a la realidad que los planos breves de Eisenstein; en vez de ello, nos preguntamos sobre las diferentes funciones formales de los planos en las películas de cada director. Por cierto, el propio Eisenstein —antes que Bazin— propuso rodar toda una escena de *Crimen y castigo* en una toma larga. Véase «*Mise-en-shot*», en *Lessons with Eisenstein* (Nueva York, Hill and Wang, 1969), págs. 93-139, de Vladimir Nizhny.

La cita de Steven Spielberg (pág. 236, de *The Future of the Movies* [Kansas City, Andrews and McMeel, 1991, pág. 73], de Roger Ebert y Gene Siskel) está de acuerdo con la creencia muy extendida de que la toma larga, al igual que la puesta en escena con profundidad espacial, concede al público mayor libertad que una escena que recurra mucho al montaje. Esta idea también refuta la de Bazin, que lo exploró en sus escritos sobre Orson Welles y William Wyler. Véase *Orson Welles* (Nueva York, Harper and Row, 1978), de André Bazin (trad. cast.: *Orson Welles*, Valencia, Fernando Torres, 1976).

Análisis estilísticos representativos sobre la toma larga son «*Rope*», *The Movie Reader* (Nueva York, Praeger, 1972), págs. 35-37, de V. F. Perkins; *Movie Man* (Nueva York, Stein and Day, 1967), de David Thomson; «The Long Take», de Brian Henderson, en *A Critique of Film Theory* (Nueva York, Dutton, 1980); y «Statistical Style Analysis of Motion Pictures», de Barry Salt, en *Film Quarterly*, 28, 1 (otoño de 1974), págs. 13-22.

# SIETE

---

## LA RELACIÓN ENTRE PLANO Y PLANO: EL MONTAJE

Desde los años veinte, cuando los teóricos del cine empezaron a darse cuenta de lo que se puede conseguir con el montaje, ésta ha sido la técnica cinematográfica más debatida. Esto no siempre ha sido para bien, ya que algunos autores han encontrado erróneamente en el montaje la clave del buen cine (o incluso de *todo* el cine). Muchas películas, sobre todo en el período anterior a 1904, constaban solamente de un plano y, por lo tanto, no dependían del montaje en absoluto. Las películas experimentales a veces restan importancia al montaje haciendo que la duración de cada plano equivalga a los metros de película que puede contener el chasis de la cámara, como es el caso de *La région centrale*, de Michael Snow, y *Eat* (1963), *Sleep* (1963) y *Empire* (1964), de Andy Warhol. Estas películas no son necesariamente menos «cinematográficas» que otras que confían en gran medida en el montaje.

No obstante, es fácil advertir por qué el montaje ha ejercido tanta fascinación entre los estetas del cine, ya que es una técnica con mucha fuerza. La cabalgada del Ku-Klux-Klan en *El nacimiento de una nación*, la secuencia de las escaleras de Odessa en *El acorazado Potemkin*, el episodio de la «caída de los dioses» en *Octubre*, el asesinato en la ducha de *Psicosis*, el choque de trenes de *La rueda*, la secuencia del salto de *Olimpiada*, el segmento de «News on the March» de *Ciudadano Kane*, todos estos famosos momentos deben una gran parte de su efecto al montaje.

Quizás aún más importante, sin embargo, es el papel del montaje dentro del sistema estilístico de toda la película. Un largometraje de Hollywood contiene generalmente entre ochocientos y mil doscientos planos. Este hecho aislado sugiere que el montaje condiciona enormemente la experiencia de los espectadores, aunque no sean conscientes de ello. El montaje no es necesariamente la técnica cinematográfica más importante, pero contribuye en gran medida a la organización de la película y al efecto que causará en los espectadores.



Fig. 7.1



Fig. 7.2



Fig. 7.3



Fig. 7.4

## QUÉ ES EL MONTAJE

Se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente. Es necesario distinguir el modo en que se efectúa el montaje en el proceso de producción de la manera en que aparece el montaje en la pantalla para los espectadores. Como hemos visto, en la producción cinematográfica un plano es uno o más fotogramas expuestos en serie en una tira de película continua. El montador elimina el material que no se quiere utilizar y une los planos elegidos, el final de uno con el comienzo de otro.

Estas uniones pueden ser de diferentes tipos. Un *fundido en negro* oscurece gradualmente el final de un plano hasta el negro, y un *fundido de apertura* ilumina un plano desde el negro. Un *encadenado* sobreimpresiona brevemente el final del plano A y el principio del plano B, como sucede al comienzo de *El halcón maltés* (figs. 7.1-7.3). En una *cortinilla*, el plano B reemplaza al plano A mediante una línea divisoria que se mueve a través de la pantalla, como en *Los siete samurais* (fig. 7.4). Ambas imágenes están brevemente en la pantalla a un mismo tiempo, pero no se mezclan como en un encadenado. En el proceso de producción, los fundidos, encadenados y cortinillas son «efectos ópticos» y el montador los señala como tales. Por lo general, se efectúan en el laboratorio.

El modo más común de unir dos planos es el *corte*. En el proceso de producción, normalmente se hace un corte empalmado dos planos juntos mediante pegamento o celo. Algunos cineastas «montan» durante el rodaje, con la intención de que el filme salga ya listo de la cámara para su exhibición final.



Fig. 7.5



Fig. 7.6



Fig. 7.7



Fig. 7.8

Aquí la unión física de un plano y otro se crea en el acto de rodar. Sin embargo, este «montaje de cámara» es raro; lo normal es montar después de filmar. Hoy en día también se efectúa el montaje mediante copias de la película en vídeo grabadas en cintas de vídeo o discos, de forma que se puedan hacer los cortes sin tocar la película. No obstante, la versión definitiva de la película se preparará para positivar cortando y empalmando el negativo.

Como espectadores, percibimos un plano como un segmento ininterrumpido de tiempo, espacio o configuraciones gráficas en la pantalla. Los fundidos, los encadenados y las cortinillas interrumpen gradualmente un plano y lo reemplazan por otro. Los cortes se perciben como cambios instantáneos de un plano a otro.

Consideremos un ejemplo de montaje, cuatro planos del ataque a Bahía Bodega en *Los pájaros*, de Alfred Hitchcock (véanse las figs 7.5-7.8):

1. *Plano medio, ángulo recto.* Melanie, Mitch y el capitán están de pie, hablando, al lado de la ventana del restaurante. Melanie aparece en el extremo derecho y el camarero al fondo (fig. 7.5).
2. *Primer plano.* Melanie mirando a la izquierda de la pantalla junto al hombro del capitán. Mira hacia la derecha (fuera de cuadro por una ventana), como si siguiera algo con la mirada. Panorámica a su derecha cuando se gira hacia la ventana y mira fuera (fig. 7.6).
3. *Gran plano general.* Punto de vista de Melanie. La gasolinera al otro lado de la calle, la cabina de teléfonos en primer plano a la izquierda. Los pájaros esperan para caer en picado, de izquierda a derecha (fig. 7.7).
4. *Primer plano.* Perfil de Melanie. El capitán se mueve a la derecha dentro del plano, ocultando al camarero; Mitch se mueve a la derecha hasta situarse en primer término. Todos, de perfil, miran por la ventana (fig. 7.8).

Cada uno de estos cuatro planos presenta un segmento diferente de tiempo, espacio y material gráfico. El primer plano muestra a tres personas hablando. Un cambio instantáneo —un corte— nos traslada a un primer plano de Melanie. (Hitchcock podría haber utilizado un fundido, un encadenado o una cortinilla para que el cambio de un plano a otro fuera más lento, o podría haber manejado la escena como un plano continuo, como veremos enseguida.) En el segundo plano, el espacio ha cambiado (Melanie está sola y ocupa una porción mayor del cuadro), el tiempo es continuo y las configuraciones gráficas también han variado (la disposición de las formas y los colores varía). Otro corte nos lleva instantáneamente a lo que ella ve. El plano de la gasolinera (fig. 7.7) presenta un espacio muy diferente, una porción de tiempo consecutiva y una configuración gráfica distinta. Otro corte nos devuelve a Melanie (fig. 7.8) y de nuevo nos vemos trastados a otro espacio, otra porción de tiempo y una configuración gráfica distinta. De este modo, los cuatro planos están unidos por tres cortes.

Hitchcock podría haber presentado esta escena de *Los pájaros* sin montaje alguno. Imaginemos un movimiento de cámara que encuadrara a las cuatro personas hablando, se desplazara hasta Melanie cuando ésta se gira, hiciera una panorámica hasta la ventana para mostrar a las gaviotas cayendo en picado, y retrocediera para captar la expresión de Melanie. Todo ello constituiría un único plano, por lo que no tendríamos las disyunciones que ocasiona el montaje; los movimientos de cámara, sin importar lo rápidos que fueran, no presentarían los marcados y bruscos cambios que producen los cortes. Ahora imaginemos una composición con profundidad espacial que presentara a Mitch en primer término, a Melanie y la ventana en un plano espacial intermedio y el ataque de las gaviotas a lo lejos. Una vez más, la escena se podría mostrar en un único plano para que no se produjera un cambio brusco del tiempo, el espacio o los elementos gráficos. Y los movimientos de las figuras no presentarían esa disyunción del material de pantalla que crea el montaje. En esta secuencia, pues, Hitchcock podría haber presentado la acción en un único plano, ya fuera mediante un movimiento de cámara o mediante una composición con profundidad espacial. En vez de ello, la presenta con *más* de un plano, es decir, mediante el montaje.

Una vez que se es consciente del montaje, es fácil advertir no sólo por qué es una técnica tan extendida, sino también por qué las disyunciones del espacio, el tiempo y los elementos gráficos que ocasiona el montaje saltan a la vista para una mirada atenta. Tanto la disyunción instantánea del corte como la disyunción más gradual del fundido, el encadenado o la cortinilla normalmente separan los planos de forma bastante clara.

Los espectadores, a veces, presuponen que las películas están filmadas con varias cámaras que ruedan simultáneamente, y que el montaje es principalmente una cuestión de elegir el mejor plano que mostrar en un momento determinado. Es verdad que la mayoría de los programas de televisión se graban con esta técnica de *cámaras múltiples*, pero en el caso del cine esto sucede muy raramente. En ocasiones, los cineastas utilizarán varias cámaras para filmar una interpretación desde diferentes ángulos y distancias; éste es el caso de las escenas de Marlon Brando en *Apocalypse Now*. Más a menudo, el rodaje con cámaras múltiples se utiliza para registrar acciones espectaculares o irrepetibles, como las explosiones o los *stunts* complicados.

No obstante, la mayoría de las secuencias se filman con una única cámara. En la escena de *Los pájaros*, por ejemplo, los planos están rodados en tiempos y espacios muy diferentes, uno (el plano 3) en exteriores y los demás en plató (y quizás en diferentes días). Así, el montador tiene que ensamblar una gran y variada cantidad de material. Para facilitar esta tarea, la mayoría de los cineastas planean la fase de montaje durante el rodaje. Los planos se ruedan pensando en cómo se ensamblarán finalmente. En las películas de ficción, los guiones y los *storyboards* ayudan a planear detalladamente los cortes y demás transiciones.

Incluso los directores de documentales, encuadran y filman normalmente con un ojo puesto en cómo se montarán los planos. Al examinar el montaje continuo, veremos que el director controla la puesta en escena y el encuadre de la acción para que los cambios de plano sean suaves y discretos.

### DIMENSIONES DEL MONTAJE CINEMATOGRAFICO

El montaje ofrece al cineasta cuatro áreas básicas de elección y control:

1. Las relaciones gráficas entre el plano A y el plano B.
2. Las relaciones rítmicas entre el plano A y el plano B.
3. Las relaciones espaciales entre el plano A y el plano B.
4. Las relaciones temporales entre el plano A y el plano B.

Las relaciones gráficas y rítmicas están presentes en el montaje de toda película. Las relaciones espaciales y temporales normalmente son irrelevantes para el montaje de películas que utilizan la forma abstracta, pero están presentes en el montaje de películas construidas con imágenes no abstractas (es decir, la gran mayoría de películas). Examinaremos las posibilidades de control y elección de cada área.

### RELACIONES GRÁFICAS ENTRE EL PLANO A Y EL PLANO B

Los cuatro planos de *Los pájaros* se pueden considerar simplemente como configuraciones gráficas, como patrones de luz y oscuridad, líneas y formas, volumen y profundidad, movimiento y estasis, *independientemente* de la relación del plano con el tiempo y el espacio de la historia. Por ejemplo, Hitchcock no ha alterado drásticamente la luminosidad total de un plano a otro. Sin embargo, podría haber cortado del segundo plano uniformemente iluminado (fig. 7.6, Melanie girándose hacia la ventana) a un plano de la gasolinera envuelto en sombras. Además, Hitchcock ha mantenido por lo general la parte más importante de la composición en el centro de la imagen (compárese la posición de Melanie en el cuadro con la de la gasolinera de la fig. 7.7). Sin embargo, podría haber cortado de un plano en que Melanie estuviera, por ejemplo, en la parte superior izquierda del cuadro a un plano que situara a la gasolinera en la parte inferior derecha de la imagen.

Hitchcock también ha contrapuesto ciertas diferencias de color. El pelo y el traje de Melanie la convierten en una figura predominantemente amarilla y verde, mientras que el plano de la gasolinera está dominado por tristes grises azulados contrapuestos a toques de rojo en los surtidores de gasolina. En cambio, Hitchcock podría haber cortado de Melanie a otra figura compuesta con colores similares. Además, el movimiento del plano de Melanie —el giro hacia la ventana— no armoniza con los movimientos del dependiente o de las gaviotas en el plano siguiente, aunque Hitchcock podría haber imitado la velocidad, dirección o posición en el cuadro del movimiento de Melanie en el movimiento del plano siguiente.

En resumen, montar juntos dos planos cualesquiera permite la interacción, mediante la similitud y la diferencia, de las cualidades *puramente pictóricas* de esos dos planos. Los cuatro aspectos de la puesta en escena (iluminación, decorados, vestuario y comportamiento de los personajes en el espacio y el tiempo) y la mayoría de las cualidades cinematográficas (fotografía, encuadre y movili-

dad de la cámara) proporcionan posibles elementos gráficos. De este modo, todo plano proporciona la posibilidad de un montaje puramente gráfico y todo corte crea algún tipo de relación gráfica entre dos planos.

Aunque las películas abstractas dependen mucho de la dimensión gráfica del montaje, la mayor parte del cine la ha subordinado a otras áreas de control. Sin embargo, en un nivel determinado percibimos todas las imágenes cinematográficas como configuraciones de material gráfico, y todas las películas manipulan esas configuraciones. De hecho, incluso en una película que no es pura abstracción, el montaje gráfico puede ser una fuente de interés para el cineasta y el público.

Los elementos gráficos se pueden montar para conseguir una continuidad uniforme o un contraste repentino. El cineasta puede vincular planos por sus similitudes gráficas, haciendo así lo que podemos denominar un *emparejamiento gráfico*. Las formas, los colores, la composición global o el movimiento en el plano A se pueden retomar en la composición del plano B. Un ejemplo mínimo es el corte que une los dos primeros planos de *True Stories: Historias verdaderas* (True Stories, 1987), de David Byrne, en los que la línea del horizonte de la pradera de Texas (fig. 7.9) está emparejada gráficamente con la línea de flotación de un océano (fig. 7.10). Igualmente, durante la canción «Beautiful Girl», en *Cantando bajo la lluvia*, de Stanley Donen y Gene Kelly, se consiguen divertidos emparejamientos gráficos encadenando a una modelo con otra, cada figura colocada y encuadrada de forma bastante similar de un plano a otro.

Emparejamientos gráficos más dinámicos aparecen en *Los siete samurais*, de Akira Kurosawa. Después de que los samurais hayan llegado por primera vez al pueblo, suena una alarma y cabalgan para descubrir su origen. Kurosawa monta seguidos seis planos de diferentes samurais cabalgando que empareja de forma dinámica mediante la composición, la iluminación, el movimiento de las figuras y el movimiento panorámico de la cámara (figs. 7.11-7.16).



Fig. 7.9



Fig. 7.10



Fig. 7.11



Fig. 7.12



Fig. 7.13



Fig. 7.14



Fig. 7.15



Fig. 7.16



Fig. 7.17



Fig. 7.18



Fig. 7.19



Fig. 7.20



Fig. 7.21



Fig. 7.22



Fig. 7.23

Los cineastas, a menudo, llaman la atención sobre los emparejamientos gráficos en los momentos de transición. En *Aliens-El regreso*, un fundido crea un emparejamiento gráfico entre el rostro de Ripley durmiendo y la curva de la tierra (figs. 7.17, 7.18). En *El mundo de Apu* (Apu sansar, 1959), de Satyajit Ray, se pasa de una escena a otra mediante el encadenado de una pantalla de cine (fig. 7.19) con la ventana rectangular de un taxi (fig. 7.20); luego la cámara retrocede para mostrar a Apu y a su esposa volviendo a casa del cine (fig. 7.21).

Este emparejamiento gráfico tan preciso es relativamente raro. Con todo, una continuidad gráfica aproximada del plano A al plano B es típica de la mayor parte del cine narrativo. El director se esforzará normalmente por mantener el centro de interés más o menos constante de un lado al otro del corte, para conservar el nivel de iluminación global y para evitar choques de color fuertes de un plano a otro. En *Finye*, de Souleymane Cissé, el abuelo se enfrenta a un oficial corrupto, que está tumbado en una hamaca. Los planos alternos (figs. 7.22, 7.23) mantienen el rostro de cada hombre en el centro superior izquierda de la pantalla.



Fig. 7.24



Fig. 7.25

El montaje no tiene por qué ser continuo desde el punto de vista gráfico. En composiciones en pantalla panorámica organizadas en torno a personajes que están uno enfrente de otro, puede aparecer un montaje ligeramente discontinuo. (Más tarde examinaremos este tipo de montaje como montaje de plano/contraplano.) Una escena de *París, Texas* (Paris, Texas, 1984), de Wim Wenders, filmada en un formato 1.75:1, muestra a dos hermanos enfrentándose entre sí en el desierto del sudoeste (figs. 7.24, 7.25). Cada uno de los hombres está encuadrado ligeramente descentrado, de forma que el espacio vacío de cada plano implique la presencia del otro hombre fuera de campo. Comparado con el ejemplo de *Finye*, este corte crea una mayor discontinuidad gráfica. Nótese, sin embargo, que el corte equilibra el área de imagen de un plano a otro: cada hombre llena el espacio vacío del plano anterior. Además, el rostro de cada uno de los hombres está en la zona central de cada encuadre, de forma que la vista del espectador se pueda adaptar con facilidad a los cambios en la composición. Si se les preguntara más tarde, probablemente muchos espectadores no recordarían que estas composiciones no estaban equilibradas.

El montaje gráficamente discontinuo puede ser más evidente. Orson Welles intentaba a menudo conseguir que se produjera un choque de un plano a otro, como sucede en *Ciudadano Kane* cuando al oscuro plano general de la habitación de Kane le sigue el luminoso título inicial del noticiario «News on the March». Igualmente, en *Sed de mal*, Welles encadena un plano de Menzies mirando por la ventana a la derecha del cuadro (fig. 7.26) con un plano de Susan Vargas mirando por una ventana diferente a la izquierda del cuadro (fig. 7.27). El choque es mucho más acentuado porque contrasta las posiciones de los reflejos de la ventana en la pantalla. *Nuit et brouillard* (1955), de Alain Resnais, instauró una especie de moda al utilizar una contradicción gráfica extrema pero apropiada: el material en color de un campo de concentración abandonado está montado con planos en blanco y negro, procedentes de un noticiario, de los campos del período 1942-1945. Sin embargo, incluso en este caso, Resnais descubre sorprendentes similitudes en la forma, como cuando un plano de *travelling* de las estacas de una cerca se empareja gráficamente con un plano en contrapicado de las piernas de los nazis durante una marcha.

Un director puede recurrir al montaje para crear una contradicción gráfica entre las cualidades del color. Más adelante, en *París, Texas*, el protagonista descubre a su mujer trabajando en un *peepshow*. Wenders sigue la conversación de la pareja cortando del lado del cristal del cliente al de la mujer (fotogramas en color 57 y 58). Aunque ambos están visibles en cada plano, el montaje subraya la separación mediante fuertes contrastes de color. El decorado azul claro, casi deslavado, de la habitación de la mujer, tal y como se ve desde el lado del cristal de su marido, choca con la oscuridad y los reflejos plateados del plano siguiente.

En la secuencia de *Los pájaros* discutida anteriormente, Hitchcock saca un gran partido al conflicto gráfico. La gasolina que sale a chorros del surtidor se



Fig. 7.26



Fig. 7.27

ha derramado por la calle hasta llegar a un aparcamiento, y Melanie, junto con varias personas más, en la ventana del restaurante, ha visto a un hombre que prendía fuego accidentalmente a la gasolina. Su coche empieza a arder y es engullido por las llamas. Lo que vemos a continuación es a Melanie observando impotente cómo las llamas avanzan a lo largo de la estela de gasolina hacia la gasolinera. Hitchcock monta los planos como se muestra en las figuras 7.28-7.38:

- |     |   |               |
|-----|---|---------------|
| 30. | (PG) Picado. Plano subjetivo de Melanie. El coche ardiendo, las llamas se expanden.   | 73 fotogramas |
| 31. | (PP) Ángulo recto. Melanie, inmóvil, mira hacia la izquierda con la boca abierta.   | 20 fotogramas |
| 32. | (PM) Ángulo recto. Plano subjetivo de Melanie. Panorámica siguiendo las llamas que avanzan de la parte inferior derecha a la parte superior izquierda de la estela de gasolina. | 18 fotogramas |
| 33. | (PP) Igual que 31. Melanie, inmóvil, mirando hacia abajo (centro).  | 16 fotogramas |
| 34. | (PM) Ángulo recto. Plano subjetivo de Melanie. Panorámica siguiendo las llamas que avanzan de la parte inferior derecha a la parte superior izquierda.                          | 14 fotogramas |
| 35. | (PP) Igual que 31. Melanie, inmóvil, mirando a la izquierda horrorizada.  | 12 fotogramas |
| 36. | (PG) Plano subjetivo de Melanie. Gasolinera. Las llamas se acercan rápidamente desde la derecha. Mitch, el <i>sheriff</i> y el dependiente corren hacia la izquierda.           | 10 fotogramas |
| 37. | (PP) Igual que 31. Melanie, inmóvil, mira fuera hacia el extremo derecho.   | 8 fotogramas  |
| 38. | (PG) Igual que 36. Plano subjetivo de Melanie. Los coches de la gasolinera explotan.  | 34 fotogramas |
| 39. | (PP) Igual que 31. Melanie se cubre la cara con las manos.  | 33 fotogramas |
| 40. | (PGL) Picado sobre la ciudad, la estela de llamas en el centro. Las gaviotas entran volando en el plano.  |               |

En términos gráficos, Hitchcock ha explotado dos posibilidades de contraste. Primero, aunque la composición de cada plano centra la acción (la cabeza de Melanie, la estela de llamas), los movimientos se producen en diferentes direcciones. En el plano 31, Melanie mira a la parte inferior izquierda, mientras que en el plano 32 el fuego avanza hacia la parte superior izquierda. En el plano 33, Melanie está mirando hacia abajo en el centro, mientras que en el plano siguiente las llamas todavía avanzan hacia la parte superior izquierda; y así sucesivamente.

Lo que es más importante —y lo que hace imposible reproducir la secuencia en papel impreso— es un contraste crucial entre movilidad y estasis. En los planos de las llamas se mueven el objeto (las llamas avanzando por la estela de gasolina) y la cámara (que hace una panorámica para seguir las). Sin embargo, los planos de Melanie podrían ser casi «fotografías», puesto que son absolutamente estáticos. Ella no gira la cabeza dentro de los planos y la cámara no se acerca ni aleja de ella. Resulta interesante también que, en vez de mostrarla girándose para mirar las llamas, Hitchcock presente solamente etapas estáticas de la acción y por lo tanto debamos ser nosotros quienes deduzcamos cómo evoluciona su atención. Al contraponer el movimiento con el contramovimiento y la inmovilidad, Hitchcock ha explotado profundamente las posibilidades gráficas del montaje.



Fig. 7.28 Plano 30



Fig. 7.29 Plano 31



Fig. 7.30 Plano 32



Fig. 7.31 Plano 33



Fig. 7.32 Plano 34



Fig. 7.33 Plano 35



Fig. 7.34 Plano 36



Fig. 7.35 Plano 37



Fig. 7.36 Plano 38



Fig. 7.37 Plano 39



Fig. 7.38 Plano 40

## ■ RELACIONES RÍTMICAS ENTRE EL PLANO A Y EL PLANO B

Cada plano, al ser una tira de película, tiene necesariamente una longitud determinada, que se mide en fotogramas, pies o metros. La longitud física del plano corresponde a una duración mensurable en la pantalla. Como sabemos, a la «velocidad del sonoro», 24 fotogramas duran un segundo en proyección. Un plano puede ser tan breve como un único fotograma o puede tener cientos de fotogramas de duración, durando varios minutos mientras se proyecta. El montaje también permite al cineasta determinar la duración de cada plano. Cuando el cineasta modifica la duración de los planos en relación unos con otros, está controlando el potencial *rítmico* del montaje.

Como ya hemos visto (pág. 170), el ritmo en el cine incluye muchos factores: principalmente el acento, el compás y el *tempo*. Y el ritmo cinematográfico como un todo deriva no sólo del montaje, sino también de otras técnicas cinematográficas. El cineasta también se sirve del movimiento de la puesta en escena, de la posición y movimientos de la cámara, del ritmo del sonido y del contexto general para determinar el ritmo del montaje. No obstante, la estructuración de la duración de los planos contribuye enormemente a lo que intuitivamente reconocemos como ritmo de una película.

A veces el cineasta utilizará la duración del plano para subrayar y acentuar un momento determinado. En una secuencia de *Mad Max II, el guerrero de la carretera*, el miembro de una feroz banda golpea su cabeza contra la de una víctima. En el momento del contacto, el director, George Miller, inserta unos cuantos fotogramas de blanco absoluto. El resultado es un repentino destello que sugiere el violento impacto. A la inversa, se puede utilizar la duración de un plano para restar énfasis a una acción. Al montar *En busca del arca perdida*, Steven Spielberg descubrió que después de que Indiana Jones disparara al gigantesco espadachín, se tenían que añadir varios segundos para permitir que la reacción del público se apaciguara antes de poder retomar la acción.

Más comúnmente, sin embargo, las posibilidades rítmicas del montaje emergen cuando la duración de varios planos forma una estructura perceptible. Se puede crear un compás uniforme, métrico, haciendo que todos los planos tengan más o menos la misma duración. El cineasta también puede crear un *tempo* dinámico. Los planos cada vez más largos pueden generar un *tempo* que decrezca gradualmente, mientras que los planos cada vez más cortos pueden crear un *tempo* acelerado.

Consideremos ahora cómo maneja Hitchcock el *tempo* del primer ataque de las gaviotas en *Los pájaros*. El plano 1, el plano medio del grupo hablando (fig. 7.5), consume casi un millar de fotogramas, o unos 41 segundos. Sin embargo, el plano 2 (fig. 7.6), que muestra a Melanie mirando por la ventana, es mucho más breve: 309 fotogramas (casi 13 segundos). Aún más corto es el plano 3 (fig. 7.7), que dura solamente 55 fotogramas (casi 3 segundos). El cuarto plano (fig. 7.8), que muestra a Melanie junto a Mitch y el capitán, dura sólo 35 fotogramas (un segundo y medio, aproximadamente). Hitchcock está acelerando claramente el *tempo* al comienzo de lo que será una secuencia de tensión.

A continuación, Hitchcock utiliza planos mucho más cortos, pero subordina la duración del plano al ritmo interno del diálogo y al movimiento de las imágenes. Como resultado, los planos del 5 al 29 (no ilustrados aquí) no siguen un esquema de duración fijo. Sin embargo, una vez que se han establecido los elementos fundamentales de la escena, Hitchcock vuelve a recurrir a un montaje muy acelerado.

Cuando presenta a Melanie advirtiéndola horrorizada que las llamas se extienden desde el aparcamiento hasta la gasolinera, en los planos 30 a 40 (figs. 7.28 a 7.38), la intensificación rítmica de la secuencia llega a su clímax. Como muestra la descripción de la pág. 254, después del plano de las llamas propa-

gándose (n. 30, fig. 7.28), cada plano decrece en duración dos fotogramas, de veinte fotogramas (las cuatro quintas partes de un segundo) a 8 fotogramas (un tercio de segundo). Dos planos, el 38 y el 39, interrumpen entonces la secuencia con una duración casi idéntica (algo menos de un segundo y medio cada uno). El plano 40 (fig. 7.38), un plano general que dura unos 600 fotogramas, sirve a un mismo tiempo de pausa y de preparación llena de suspense para el nuevo ataque. Las variaciones en el ritmo dentro de la escena alternan entre representar el salvajismo del ataque y generar suspense mientras esperamos la siguiente embestida.

Hemos tenido el privilegio de poder contar los fotogramas en la tira de película auténtica. El espectador no puede hacer esto, pero *siente y reconoce* la aceleración y deceleración del *tempo* en esta secuencia debido a que la duración de los planos varía. En general, al controlar el ritmo del montaje, el cineasta regula la cantidad de tiempo que tenemos para comprender y reflexionar sobre lo que vemos. Una serie de planos rápidos, por ejemplo, nos deja poco tiempo para pensar acerca de lo que estamos viendo. En la secuencia de *Los pájaros*, el montaje de Hitchcock hace que la percepción del espectador funcione a un ritmo cada vez más rápido. El hecho de comprender rápidamente el avance del fuego y entender los cambios de posición de Melanie se convierten en factores esenciales de la creciente excitación que provoca la escena.

Hitchcock no es, desde luego, el único director que utiliza el montaje rítmico. Sus posibilidades fueron exploradas en un principio por directores como D. W. Griffith (sobre todo en *Intolerancia*) y Abel Gance. En los años veinte, el cine de Hollywood, la escuela de montaje soviética y los cineastas «impresionistas» franceses exploraron las posibilidades rítmicas de series de planos breves. Cuando las películas sonoras se convirtieron en la norma, se mantuvo la utilización de un acusado montaje rítmico en dramas como *Sin novedad en el frente* (All Quiet on the Western Front, 1930), de Lewis Milestone, y en comedias musicales y películas fantásticas como *¡Viva la libertad!* (A nous la liberté, 1931) y *El millón*, de René Clair, *Ámame esta noche*, de Rouben Mamoulian, y *La calle 42 y Desfile de candilejas* (Footlight Parade, 1933), de Busby Berkeley. En el cine clásico de Hollywood, el uso rítmico de los encadenados se convirtió en crucial para las «secuencias de montaje» que discutiremos enseguida. El ritmo sigue siendo un recurso fundamental del montador, sobre todo en el uso del montaje rápido para crear emoción durante una secuencia de acción (o durante un anuncio de televisión o un videoclip).

## ■ RELACIONES ESPACIALES ENTRE EL PLANO A Y EL PLANO B

El montaje, normalmente, no sólo sirve para controlar los elementos gráficos y el ritmo, sino también para construir un espacio filmico. La euforia por esa nueva facultad se puede percibir en los escritos de cineastas como el director soviético Dziga Vertov: «Yo soy cine-ojo. Soy un constructor. Te he colocado... en una habitación extraordinaria que no existía hasta ahora, cuando yo la he creado. En esta habitación hay doce paredes, filmadas por mí en diferente partes del mundo. Reuniendo planos de paredes y detalles, he conseguido disponerlos en un orden agradable».

Esta euforia es comprensible. El montaje permite que una esfera de conocimiento omnisciente se vuelva visible como omnipresencia, la capacidad para trasladarse de un lugar a cualquier otro. El montaje permite al cineasta relacionar dos puntos *cualesquiera* en el espacio mediante la similitud, la diferencia o el desarrollo.

Se puede comenzar, por ejemplo, con un plano que establezca un todo espacial y a continuación una parte de ese espacio. Esto es lo que hace Hitch-

cock en el plano 1 y el plano 2 de la secuencia de *Los pájaros* descrita anteriormente (figs. 7.5, 7.6): un plano medio largo del grupo de gente seguido de un primer plano de sólo uno de ellos, Melanie. Esta descomposición analítica es un patrón de montaje muy común, sobre todo en el montaje continuo clásico.

Por otra parte, se puede construir un espacio global a partir de las partes que lo componen. Hitchcock lo hace más adelante, en la misma secuencia de *Los pájaros*. Nótese que en los planos 30-39 (figs. 7.28-7.37) no vemos ni un solo plano de situación que incluya a Melanie y la gasolinera. Durante el rodaje, la ventana del restaurante no tiene por qué estar al otro lado de la gasolinera; se podría haber filmado en diferentes ciudades o países. (Es probable que, al rodar «sin continuidad», Hitchcock filmara los planos del restaurante en un plató y los planos de la gasolinera en exteriores.) En cambio, se nos obliga a «ver» a Melanie como si estuviera al otro lado de la calle de la gasolinera. Los gritos de los pájaros en *off* y la puesta en escena (la ventana y la mirada hacia un lado de Melanie) también ayudan considerablemente. Sin embargo, es sobre todo el montaje el que crea el espacio global del restaurante y la gasolinera.

Esta manipulación espacial mediante el montaje es muy común. En las películas que recopilan material procedente de noticieros, por ejemplo, un plano podría mostrar un cañón disparando y otro plano podría mostrar un proyectil alcanzando el objetivo; deducimos que el cañón ha lanzado el proyectil (aunque los planos pueden pertenecer a batallas totalmente diferentes). De nuevo, si a un plano de un orador le sigue un plano de una multitud aplaudiendo, suponemos una coexistencia espacial.

Las posibilidades de estas manipulaciones espaciales fueron examinadas por el cineasta soviético Lev Kulechov, de quien se dice que propuso una serie de «experimentos» para crear relaciones espaciales eliminando los planos de situación. El más famoso de ellos consistía en el montaje de planos de la cara de un actor con expresión neutral con otros planos (planos de sopa, escenas de la naturaleza, una mujer muerta, un bebé). El resultado fue que el público creyó inmediatamente no sólo que la expresión del actor cambiaba, sino también que el actor estaba reaccionando ante cosas presentes en el mismo espacio que él. Igualmente, Kulechov montó seguidos planos de actores «mirándose el uno al otro», pero en calles de Moscú muy distantes; luego se encontraban, daban un paseo, y miraban la Casa Blanca de Washington.

Aunque los cineastas ya utilizaban este tipo de montaje antes que Kulechov, éste hizo un cuidadoso estudio de esta posibilidad. Los eruditos denominan «efecto Kulechov» a cualquier serie de planos que, *en ausencia de un plano de situación*, lleve al espectador a deducir un todo espacial a partir de la visión de solamente porciones de ese espacio. *Cliente muerto no paga* (Dead Men Don't Wear Plaid, 1982), de Carl Reiner, mezcla material filmado en el presente con material de películas de Hollywood de los años cuarenta. Gracias al efecto Kulechov, *Cliente muerto no paga* crea escenas unificadas en las que Steve Martin conversa con personajes que originalmente actuaban en otras películas. En *A Movie*, Bruce Conner bromea con el efecto Kulechov cortando del capitán de un submarino que mira por un periscopio a una mujer que mira a la cámara, como si pudieran verse el uno al otro (figs. 4.50, 4.51, pág. 135).

Con el efecto Kulechov, el montaje hace que el espectador deduzca un único lugar. El montaje también puede poner de relieve que la acción tiene lugar en sitios diferentes. En *Intolerancia*, D. W. Griffith corta de la antigua Babilonia a Getsemaní, de Francia en 1572 a América en 1916. Este *montaje paralelo* es una forma común de construir una variedad de espacios en las películas.

Más radicalmente, el montaje puede hacer que las relaciones espaciales resulten ambiguas y dudosas. En *La pasión de Juana de Arco*, de Carl Dreyer, por

ejemplo, solamente sabemos que Juana y los sacerdotes están en la misma habitación. Puesto que los fondos blancos neutros y los numerosos primeros planos no proporcionan ninguna orientación de todo el espacio, rara vez podemos decir lo alejados que están los personajes o precisar quién está al lado de quién. Más adelante veremos cómo en *Octubre* y en *El año pasado en Marienbad* se crean discontinuidades espaciales aún más extremas.

## RELACIONES TEMPORALES ENTRE EL PLANO A Y EL PLANO B

Como otras técnicas cinematográficas, el montaje puede regular el tiempo de la acción que denota la película. En una película narrativa, sobre todo, el montaje, por lo general, supone una ayuda en la manipulación que hace el argumento del tiempo de la historia. Recordaremos que en el capítulo 3 se señalaban tres áreas en las que el tiempo del argumento puede llevar al espectador a construir el tiempo de la historia: orden, duración y frecuencia. El ejemplo de *Los pájaros* (figs. 7-5-7.8) demuestra cómo el montaje refuerza estas tres áreas de control.

Primero, está el *orden* de presentación de los hechos. Los hombres hablan, a continuación Melanie se gira, ve la arremetida de las gaviotas y luego responde. El montaje de Hitchcock presenta estos hechos de la historia en el orden 1-2-3-4 de los planos. Pero podría haber ordenado los planos de un modo diferente. Cambiar de lugar el plano 2 y el plano 3 sería, cuando menos, poco común, pero es posible colocar los planos en cualquier orden, incluso en orden inverso (4-3-2-1). Esto quiere decir que el cineasta puede controlar la sucesión temporal mediante el montaje.

Como hemos visto en el capítulo 3, esta manipulación de los hechos da lugar a cambios en las relaciones entre la historia y el argumento. Estamos más familiarizados con estas manipulaciones en los *flashbacks*, que presentan uno o más planos fuera de su presunto orden en la historia. En *Hiroshima mon amour*, por ejemplo, Resnais corta de un plano de la amante japonesa del protagonista a un plano de su amante alemana años antes (con el recuerdo como causa de la violación del orden temporal). El poco común *flashforward* también rompe el presunto orden de los hechos de la historia yuxtaponiendo un plano del «presente» con un plano de un hecho futuro antes de volver al presente (como en el presagio de muerte de *Una historia sentimental* o *La tragedia de una empleada de teléfonos*). Estas manipulaciones por parte del montaje del orden temporal pueden llegar a ser muy complejas, como en *No reconciliados*, de Straub, y en *El año pasado en Marienbad*, de Resnais, que entretejen varios esquemas temporales diferentes. Podemos suponer, entonces, que si una serie de planos sigue un orden 1-2-3 al presentar los hechos de la historia, es porque el cineasta ha elegido hacerlo así, no porque sea obligatorio seguir este orden.

El montaje también ofrece al cineasta medios para alterar la *duración* «natural» de los hechos de la historia tal y como los presenta el argumento de la película. En la secuencia del ejemplo, es verdad, la duración de los hechos de la historia se presenta en su totalidad. El acto de girarse de Melanie consume un cierto lapso de tiempo y Hitchcock no altera la duración del acto en el montaje. No obstante, podría haber omitido parte o toda la duración del hecho. Imaginemos un corte del plano 1 (los hombres hablando y Melanie de pie al lado) al plano 2, con Melanie ya girada y mirando por la ventana. El tiempo que tardaría en volverse hacia la ventana se habría eliminado mediante el corte. Así, el montaje puede crear una *elipsis* temporal.

El *montaje elíptico* presenta una acción de forma que consume menos tiempo



Fig. 7.39



Fig. 7.40



Fig. 7.41

po en la pantalla de lo que consume en la historia. El cineasta puede crear una elipsis principalmente de tres formas.

Supongamos que un director quiere mostrar a un hombre subiendo un tramo de escaleras, pero no quiere mostrar toda la duración de la subida. La forma más sencilla de hacerlo sería que el director utilizara un plano de *puntuación* convencional, como un encadenado, una cortinilla o un fundido; en la tradición del cine clásico, este recurso indica que se ha omitido cierto tiempo. El director podría simplemente encadenar un plano del hombre cuando comienza a subir las escaleras con un plano del mismo llegando arriba.

Por otra parte, el cineasta podría mostrar al hombre al pie de las escaleras y dejarle subir saliendo de cuadro, luego mantener brevemente la imagen vacía, a continuación cortar a un plano de la parte superior de la escalera y dejar que el hombre entrara en cuadro. Los *encuadres vacíos* a cada lado del corte cubrirían el tiempo omitido.

Finalmente, el director podría crear una elipsis mediante un *plano de acción complementaria*: un plano de una acción que se produce en otro lugar y que no durará tanto como la acción omitida. En el ejemplo anterior, el director podría comenzar con el hombre subiendo, pero luego cortar de la acción principal para pasar al plano de una mujer en su apartamento. A continuación podría regresar al hombre habiendo avanzado ya mucho más en su ascenso.

En el ejemplo de *Los pájaros*, Hitchcock podría haber alterado la duración de la acción todavía de otro modo: por *expansión*. Por ejemplo, podría haber alargado el plano 1 de forma que incluyera el comienzo del acto de girarse de Melanie, mostrando a continuación cuando también comienza a girarse en el plano 2. Esto habría prolongado la acción, alargándola con respecto a la duración en la historia. Los cineastas rusos de los años veinte, hicieron uso a menudo de la expansión temporal mediante este tipo de montaje, que nadie dominó más ampliamente que Sergei Eisenstein. En *La huelga*, cuando los trabajadores de la fábrica derriban a un capataz con una gran rueda que cuelga de una grúa, tres planos dilatan la acción (figs. 7.39-7.41). En *Octubre*, Eisenstein encadena varios planos de puentes levadizos para subrayar la importancia del momento. En *Iván el Terrible*, los amigos vierten monedas de oro sobre el recién coronado Iván en un torrente que parece no cesar nunca. En todas estas secuencias, se prolonga la duración de la acción encadenando perceptiblemente los movimientos de un plano a otro.

Volviendo una vez más a las relaciones temporales en el segmento de *Los pájaros*, señalemos que en la historia Melanie se gira hacia la ventana solamente una vez y las gaviotas se precipitan en una única ocasión. Hitchcock presenta estos hechos en la pantalla el mismo número de veces que se producen en la his-

toria. Pero, desde luego, Hitchcock podría haber repetido cualquiera de estos planos. Podría haber mostrado a Melanie girándose hacia la ventana varias veces; esto no sería encadenar simplemente una fase de la acción, sino más bien una repetición a gran escala.

Si esto suena algo raro es, sin lugar a dudas, porque estamos acostumbrados a ver que un plano presente la acción solamente una vez. Sin embargo, su extraordinaria rareza puede convertir a la repetición en un vigoroso recurso del montaje. En *Report* (1963-1967), de Bruce Conner, aparece un plano de noticiario de John y Jacqueline Kennedy yendo en limusina por una calle de Dallas. El plano se repite de forma sistemática, parcial o totalmente, una y otra vez, creando tensión a medida que parece acercarse, mediante pequeños incrementos, al momento del inevitable asesinato. Una estrategia de repetición similar opera en varios segmentos de *El año pasado en Marienbad* (págs. 391-396). La frecuencia es otra área de elección y control que, al igual que el orden y la duración, ofrece al cineasta un buen número de posibilidades temporales en el montaje.

Los elementos gráficos, el ritmo, el espacio y el tiempo, pues, están al servicio del cineasta gracias a la técnica del montaje. Nuestro breve estudio sugerirá que el alcance potencial de estas áreas de control es prácticamente ilimitado. Sin embargo, la mayoría de las películas que vemos utilizan un grupo muy reducido de posibilidades de montaje: tan reducido, de hecho, que podemos hablar de un estilo de montaje dominante a lo largo de toda la historia del cine occidental. Se trata del denominado *montaje continuo* que, debido a su frecuencia, examinaremos a continuación. Sin embargo, el hecho de que sea la forma más común de montar una película no quiere decir que ésta sea la única forma de hacerlo y, por lo tanto, también consideraremos algunas alternativas al montaje continuo.

## EL MONTAJE CONTINUO

Puede parecer que el montaje presente un dilema al cineasta. Por un lado, la interrupción física entre un plano y otro tal vez parezca tener un efecto perturbador, interrumpiendo el flujo de atención del espectador. Pero, por otro lado, el montaje es innegablemente un medio fundamental para construir una película. ¿Cómo se puede hacer uso del montaje y al mismo tiempo controlar su facultad potencialmente perturbadora?

Este problema (aunque no planteado en estos términos) enfrentó a los cineastas por primera vez en torno a 1900-1910. La solución que finalmente se adoptó fue planear la fotografía cinematográfica y la puesta en escena con el propósito de montar los planos de acuerdo con un sistema concreto. La finalidad de este sistema era *contar una historia* de forma coherente y clara, ordenar la cadena de acciones de los personajes de una forma que no confundiera. Así, el montaje, apoyado por estrategias específicas de la fotografía y la puesta en escena, se utilizó para asegurar la *continuidad narrativa*. Este estilo tiene tanta fuerza que, incluso hoy en día, se cree que todos aquellos que trabajan en películas narrativas en todo el mundo están totalmente familiarizados con él. ¿Cómo funciona este sistema estilístico?

La finalidad básica del sistema continuo es hacer que la transición de un plano a otro sea suave. Todas las posibilidades del montaje que ya hemos examinado están encaminadas hacia este fin. En primer lugar, las cualidades gráficas se mantienen continuas de un plano a otro. Las figuras están equilibradas y simétricamente colocadas en el cuadro; la tonalidad de la iluminación se mantiene constante; la acción ocupa la zona central del fotograma.

Segundo, el ritmo del montaje se establece normalmente dependiendo de la distancia de la cámara del plano. Los planos generales se mantienen en pantalla más tiempo que los planos medios, y los planos medios más que los primeros planos. Se supone que el espectador necesita más tiempo para abarcar los planos que contienen más detalles. En las escenas de acción física, como el incendio de *Los pájaros*, pueden estar presentes ritmos de montaje acusadamente acelerados, pero los planos más cortos todavía tenderán a ser más breves.

Puesto que el estilo continuo pretende presentar una acción narrativa, es principalmente mediante el manejo del espacio y el tiempo que el montaje fomenta la continuidad narrativa.

### CONTINUIDAD ESPACIAL: LA REGLA DE LOS 180°

En el estilo continuo, el espacio de una escena se construye de acuerdo con lo que se denomina *eje de acción*, «línea central» o «línea de 180°». Se supone que la acción de una escena —una persona caminando, dos personas conversando, un coche avanzando por una calle— tiene lugar a lo largo de una línea discernible y predecible. El eje de acción determina un semicírculo, o un área de 180°, donde se puede emplazar la cámara para presentar la acción. En consecuencia, el cineasta planeará, filmará y montará los planos de forma que respeten esta línea central. La labor de la cámara y la puesta en escena de cada plano se manipulará para establecer y subrayar el espacio de 180°.

Una «vista de pájaro» (fig. 7.42) clarificará el sistema. Tenemos a A y B conversando. El eje de acción es esa línea imaginaria que conecta a las dos personas. En el sistema continuo, el director organizará la puesta en escena y el emplazamiento de la cámara de modo que se establezca y mantenga esta línea. La cámara se puede colocar en cualquier punto con tal de que permanezca en el mismo *lado* de la línea (de ahí el término 180°). Una serie de planos típica sería: 1) un plano medio de A y B; 2) un plano con escorzo del hombro de A frente a B; 3) un plano con escorzo del hombro de B frente a A. Pero cortar a un plano desde la posición de cámara X, o desde cualquier otra posición dentro de la zona coloreada, se consideraría una violación de la regla, ya que *cruza* el eje de acción. De hecho, algunos manuales de dirección de cine consideran al plano X totalmente «erróneo». Para ver por qué, necesitamos analizar lo que hace este sistema de 180°.

*Asegura un espacio común de un plano a otro.* Mientras el eje de acción no se cruce, se corresponderán porciones de ese espacio de un plano a otro. En nuestro ejemplo, supongamos que hay una pared con cuadros y estanterías detrás de A y B. Si al plano 1 le sigue el plano 2, no sólo reaparecerá una parte de B como factor común, sino también al menos parte de la pared, los cuadros y las estanterías. De este modo, ya podemos orientarnos en el espacio presentado en el plano 2; es simplemente parte del espacio 1 observado desde una posición nueva. Pero si después del plano 2 viene el plano X, veremos un nuevo lado de B y un fondo completamente diferente (otra pared, una puerta, o cualquier otra cosa). Un defensor de la continuidad tradicional afirmaría que esto nos desorienta; ¿se ha trasladado B a otro lugar? Así, la regla de los 180° genera una zona común de un plano a otro que estabiliza el espacio y orienta al espectador dentro de la escena.

*Asegura una dirección constante en la pantalla.* Nótese que en los tres planos tomados desde las posiciones de cámara 1, 2 y 3, los personajes siguen en la misma posición relativa respecto a uno y otro. Es decir, A siempre está a la izquierda del cuadro y B siempre está a la derecha, aunque los veamos desde diferentes ángulos cuando el corte cambia nuestra posición. Además, cualquier dirección existente viene dada por la dirección de las miradas de los personajes, con A mi-

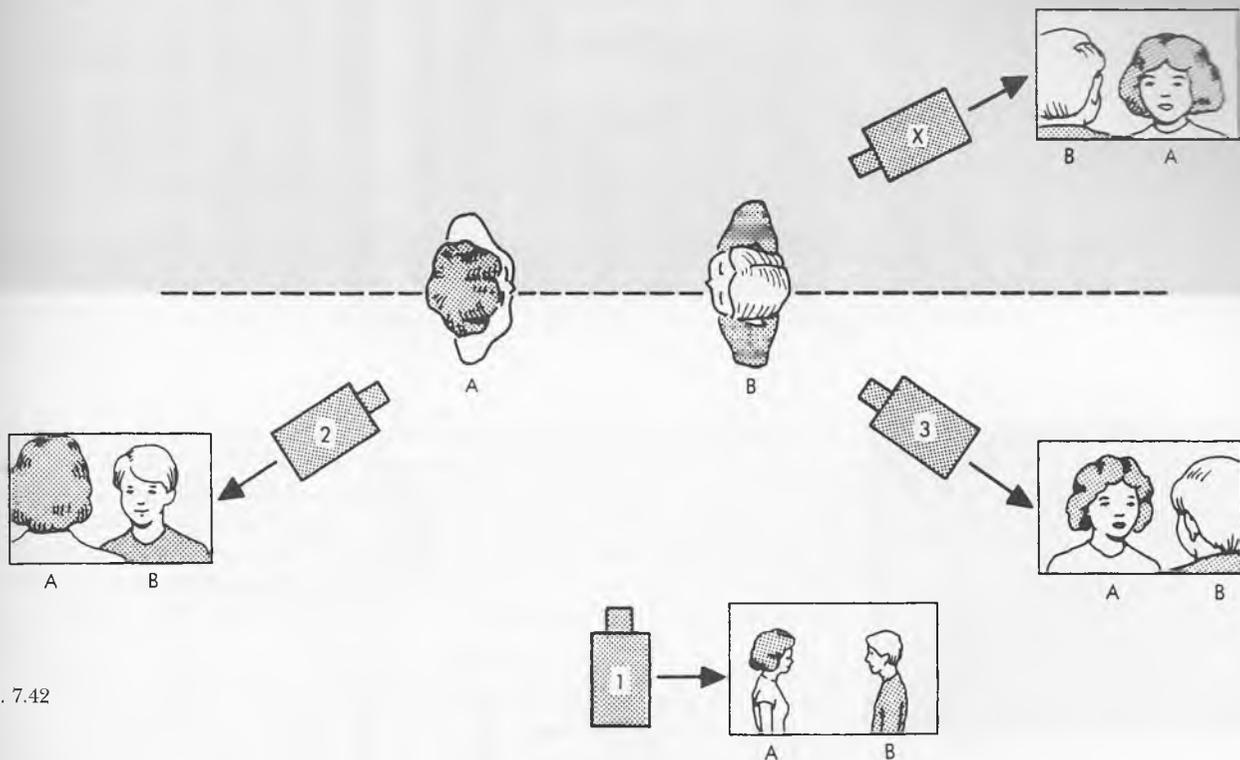


Fig. 7.42

rando a la derecha y B a la izquierda. En este ejemplo, entonces, las posiciones fijas y los ejes de miradas de los personajes determinan la dirección en la pantalla. El plano X viola la dirección en la pantalla al cambiar a A a la derecha de B y hacer que A mire hacia la izquierda.

La dirección en la pantalla es más obvia cuando las figuras de los planos se mueven. Supongamos ahora que A está caminando de izquierda a derecha; el camino de A constituye el eje de acción. Mientras los planos no crucen el eje, al montarlos juntos se mantendrá la dirección en la pantalla del movimiento constante de A, de izquierda a derecha. Pero si *cruzamos* el eje y rodamos un plano desde el otro lado, no sólo cambiará el fondo, sino que ahora A aparecerá en la pantalla moviéndose de *derecha a izquierda*. Este corte sería desorientador.

Consideremos una situación similar a la de la figura 7.42, una escena estándar de dos vaqueros encontrándose para un duelo en la calle de la ciudad (fig. 7.43). A y B forman de nuevo la línea de 180°, pero en este caso A está avanzando de izquierda a derecha y B se acerca de derecha a izquierda, ambos vistos en el plano desde la posición de cámara uno. Un plano más corto, desde la posición de cámara dos, muestra a B moviéndose todavía de derecha a izquierda. Un tercer plano, desde la posición de cámara tres, muestra a A caminando, como se ha visto en el primer plano, de izquierda a derecha.

Pero imaginemos que este tercer plano se hubiera rodado desde la posición X, en el lado contrario de la línea. Ahora vemos a A moviéndose de derecha a izquierda. ¿Ha sentido miedo y se ha dado la vuelta mientras el segundo plano, el de B, estaba en pantalla? Los cineastas pueden querer que pensemos que todavía está caminando hacia su adversario, pero el cambio en la dirección de la pantalla podría hacernos creer justamente lo contrario. Un corte a un plano to-

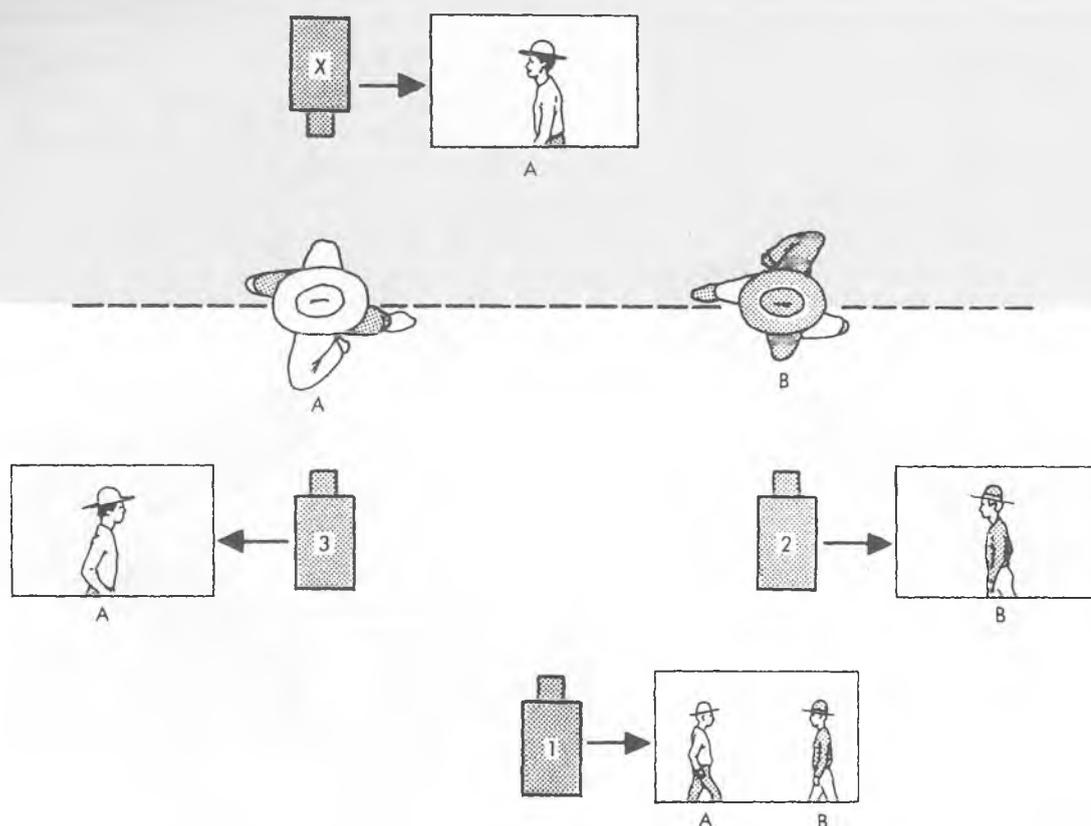


Fig. 7.43

mado desde cualquier punto de la zona coloreada crearía este cambio de dirección. Estos saltos en la continuidad pueden confundir.

Aún más desorientador sería cruzar la línea mientras se establece la acción de la escena. En el tiroteo, si el primer plano muestra a A caminando de izquierda a derecha y el segundo plano muestra a B (desde el otro lado de la línea) también caminando de izquierda a derecha, probablemente no estaríamos seguros de que estuvieran caminando el uno hacia el otro. Parecería que los dos vaqueros están caminando en la misma dirección en diferentes puntos de la calle, como si uno estuviera siguiendo al otro. Probablemente nos sorprenderíamos mucho si de repente estuvieran frente a frente dentro del mismo plano.

Aunque examinaremos algunas estrategias para pasar «al otro lado de la línea», por ahora es suficiente con ver que adherirse a la regla de los 180° asegura la dirección lógica de un plano en la pantalla. También veremos, al examinar *La diligencia* en la cuarta parte, que no todas las violaciones de la dirección en la pantalla han de confundir necesariamente.

La regla de los 180° se precia de delinear el espacio claramente. El espectador sabrá siempre dónde están los *personajes* en relación unos con otros y con el decorado. Y lo que es más importante, el espectador sabrá siempre *dónde está él* con respecto a la acción de la historia. El espacio de la escena, revelado de forma clara y nada ambigua, no debe sorprender o desorientar, porque esta desorientación, según se cree, apartaría al espectador del centro de atención: la cadena de causas y efectos de la narración.

En el capítulo 3 vimos que el modo de narración clásico de Hollywood subordina el tiempo, la motivación y otros factores a la secuencia causa-efecto.



Fig. 7.44 Plano 1a



Fig. 7.45 Plano 1b



Fig. 7.46 Plano 2

También vimos cómo la puesta en escena y la posición y el movimiento de la cámara pueden funcionar para presentar material de la narración. Ahora podemos señalar cómo el montaje continuo también obra para subordinar el espacio a la causalidad. A partir del principio de los  $180^\circ$ , los cineastas han desarrollado el sistema continuo como una forma de construir un espacio que fluya suavemente y que se mantenga subordinada a la acción de la narración. Consideremos un ejemplo concreto, el comienzo de la película de John Huston *El halcón maltés*.

La escena comienza en la oficina del detective Sam Spade. En los dos primeros planos, se establece este espacio de diferentes modos. Primero, está la ventana de la oficina (plano 1a, fig. 7.44) desde el que la cámara hace un contrapicado para revelar a Spade (plano 1b, fig. 7.45) liando un cigarrillo. Mientras Spade dice «¿Sí, cariño?» aparece el plano 2 (fig. 7.46). Esto es importante en varios aspectos. Es un *plano de situación*, que delinea todo el espacio de la oficina: la puerta, la zona intermedia, la mesa y la posición de Spade. Nótese también que el plano 2 establece una línea de  $180^\circ$  entre Spade y su secretaria, Effie; Effie podría ser A en la figura 7.42 y Spade B. La primera fase de esta escena se construiría en torno a la permanencia en el mismo lado de esta línea de  $180^\circ$ .

Una vez que se nos han expuesto en los dos primeros planos, empiezan a descomponerse los componentes del espacio. Los planos 3 (fig. 7.47) y 4 (fig. 7.48) muestran a Spade y Effie hablando. Puesto que se respeta la línea de los  $180^\circ$  establecida al comienzo (cada plano presenta a los dos desde el mismo lado), conocemos su localización y sus relaciones espaciales. Al montar juntos los planos medios de ambos, sin embargo, Huston utiliza otras dos tácticas comunes dentro del sistema de  $180^\circ$ .

La primera es el esquema *plano/contraplano*. Una vez que se ha establecido la línea de  $180^\circ$ , podemos mostrar primero un extremo de la línea y luego el otro. En este caso, se corta de Effie a Spade. Un contraplano no es literalmente el «reverso» del primer encuadre. Es simplemente un plano del extremo opuesto del eje de acción, normalmente tomado en un ángulo oblicuo al sujeto. En nuestro diagrama a vista de pájaro (fig. 7.42), los planos 2 y 3 forman un esquema plano/contraplano similar al de las figuras 7.47 y 7.48. Las figuras 7.22, 7.23 y 7.24, 7.25, de este mismo capítulo, son también ejemplos del montaje plano/contraplano.

La segunda táctica que utiliza aquí Huston es el *emparejamiento del eje de miradas*. Es decir, el plano A presenta a alguien mirando algo fuera de cuadro; el plano B nos muestra lo que está mirando. En ningún plano están tanto el que mira como el objeto presente. En el comienzo de *El halcón maltés*, el corte del plano de Effie (plano 3, fig. 7.47) al plano de Spade en su mesa (plano 4, fig. 7.48) es un emparejamiento del eje de miradas. Los planos de *Los pájaros* de Me-



Fig. 7.47 Plano 3



Fig. 7.48 Plano 4



Fig. 7.49 Plano 5a



Fig. 7.50 Plano 5b

lanie observando el ataque de los pájaros y el fuego también crean emparejamientos del eje de miradas, al igual que los ejemplos de plano/contraplano (figs. 7.22, 7.23 y 7.24, 7.25).

Nótese que el montaje plano/contraplano no necesita utilizar el emparejamiento del eje de miradas. Se podrían filmar ambos extremos del eje en un esquema plano/contraplano sin mostrar a los personajes mirándose el uno al otro. Un personaje puede tener las manos sobre los ojos, el otro podría estar de espaldas a la cámara. En el ejemplo de *El halcón maltés*, supongamos que Huston hubiera cortado directamente del plano 1b, la imagen de Spade liando un cigarrillo (fig. 7.45) al plano 3, de Effie entrando (fig. 7.47). Este corte obedecería al principio de plano/contraplano, pero no sería un emparejamiento del eje de miradas porque Spade no mira hacia arriba ni aporta una pista más sobre la presencia de Effie. En conjunto, sin embargo, la mayoría de los cortes plano/contraplano también utilizan el emparejamiento del eje de miradas.

El emparejamiento del eje de miradas es una idea simple pero con fuerza, puesto que el carácter direccional del eje de miradas crea una fuerte continuidad espacial. Para que se le pueda ver, un objeto tiene que estar cerca de quien lo mira. Presumiblemente, el eje de miradas creó los efectos que Kulechov identificó en su construcción de un espacio falseado mediante el montaje. Es decir, el inexpresivo actor parece estar mirando a cualquier cosa que esté cerca en el plano, y el público supone que el actor está reaccionando en consecuencia.

Dentro del sistema de los 180°, el emparejamiento del eje de miradas, al igual que la dirección constante en la pantalla, puede estabilizar el espacio. Nótese cómo en el plano 3, la mirada de Effie a la izquierda fuera de cuadro reitera la posición de Spade aunque no esté en campo. Y aunque Spade no mira hacia arriba después del corte al plano 4, la posición de la cámara se mantiene por completo en el mismo lado del eje de acción (de hecho, la posición es prácticamente idéntica a la del plano 1b). Sabemos que Effie está fuera de campo a la izquierda. De este modo, la interrupción del espacio que realiza la escena es completamente lógica, y esta coherencia la asegura su adhesión al sistema de los 180°. Gracias al esquema plano/contraplano y al emparejamiento del eje de miradas, sobreentendemos la localización de los personajes incluso cuando no están presentes en la misma imagen.

La lógica espacial se reafirma en el plano 5, que presenta el mismo encuadre que el plano 2. Se nos muestra de nuevo la oficina (plano 5a, fig. 7.49) cuando entra un nuevo personaje, Brigid O'Shaughnessy. Spade se pone de pie para saludarla y la cámara reencuadra su movimiento con un ligero contrapicado (plano 5b, fig. 7.50). El plano 5 es un *plano de resituación*, ya que restablece el espacio global que se analizaba en los planos 3 y 4. El esquema, pues, ha sido *situación/interrupción/resituación*, uno de los esquemas más comunes de desarrollo espacial en el estilo continuo clásico.

Detengámonos a examinar cómo ha funcionado este esquema para hacer avanzar la narración. El plano 1 ha indicado el lugar y, lo que es más importante, ha enfatizado al protagonista al vincularle con el letrado de la ventana. El sonido en *off* y el «¿Sí, cariño?» de Spade motivan el corte al plano 2. Este plano de situación ancla firmemente el plano 1 desde el punto de vista espacial. También introduce la fuente del sonido en *off*: el nuevo personaje, Effie. El plano cambia en el preciso momento en que Effie entra. De este modo, es poco probable que advirtamos el corte, ya que nuestras expectativas nos llevan a querer ver lo que sucede a continuación. El espacio cercano a la puerta se ha mostrado cuando la cadena causa-efecto le convierte en importante, no antes.

Los planos 3 y 4 presentan la conversación entre Spade y Effie, y el plano/contraplano y el emparejamiento del eje de miradas nos reafirman en cuan-



Fig. 7.51 Plano 6a



Fig. 7.52 Plano 6b

to a las posiciones de los personajes. Quizá ni siquiera advirtamos el montaje, ya que el estilo opera para conceder importancia al flujo dramático de la escena: lo que dice Effie y cómo reacciona Spade. En el plano 5, se muestra de nuevo una vista general de la oficina, precisamente en el momento en que entra en escena un nuevo personaje, y esto a su vez la sitúa firmemente en el espacio. De este modo, la narración —el diálogo, la entrada de nuevos personajes— queda enfatizada por la adhesión al sistema de los 180°. El montaje subordina el espacio a la acción.

Podemos seguir los mismos procedimientos —con una variación añadida— en los planos siguientes. En el plano 5, Brigid O'Shaughnessy entra en la oficina de Spade. El plano 6 muestra un contraplano de ambos mientras ella se acerca a él (plano 6a, fig. 7.51). Hasta este momento, la línea de los 180° está comprendida entre Spade y la puerta de entrada. Ahora el eje de acción se extiende de Spade a la silla de su cliente junto al escritorio. Una vez establecida, no se violará esta nueva línea.

El factor adicional, en este caso, es una tercera táctica para asegurar la continuidad espacial, el *corte en movimiento*, un recurso muy importante. Supongamos que una figura comienza a levantarse en el plano 1. Podemos esperar hasta que el personaje esté levantado y haya dejado de moverse para cortar al plano 2. Pero, en vez de esto, podemos mostrar el movimiento de la figura *cuando comienza* en el plano 1 y a continuación cortar al plano 2, que muestra la continuación del movimiento. De este modo tendríamos un corte en movimiento, un recurso del montaje que mantiene un movimiento a lo largo del corte entre dos planos.

Para apreciar la habilidad que implica hacer un corte en movimiento, ayuda tener presente que la mayoría de las películas se filman con una sola cámara. Al filmar planos cuya acción se tendrá que compaginar en la fase de montaje, es posible que el primer plano, en el que comienza el movimiento, se filme con horas o días de diferencia respecto al segundo, en el que continúa el movimiento. Así, el corte en movimiento no es simplemente una cuestión de montar seguidas dos versiones completas de la misma escena desde diferentes posiciones. El proceso implica recopilar detalladas anotaciones sobre el trabajo de cámara, la puesta en escena y el montaje para que todos los detalles puedan encajar en la fase de montaje.

En la escena de *El halcón maltés*, el corte del final del plano 5 (fig. 7.50) al comienzo del plano 6 (fig. 7.51) utiliza un corte en movimiento, en el que la acción es el recorrido de Brigid hacia el escritorio de Spade. Una vez más, el sistema de los 180° ayuda a ocultar el corte, puesto que mantiene la dirección constante en la pantalla: Brigid se mueve de izquierda a derecha en ambos planos. Como es de esperar, el corte en movimiento es una herramienta de la continui-

dad narrativa. Es necesario tener una mirada muy experta para reparar en un suave corte en movimiento; es tan fuerte nuestro deseo de seguir la acción que fluye a lo largo del corte que ignoramos el propio corte. La similitud del movimiento de un plano a otro mantiene más nuestra atención que las diferencias que resultan del corte.

Exceptuando este corte en movimiento, el montaje del resto de la escena utiliza las mismas tácticas que ya hemos visto. Cuando Brigid se sienta, se ha establecido un nuevo eje de acción (plano 6b, fig. 7.52). Esto permite a Huston descomponer el espacio en planos más cortos (planos 7 a 13, figs. 7.53 a 7.59). Todos estos planos utilizan la táctica del plano/contraplano: la cámara encuadra, en un ángulo oblicuo, un extremo de la línea de los 180° y luego encuadra el otro. (Nótense los hombros en primer término en los planos 7, 8 y 10, figs. 7.53, 7.54 y 7.56.) Aquí, de nuevo, el montaje del espacio presenta la acción dialogada de forma sencilla y clara.

A partir del plano 11, los cortes de Huston también crean emparejamientos del eje de miradas. Brigid mira fuera de cuadro hacia la derecha a Spade (plano 11, fig. 7.57). Mira fuera de cuadro hacia la izquierda cuando se oye una puerta que se abre (plano 13, fig. 7.59). Archer, que acaba de llegar, mira a la derecha fuera de cuadro hacia ellos (plano 14, fig. 7.60) y ambos le miran a él fuera de cuadro (plano 15, fig. 7.61). La regla de los 180° nos permite saber siempre quién está mirando a quién.

¿Cuál es la función del montaje analítico en esta parte de la escena? Huston podría haber registrado toda la conversación en una toma larga, continuando con el plano 6b (fig. 7.52). ¿Por qué ha dividido la conversación en seis planos? Al parecer, la interrupción analítica dirige nuestra atención, asegurando que miraremos a Brigid y a Spade en el momento exacto en que Huston quiere que lo hagamos. En la toma larga y en un encuadre más lejano, Huston habría canalizado nuestra atención de otro modo, quizá mediante la composición y el sonido.

Además, el esquema plano/contraplano da importancia a la historia de Brigid y a la reacción de Spade ante la misma. Mientras ella entra en detalles, el montaje pasa de planos con escorzo del hombro (figs. 7.53, 7.54) a encuadres que aíslan a Brigid (figs. 7.55, 7.57) y finalmente a un plano que aísla a Spade (fig. 7.58). Estos planos se producen en el momento en que Brigid, de un modo artificialmente reservado, cuenta su historia y los planos medios cortos despiertan nuestra curiosidad acerca de si está diciendo la verdad. El plano de la reacción de Spade (fig. 7.58) sugiere que se muestra escéptico. En resumen, el montaje analítico coopera con el encuadre y el comportamiento de los personajes para centrar nuestra atención en la historia de Brigid, para dejarnos estudiar su conducta y para insinuarnos la respuesta de Spade.

Cuando entra Archer, la interrupción espacial cesa momentáneamente y Huston *restablece* el espacio. Archer se integra en la acción mediante una panorámica hacia la derecha (planos 16a y 16b, figs. 7.62 y 7.63). Su recorrido es coherente con el primer eje de acción de la escena, el comprendido entre Spade y la puerta de entrada. Además, el encuadre es similar al utilizado anteriormente cuando entró Brigid. (Compárese el plano 16b con el 6a [figs. 7.63 y 7.51]). Estas repeticiones permiten al espectador concentrarse en la nueva información, no en la forma en que se presenta.

Ya firmemente situado como parte de la escena, Archer se apoya en el escritorio de Spade. Su posición le coloca en el extremo del eje de acción de Spade (plano 17, fig. 7.64). El montaje del resto de la escena analiza este nuevo grupo de relaciones sin cruzar nunca la línea de los 180°.

Se supone que el espectador no percibe todo esto. En todo momento, los planos presentan el espacio para enfatizar el flujo de la causa y el efecto: las acciones de los personajes, las entradas, los diálogos, las respuestas. El montaje ha



Fig. 7.53 Plano 7



Fig. 7.54 Plano 8



Fig. 7.55 Plano 9



Fig. 7.56 Plano 10



Fig. 7.57 Plano 11



Fig. 7.58 Plano 12



Fig. 7.59 Plano 13



Fig. 7.60 Plano 14



Fig. 7.61 Plano 15



Fig. 7.62 Plano 16a



Fig. 7.63 Plano 16b



Fig. 7.64 Plano 17



Fig. 7.65



Fig. 7.66



Fig. 7.67



Fig. 7.68



Fig. 7.69



Fig. 7.70

organizado de forma económica el espacio para transmitir la continuidad de la narración.

El sistema continuo, en estos mismos términos, sigue teniendo fuerza hoy en día. La mayoría de las películas narrativas se basan en los principios de los  $180^\circ$ . En *¡Dulce hogar... a veces!* (Parenthood, 1989), de Ron Howard, por ejemplo, las conversaciones se presentan mediante planos y contraplanos con emparejamiento del eje de miradas (fig. 7.65, 7.66). En este caso, las mujeres en primer término establecen el eje de acción.

El sistema continuo se puede moldear de varios modos. Si un director organiza a varios personajes en un esquema circular, por ejemplo sentados alrededor de una mesa, entonces el eje de acción probablemente se establecerá entre los personajes con mayor importancia en ese momento. En las figuras 7.67 y 7.68, de *La fiera de mi niña* (Bringing Up Baby, 1938), la interacción importante se está produciendo entre los dos hombres, por lo que podemos cortar de un lado de la mujer en primer término al otro lado para conseguir planos y contraplanos coherentes. Sin embargo, cuando uno de los hombres se levanta de la mesa, se crea una disposición semicircular de las figuras en el espacio, de forma que se puede establecer un eje de acción nuevo. Ahora podemos intercambiar planos y contraplanos a lo largo de la longitud de la mesa (figs. 7.69, 7.70).

Tanto los extractos de *El halcón maltés* como los de *La fiera de mi niña* muestran que, a lo largo de una escena, la línea de los  $180^\circ$  puede cambiar a medida que los personajes se mueven por el decorado. En algunos casos, los cineastas pueden crear un nuevo eje de acción que permita a la cámara adop-



Fig. 7.71



Fig. 7.72



Fig. 7.73



Fig. 7.74



Fig. 7.75



Fig. 7.76

tar una posición que habría «cruzado la línea» en una fase anterior de la escena.

Un sencillo ejemplo se produce en *Luz de gas* (*Gaslight*, 1940). La mujer está hablando con su marido en un *plano americano* con escorzo del hombro, y el eje de acción comprende desde el primer término a la derecha hasta el plano intermedio a la izquierda (fig. 7.71). En esta situación, un contraplano de su cara se tendría que tomar con la cámara emplazada a la izquierda de la mesa y ella estaría mirando hacia adelante, a la izquierda. Pero en vez de ello, al final del plano inicial, el marido se acerca a la chimenea, en la parte posterior derecha. Esto establece un eje nuevo, que se extiende, en diagonal, entre él y su mujer en primer término, a la izquierda. Dickinson corta a un plano medio de la mujer (fig. 7.72), tomado desde el lado derecho de la mesa y con ella mirando de frente a la derecha. A éste le sigue un contraplano del marido en la chimenea (fig. 7.73). Si el marido no hubiera creado un eje nuevo acercándose a la chimenea, el encuadre en plano medio de la mujer habría violado el eje original.

La fuerza que pueden conseguir el eje de acción y el emparejamiento del eje de miradas es tan grande que el cineasta podría eliminar un plano de situación, confiando de este modo en el efecto Kulechov. En *Nola Darling*, de Spike Lee, la protagonista organiza una cena de Acción de Gracias para sus tres amigos. La escena se trata sin ningún plano que muestre a los cuatro en la misma imagen. En vez de ello, Lee muestra planos medios largos que incluyen a los tres hombres (por ejemplo, fig. 7.74), planos por encima del hombro interrelacionándolos (fig. 7.75) y primeros planos de ellos con emparejamiento del eje de miradas. Nola tiene sus propios primeros planos (fig. 7.76).

Mediante la orientación de los cuerpos y los ejes de miradas, el montaje mantiene las relaciones espaciales completamente coherentes. Por ejemplo, cada hombre mira en una dirección diferente cuando se dirige a Nola (figs.



Fig. 7.77



Fig. 7.78



Fig. 7.79

7.77, 7.78). Este patrón de montaje intensifica la acción dramática al hacer que todos los hombres compitan por igual por ella. Están en un extremo de la mesa y nunca aparece ninguno de ellos en la misma imagen con ella. Además, al organizar los ángulos en torno a la orientación global de Nola en la acción (como en la fig. 7.79), Lee la refuerza como personaje central. Finalmente, el plano más largo y los diferentes primeros planos intensifican la progresión de la escena: los hombres están expuestos y Nola está juzgando fríamente el comportamiento de cada uno de ellos.

Otro rasgo del sistema de los  $180^\circ$  es el *falseamiento en el corte*. A veces, un director puede no tener una continuidad perfecta de un plano a otro porque ha compuesto cada uno de ellos según razones concretas. ¿Tiene que compaginar los dos planos perfectamente? De nuevo es la motivación de la narración quien decide. Dado que el sistema de los  $180^\circ$  enfatiza la causalidad de la narración, el director tiene cierta libertad para «falsear» la puesta en escena de un plano a otro.

Consideremos dos planos de *Jezabel*, de William Wyler. Ninguno de los personajes se mueve en estos planos, pero Wyler ha falseado la posición de Julie: en el primer plano, la parte superior de su cabeza está al nivel de la barbilla del hombre (fig. 7.80), pero en el segundo parece haber crecido varios centímetros (fig. 7.81). Sin embargo, la gran mayoría de los espectadores no advertirá la diferencia, ya que lo importante en la escena es el diálogo; en este caso, de nuevo, las similitudes entre los planos contrarrestan las diferencias de posición. Además, el cambio de un ángulo recto a un ángulo ligeramente en picado ayuda a ocultar el falseamiento. De hecho, en la escena de *El halcón maltés* también hay un falseamiento entre los planos 6b y 7; en el plano 6b (fig. 7.52), cuando Spa-



Fig. 7.80



Fig. 7.81

de se inclina hacia adelante, el respaldo de su silla no está cerca de él. Sin embargo, en el plano 7 (fig. 7.53), se ha falseado para que esté justo detrás de su brazo izquierdo. En este caso, la primacía del flujo de la narración resta valor a este falseamiento.

En varios de los ejemplos mencionados hasta ahora, el montaje continuo ha demostrado ser muy adecuado para describir las interacciones de dos o más personajes. Pero también se pueden utilizar las mismas técnicas cuando un personaje está solo. *La ventana indiscreta* (Rear Window, 1954), de Hitchcock, incluye muchas escenas del solitario fotógrafo Jeff observando los hechos que se producen en el apartamento que está al otro lado del patio. Hitchcock utiliza un patrón estándar: corta de un plano de Jeff mirando a algo fuera de campo a un plano de lo que Jeff ve. (Puesto que, por lo general, no hay ningún plano de situación, opera el efecto Kulechov.) De este modo, el montaje plano-contraplano y el emparejamiento del eje de miradas son fundamentales para el efecto de la película. Más concretamente, Hitchcock utiliza una variedad del montaje con emparejamiento del eje de miradas conocido como *montaje subjetivo*.

El plano 1 (fig. 7.82) muestra a Jeff mirando por la ventana y el plano 2 (fig. 7.83) es un plano de lo que ve desde su punto de vista óptico. Ya hemos discutido los encuadres subjetivos en el capítulo 6 (pág. 215) y ya hemos visto un ejemplo de montaje subjetivo en la secuencia de *Los pájaros* examinada en las págs. 253-255. Ahora estamos en posición de ver cómo todo ello es compatible con el sistema continuo de los 180°. El segundo plano, el que representa el punto de vista de Jeff, está rodado desde una posición *en* el eje de acción, desde el extremo que ocupa Jeff (véase fig. 7.84).

A medida que transcurre la película, la subjetividad de los planos subjetivos aumenta. Al tener cada vez más deseos de examinar los detalles de la vida de su vecina, Jeff comienza a utilizar prismáticos y un teleobjetivo fotográfico para aumentar su visión. Utilizando planos rodados con lentes de diferente distancia focal, Hitchcock puede mostrarnos cómo cada nuevo instrumento amplía la vi-



Fig. 7.82



Fig. 7.83



Fig. 7.84



Fig. 7.85



Fig. 7.86



Fig. 7.87



Fig. 7.88

sión de Jeff (figs. 7.85-7.88). Aunque Jeff está solo la mayor parte de la película, el montaje de Hitchcock sigue las reglas de la continuidad espacial y explota las posibilidades del punto de vista para crear curiosidad y suspense.

¿Puede el director cruzar alguna vez el eje de acción legítimamente? Sí. Una escena que transcurra en determinados decorados —en una puerta de entrada o una escalera, por ejemplo— puede «romper la línea». También el hecho de hacer que los actores se muevan al otro lado de la línea puede crear un nuevo eje de acción; esto, a su vez, permite al cineasta cortar a planos que normalmente no tendrían continuidad. (Puesto que la violación de la continuidad *solamente* se puede producir en el corte, un movimiento de cámara no puede romper la continuidad.) Pero la forma más usual de cruzar la línea es rodar un plano desde *la propia línea* y utilizarlo como transición. Por ejemplo, si en el plano 1 un coche se mueve de izquierda a derecha, el plano 2 sería un plano *frontal* o *posterior* (es decir, el coche se estaría moviendo directamente hacia el espectador o alejándose de él). Luego se podría cortar al plano 3, que mostraría al coche moviéndose de derecha a izquierda. Sin el plano rodado *en* el eje de acción, un corte de 1 a 3 violaría la continuidad, pero el plano 2 sirve como transición para poder cruzar la línea. Esto es relativamente raro en una escena dialogada, pero es bastante común en las escenas de persecuciones y acción física en exteriores. Para el cineasta, la primera consideración a la hora de cruzar el eje de acción es mantener como comprensibles las relaciones espaciales de la escena.

El montaje continuo ilustra cómo el montaje puede dotar a la narración de la película de un gran ámbito de conocimiento. Un corte puede llevarnos a cualquier punto del lado correcto del eje de acción. El montaje también puede crear omnisciencia, ese conocimiento casi divino que intentan presentar algunas películas. El recurso técnico más destacado es el *montaje paralelo*, que exploró ampliamente por primera vez D. W. Griffith en sus escenas de rescates en el último momento. El montaje paralelo nos proporciona un conocimiento ilimitado de la información causal, temporal o espacial al alternar planos de una línea de acción que transcurre en un lugar con planos de otros hechos en otros lugares. De este modo, el montaje paralelo crea cierta discontinuidad espacial, pero vincula la acción al crear una sensación de causa y efecto y simultaneidad temporal.

Por ejemplo, en *El vampiro de Dusseldorf*, de Fritz Lang, mientras la policía busca al asesino de niños, los gánsters también merodean por las calles buscándole, e incluso vemos de vez en cuando al propio asesino. El montaje paralelo une las diferentes líneas de acción resaltando el proceso causal de la persecución y una simultaneidad temporal. También nos proporciona un ámbito de

conocimiento mayor que el de cualquier otro personaje. Sabemos que los gángsters van tras el asesino, pero la policía y el asesino no lo saben. El montaje paralelo también crea suspense, como cuando nos vamos formando expectativas que se clarifican y satisfacen gradualmente. También puede crear paralelismos, y Lang explota esta posibilidad sugiriendo analogías entre la policía y los maleantes. Aunque pueda tener otras funciones, el montaje paralelo sigue siendo sobre todo un medio para presentar las acciones de la narración que se están produciendo en varios lugares más o menos al mismo tiempo.

Todos los recursos de la continuidad espacial ilustran cómo la técnica cinematográfica implica al espectador en un proceso activo. Suponemos que los decorados, el movimiento de los personajes y su posición serán coherentes y lógicos. Nuestro conocimiento previo de las convenciones cinematográficas nos permite formarnos firmes expectativas sobre qué plano seguirá al que estamos viendo. También hacemos deducciones a partir de pistas, por lo que cuando Brigid y Spade miran fuera de cuadro a la izquierda deducimos que está entrando alguien en la habitación y esperamos ver un plano de esa persona. Lo que hace que el sistema continuo sea «invisible» es su capacidad para recurrir a un abanico de técnicas que conocemos tan bien que parecen automáticas. Esto convierte al montaje continuo espacial en una poderosa herramienta para el cineasta que desee reforzar las expectativas habituales. También se convierte en un objetivo central para el cineasta que quiera utilizar el estilo cinematográfico para desafiar o cambiar nuestra actividad normal de visión.

### ■ CONTINUIDAD TEMPORAL: ORDEN, FRECUENCIA, DURACIÓN

En el sistema de continuidad clásico, el tiempo, como el espacio, se organiza de acuerdo con el desarrollo de la narración. Sabemos que la presentación del argumento de la historia implica por lo general una manipulación del tiempo. El montaje continuo pretende apoyar y mantener esta manipulación temporal.

Recordaremos, para precisar, la distinción entre orden temporal, frecuencia y duración. El montaje continuo presenta normalmente los acontecimientos de la historia en el orden 1-2-3 (por ej., Spade lía un cigarrillo, luego entra Effie, él le responde, etc.). La violación más común de este orden es el *flashback*, que se señala mediante un corte o un encadenado. Además, generalmente, el montaje clásico también presenta solamente *una vez* lo que sucede *una vez* en la historia; en el estilo continuo, sería un gran error que Huston repitiera, por ejemplo, el plano de Brigid sentándose (fig. 7.52). Sin embargo, son de nuevo los *flashbacks* la forma más común de motivar la repetición de una escena ya presenciada. Por lo tanto, la secuencia cronológica y la frecuencia «uno por uno» son los métodos habituales de manejar el orden y la frecuencia dentro del estilo continuo de montaje. ¿Qué sucede con la duración?

En el sistema continuo clásico, la duración de la historia se expande en muy pocas ocasiones; es decir, el tiempo de duración en la pantalla pocas veces es mayor que el tiempo de la historia. Normalmente, la duración sigue una continuidad absoluta (el tiempo del argumento iguala al tiempo de la historia) o se reduce (el tiempo de la historia es mayor que la duración del argumento). Consideremos en primer lugar la continuidad absoluta, la posibilidad más común. Primero, la progresión narrativa de la escena no tiene pausas. Se presentan todos los movimientos de los personajes y todas las frases del diálogo. Está también la banda sonora. El sonido del espacio de la historia (lo que más tarde llamaremos sonido «diegético») es un indicador habitual de la continuidad espacial, sobre todo cuando, como en esta escena, el sonido «se vierte sobre» cada corte.

Finalmente, está el corte en movimiento que crea continuidad tanto espacial como temporal. La razón es evidente: si una acción continúa tras el corte, se supone que el espacio y el tiempo son continuos. (El examen de *El año pasado en Marienbad* en el capítulo 10 mostrará que esto no es más que una suposición, no una verdad universal.) En resumen, la ausencia de elipsis en la acción de la historia, el sonido diegético prolongándose después del corte y el corte en movimiento son tres indicadores fundamentales de que la duración de la escena es continua.

A veces, sin embargo, se explorará una segunda posibilidad: la *elipsis temporal*. Por supuesto, la elipsis puede omitir segundos, minutos, horas, días, años o siglos. Algunas elipsis no son importantes para el desarrollo de la narración y, por lo tanto, se encubren. Examinemos un ejemplo común: una película narrativa clásica normalmente no muestra todo el tiempo que le lleva a un personaje vestirse, lavarse y desayunar por la mañana. Los planos del personaje entrando en la ducha, poniéndose los zapatos o friendo un huevo se podrían montar de forma que se eliminaran los lapsos de tiempo que no se desean, con el argumento presentando en segundos un proceso que podría haber durado una hora en la historia. Como vimos en la pág. 260, las puntuaciones ópticas, los encuadres vacíos y los planos de acción complementaria se utilizan con mucha frecuencia para cubrir cortas elipsis temporales.

Pero hay otras elipsis que son importantes para la narración. El espectador tiene que darse cuenta de que ha pasado tiempo. Para esta tarea el montaje continuo ha creado un variado repertorio de recursos. Los encadenados, fundidos y cortinillas se utilizan a menudo para indicar una elipsis entre planos. De este modo, del último plano de una escena encadenamos, fundimos o colocamos una cortinilla hasta el primer plano de la escena siguiente. (La «regla» de Hollywood es que el encadenado indica un breve lapso de tiempo y el fundido un lapso mucho mayor.) En algunos casos, los cineastas contemporáneos utilizan el corte como transición. Por ejemplo, en *2001* Kubrick corta directamente de un hueso girando por el aire a una estación espacial que gira alrededor de la tierra, uno de los emparejamientos gráficos más atrevidos del cine narrativo. El corte elimina miles de años del tiempo de la historia.

En otros casos es necesario mostrar un proceso a gran escala o un período largo: una ciudad despertando por la mañana, una guerra, un niño creciendo, la ascensión de un cantante. En este caso, la continuidad clásica utiliza otro recurso para la elipsis temporal: la *secuencia de montaje*. Se pueden unir rápidamente breves porciones de un proceso, títulos informativos (por ejemplo «1865» o «San Francisco»), imágenes estereotipadas (por ejemplo, la torre Eiffel), material de noticiarios, titulares de periódicos y cosas similares mediante encadenados y música que condensan una prolongada serie de acciones en unos pocos momentos.

Todos estamos familiarizados con las elipsis de las secuencias de montaje más estereotipadas —las hojas de un calendario que pasan, las prensas de un periódico produciendo en serie un número extra, relojes funcionando a toda velocidad—, pero en manos de montadores hábiles estas secuencias se convierten en pequeñas obras maestras en sí mismas. Las secuencias de montaje de Slavko Vorkapich, en *Caballero sin espada* (Mr. Smith Goes to Washington, 1939), sobre la vida americana; de Jack Killifer, en *The Roaring Twenties*, sobre dos décadas de historia estadounidense; y de Edward Curtis, en *Scarface, el terror del hampa* (Scarface, shame of a nation, 1932), sobre el brutal ascenso social de un gángster, ilustran la fuerza de este recurso. Las secuencias de montaje todavía se utilizan en las películas de Hollywood, aunque tienden a ser más contenidas estilísticamente que en los años treinta y cuarenta. *Tiburón*, por ejemplo, simplemente utiliza una serie de planos aislados de los veraneantes llegando a la playa para indicar el cambio de tiempo que acompaña a la llegada del verano. Sin embar-

go, la música todavía se utiliza como acompañamiento, como es el caso de una secuencia de montaje de *Tootsie* (Tootsie, 1982) que muestra el ascenso del héroe al éxito como estrella de un serial, o de otra de *Terminator 2* que muestra a la banda de guerrilleros preparando sus armas en el campamento del desierto.

En resumen, el estilo continuo utiliza la dimensión temporal del montaje sobre todo con fines narrativos. Gracias al conocimiento previo, el espectador espera que el montaje presente los hechos de la historia en orden cronológico, con sólo algunas reorganizaciones eventuales en los *flashbacks*. El espectador espera que el montaje respete la frecuencia de los hechos de la historia. Y el espectador supone que las acciones irrelevantes para la causalidad de la historia se omitirán o al menos se abreviarán mediante las convenientes elipsis. Al menos, así es como el sistema continuo clásico de Hollywood ha concebido la narración de historias. Al igual que los elementos gráficos, el ritmo y el espacio, el tiempo está organizado de forma que permite revelar la causa y el efecto y despertar curiosidad, suspense y sorpresa. Pero hay muchas alternativas al estilo continuo de montaje y merece la pena examinarlas.

## ALTERNATIVAS AL MONTAJE CONTINUO

### ■ POSIBILIDADES GRÁFICAS Y RÍTMICAS

Aun siendo sólido y generalizado, el estilo continuo sigue siendo sólo *un* estilo y son muchos los cineastas que han explorado otras posibilidades.

Las películas que poseen una forma asociativa o abstracta han concedido frecuentemente a las dimensiones gráficas y rítmicas del montaje una mayor importancia de la que les concede el sistema continuo. Es decir, en vez de unir el plano 1 con el plano 2, sobre todo a partir de las funciones espaciales y temporales que el propio plano desempeña para presentar una historia, se pueden ensamblar a partir de cualidades puramente rítmicas o gráficas, independientemente del tiempo y el espacio que representen. En películas como *Anticipation of the Night* (1958), *Scenes from under Childhood* y *Western History* (1971), Stan Brakhage ha explorado simplemente medios gráficos de unir un plano con otro: las continuidades y discontinuidades de la luz, la textura y la forma motivan el montaje. Interesado en la propia superficie de la película misma, Brakhage ha rayado y pintado sobre la imagen e incluso le ha añadido alas de mariposa en busca de combinaciones gráficas abstractas. Igualmente, algunas partes de *Cosmic Ray* (1960-1962), *A Movie y Report*, de Bruce Conner, ensamblan material de noticiarios, fotogramas de películas antiguas y fotogramas en negro a partir de patrones gráficos de movimiento, dirección y velocidad.

Muchas películas no narrativas han subordinado por completo el espacio y el tiempo que se presenta en cada plano a las relaciones rítmicas entre los planos. Las películas de «un único fotograma» (en las que cada uno de los planos sólo tiene un fotograma) son el ejemplo más extremo de este interés por el predominio del ritmo. Dos famosos ejemplos son *Fist Fight* (1964), de Robert Breer, y *Schwechater* (1958), de Peter Kubelka.

La preeminencia del montaje rítmico y gráfico en el cine no narrativo no es, sin embargo, un fenómeno tan reciente como podrían hacer pensar estos ejemplos. Ya en 1913, algunos pintores estaban contemplando las posibilidades de acudir al diseño puro que ofrecía el cine, y muchas obras de los movimientos de vanguardia de los años veinte combinaban el interés por los elementos gráficos abstractos con un deseo de explorar el montaje rítmico. El resultado fue tan dis-



Fig. 7.89



Fig. 7.90



Fig. 7.91



Fig. 7.92

par como puedan mostrar *Emak Bakia* (1926), de Man Ray, *Cinq minutes de cinéma pur*, (1925), de Henri Chomette, *Thèmes et variations*, (1928), (Berlin-Die Symphonie einer Grosstadt, 1928), de Germaine Dulac, *Vormittagsspuk* [Fantasmas antes del desayuno, 1928], de Hans Richter, y *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (Berlin-Die Symphonie einer Grosstadt, 1928), de Walter Ruttmann. Quizás la obra más famosa sea la película *Ballet mécanique*, de Fernand Léger y Dudley Murphy (véase capítulo 4, pág. 123). En el capítulo 9 veremos cómo *Ballet mécanique* yuxtaponen los planos según cualidades gráficas y rítmicas.

Las posibilidades gráficas y rítmicas del montaje, aun siendo muy importantes para las películas no narrativas, poseen características que también han aparecido en las películas narrativas. Aunque el estilo continuo busca una continuidad gráfica total, normalmente está subordinada a un interés por trazar un mapa del espacio de la narración y exponer el tiempo de la misma. Algunos cineastas de películas narrativas, sin embargo, subordinan ocasionalmente los temas narrativos al modelo gráfico. Los ejemplos más famosos son probablemente las películas para las que Busby Berkeley coreografió elaborados números musicales. En *La calle 42*, *Vampiresas 1933* (Goldiggers of 1933, 1933), *Desfile de candilejas*, *Vampiresas 1935* (Goldiggers of 1935, 1935) y *Música y mujeres* (Dames, 1934) la narración se interrumpe periódicamente y las películas muestran intrincados bailes concebidos, rodados y montados mostrando un gran interés por la pura configuración de los bailarines y los fondos.

Más complejamente relacionado con la narración está el montaje gráfico de Yasujiro Ozu. El montaje de Ozu está dictado a menudo por una continuidad gráfica mucho más precisa que la que encontramos en el estilo continuo clásico. En *Samma no aji*, corta de un hombre bebiendo sake (fig. 7.89) directamente a otro (fig. 7.90) filmado casi exactamente en la misma posición, con el mismo vestuario y haciendo los mismos gestos. Más adelante, corta de un hombre a otro (figs. 7.91, 7.92) y mantiene una composición muy similar tras el corte. Incluso una botella de cerveza (una diferente en cada plano) está precisamente en la misma posición en la izquierda del cuadro y también la etiqueta mantiene una posición constante. En *Buenos días* (Ohayo, 1959), Ozu utiliza el color para el mismo fin, cortar de una colada tendida al interior de una casa emparejando una forma roja en la parte superior izquierda de cada plano (una camiseta, una lámpara). (Véanse los fotogramas en color 59 y 60.)

La continuidad gráfica es, desde luego, una cuestión de gradación, y en las películas narrativas el espectro abarca de la continuidad gráfica aproximada de Hollywood al preciso emparejamiento de Ozu, con dos planos como los de la primera parte de *Iván el Terrible* situados en algún lugar intermedio. (Véanse



Fig. 7.93



Fig. 7.94

figs. 7.93 y 7.94). La iluminación (oscuridad en la zona izquierda y luminosidad en la derecha) y la forma triangular a la derecha del cuadro en el plano 1 se resaltan en el plano 2, con la cabeza y el cuerpo de Anastasia ahora estrechamente emparejados con la silla acabada en punta. Si este montaje gráfico motiva la forma de toda la película, la narración se desvanecerá y el filme se volverá más abstracto en su forma.

Algunas películas narrativas han subordinado momentáneamente los factores temporal y espacial del montaje a los rítmicos. En los años veinte, tanto la escuela «impresionista» francesa como la vanguardia soviética frecuentemente hicieron que la narración fuera secundaria respecto al montaje puramente rítmico. En estas películas, como *La rueda*, de Abel Gance, *Coeur fidèle* y *La glace à trois faces* (1927), de Jean Epstein, y *Kean* (1924), de Ivan Mosjoukin, el montaje acelerado transmite el *tempo* de un tren en movimiento, un tiotivo dando vueltas, un automóvil a toda velocidad o un baile de borrachos. En *El hundimiento de la casa Usher* (La chute de la maison Usher, 1928), de Epstein, una poética secuencia de Usher rasgueando una guitarra y cantando organiza la duración de los planos según un esquema de estrofas y estribillo similar al de una canción. *Luch Smerty* (1925), de Kulechov y, como veremos, *Octubre*, de Eisenstein hacen que el ritmo domine ocasionalmente al tiempo y el espacio de la narración. Más recientemente, podemos encontrar que el montaje rítmico predomina momentáneamente en películas narrativas tan diversas como los musicales de Busby Berkeley, *Ámame esta noche*, de Rouben Mamoulian, *El millón*, de René Clair, varias películas de Ozu y Hitchcock, *El año pasado en Marienbad* y *Muriel* (Muriel ou le temps d'un retour, 1963), de Resnais, y *Pierrot el loco* (Pierrot le fou, 1964), de Godard. Como vimos con el gráfico, el montaje rítmico puede restar valor a las dimensiones temporal y espacial; cuando sucede esto, la narración se vuelve, en proporción, menos importante.

## DISCONTINUIDAD ESPACIAL Y TEMPORAL

Las películas no narrativas, desde luego, evitan explícitamente el estilo continuo, ya que éste se basa en la presentación lógica de una historia. Pero, ¿qué decir de las alternativas *narrativas* al sistema de continuidad? ¿Cómo se puede contar una historia sin utilizar las reglas de continuidad? Veamos cómo cineastas concretos han creado diferentes estilos de montaje mediante el uso de lo que se podría considerar discontinuidades espaciales y temporales.

Una opción es utilizar la continuidad espacial de forma ambigua. En *Mi tío*



Fig. 7.95



Fig. 7.96



Fig. 7.97

de América (*Mon oncle d'Amérique*, 1979), Resnais intercala constantemente en las historias de sus tres personajes principales planos de la estrella favorita de cada uno de ellos extraídos de películas francesas de los años cuarenta. En cierto momento, cuando un fastidioso compañero de oficina de René le llama, tenemos al compañero en un plano (fig. 7.95). Pero Resnais corta a un plano de Jean Gabin en una película antigua, girándose hacia él en perfecto contraplano (fig. 7.96). Sólo entonces nos proporciona Resnais un plano de René girándose para encontrar a su interlocutor (fig. 7.97). El filme no presenta el plano de Gabin como una imagen fantástica; no podemos decir con certeza si René se imagina a sí mismo como la estrella enfrentándose a su compañero o si la narración de la película establece la comparación al margen del estado mental de René. El corte se basa en las pistas del plano/contraplano, pero las utiliza para crear una discontinuidad momentáneamente discordante que provoca una ambigüedad narrativa.

Más drásticamente, un cineasta podría violar o ignorar la regla de los 180°. Las elecciones en lo que se refiere al montaje de los cineastas Jacques Tati y Yasujiro Ozu se basan en lo que podríamos llamar espacio de 360°. En lugar de un eje de acción que dicte que la cámara se debe emplazar dentro de un semicírculo imaginario, estos cineastas trabajan como si la acción no fuera una línea sino un punto en el centro de un círculo, y como si la cámara se pudiera colocar en cualquier punto de la circunferencia. En *Las vacaciones del señor Hulot*, *Playtime* y *Tráfico* (Trafic, 1970), Tati rueda sistemáticamente desde casi todos los lados; al montarlos juntos, los planos presentan múltiples perspectivas espaciales de un único hecho. Igualmente, las escenas de Ozu construyen un espacio de 360° que crea lo que el estilo continuo podría considerar graves errores de montaje. Las películas de Ozu presentan a menudo fondos incoherentes y direcciones ilógicas; los emparejamientos de la línea del eje de miradas están dislocados, y la única coherencia es la violación de la línea de los 180°. Uno de los pecados más graves en el estilo continuo clásico es cortar en movimiento mientras se salta la línea, pero Ozu lo hace cómodamente en *Bakushu* (1950) (véanse las figuras 7.98 y 7.99). (Véase la cuarta parte para un examen del espacio y el tiempo en *Tokyo monogatari* [1953], de Ozu.)

Este montaje tan discontinuo espacialmente crea también curiosas percepciones en la experiencia del espectador. El defensor de la continuidad clásica reivindicaría que las reglas de la continuidad espacial son necesarias para presentar de forma clara una narración. Pero nadie que haya visto una película de Ozu o Tati puede afirmar que se produzca una confusión narrativa por sus «violaciones» de la continuidad. Aunque los espacios no fluyen tan suavemente como en el estilo de Hollywood (de hecho, ahí radica parte de la fascinación de esas películas), las cadenas de causa-efecto se mantienen comprensibles. La ineludible conclusión es que el sistema continuo es sólo una forma de ofrecer una



Fig. 7.98



Fig. 7.99



Fig. 7.100



Fig. 7.101



Fig. 7.102



Fig. 7.103

narración. Históricamente, este sistema ha sido el dominante, pero estéticamente no tiene prioridad sobre otros estilos.

Hay otros dos recursos de discontinuidad que merece la pena mencionar. En *Al final de la escapada*, Jean-Luc Godard viola las convenciones de la continuidad espacial, temporal y gráfica mediante el uso sistemático del *salto de imagen*. Aunque este término se utiliza a menudo de forma libre, su primer significado es éste: cuando dos planos del mismo tema se montan juntos, pero no hay suficiente diferencia de distancia y angulación de cámara, habrá un salto perceptible en la pantalla. La continuidad clásica evita estos saltos mediante un uso generoso del plano/contraplano y la regla de los 30° (aconsejando que toda posición de cámara debe variar al menos en 30° respecto de la anterior). Sin embargo, un examen de los planos de *Al final de la escapada* sugiere las consecuencias de los saltos de imagen de Godard. Entre el final de un plano de Michel y su amiga y el comienzo del siguiente, también centrado en ellos, se han movido algunos metros y ha transcurrido algún tiempo de la historia (figs. 7.100, 7.101). Entre el primer plano de Patricia conduciendo un coche y el segundo, ha cambiado el fondo y ha pasado algún tiempo de la historia (figs. 7.102, 7.103). Lejos de fluir suavemente, estos cortes desorientan al espectador.

Una segunda y frecuente violación de la continuidad es la que se crea mediante el *inserto no diagético*. En este caso el cineasta corta de una escena a un plano metafórico o simbólico que no forma parte del espacio y el tiempo de la narración. Abundan los ejemplos. En *Furia*, Lang corta de las amas de casa chismorreando (fig. 7.104) a planos de gallinas cacareando (fig. 7.105). Ejemplos más complejos se encuentran en las películas de Eisenstein y Godard. En *La huelga*, de Eisenstein, la masacre de los trabajadores está montada parale-



Fig. 7.104



Fig. 7.105



Fig. 7.106



Fig. 7.107



Fig. 7.108

lamente con la matanza de un toro. En *La chinoise*, de Godard, un personaje cuenta una anécdota sobre los antiguos egipcios, quienes, afirma, pensaban que «su lengua era la lengua de los dioses». Cuando dice esto (fig. 7.106), Godard corta a dos primeros planos de máscaras de oro de la tumba del faraón Tutankamon (figs. 7.107, 7.108). Como insertos no diegéticos, que proceden de fuera del mundo de la historia, crean un comentario directo y a veces irónico sobre la acción y provocan que el espectador busque significados implícitos. (¿Corroboran o ponen en duda las máscaras lo que dice Henri?)

Aunque tanto el salto de imagen como el inserto no diegético se pueden utilizar en un contexto narrativo, tienden a debilitar la continuidad de la narración. El salto de imagen la interrumpe con bruscos desajustes, mientras que el inserto no diegético suspende la acción de la historia por completo. No es accidental que ambos recursos los haya utilizado principalmente el cineasta contemporáneo más vinculado con el desafío a la narrativa clásica, Jean-Luc Godard. En la cuarta parte examinaremos la naturaleza de este desafío mediante el análisis de *Todo va bien*.

Todavía hay otras alternativas a la continuidad clásica, sobre todo en la dimensión temporal. Aunque el tratamiento clásico del orden y la frecuencia de los hechos de la historia puede parecer el más natural, solamente es el más habitual. Los hechos de la historia no tienen por qué montarse en el orden 1-2-3. No sólo son posibles los *flashbacks*, sino también los *flashforwards*. En *La guerra ha terminado*, de Resnais, las escenas montadas con una continuidad convencional quedan interrumpidas por imágenes que pueden representar *flashbacks*, episodios fantásticos o incluso acontecimientos futuros. El montaje también puede jugar con una frecuencia variable con fines narrativos: se puede contar el mismo hecho repetidamente. En *La guerra ha terminado*, se describe el mismo funeral de diferentes formas hipotéticas (el protagonista está presente o no está).

Una vez más, Godard ofrece un sorprendente ejemplo de cómo el montaje puede manipular tanto el orden como la frecuencia. En *Pierrot el loco*, cuando Marianne y Ferdinand abandonan su apartamento huyendo de los gánsters, Godard altera el orden de los planos. Primero, Ferdinand entra dentro del coche mientras Marianne arranca (fig. 7.109). Luego se vuelve a ver a la pareja en el apartamento (fig. 7.110). A continuación, la persecución de coches en la carretera (fig. 7.111). Después, Marianne y Ferdinand subiendo a una azotea (fig. 7.112). Los planos que siguen a continuación continúan desordenando la acción. Godard también juega con la frecuencia al repetir un gesto —Ferdinand entrando dentro del coche— pero mostrándolo de forma *diferente* cada vez. Esta manipulación del montaje bloquea nuestras expectativas normales sobre la his-



Fig. 7.109



Fig. 7.110



Fig. 7.111



Fig. 7.112

toría y nos obliga a concentrarnos en el propio proceso de ir juntando las piezas de la acción narrativa de la película.

El montaje también puede tomarse libertades con respecto a la duración de la historia. Aunque la continuidad y la elipsis son las formas más comunes de transmitir la duración, la expansión —alargar un momento haciendo que el tiempo en la pantalla sea mayor que el tiempo de la historia— es una posibilidad diferente. Truffaut utiliza estas expansiones en *Jules y Jim* para subrayar los momentos decisivos de la narración (Catherine levantándose el velo o saltando desde un puente). En *La mujer infiel* (*La femme infidèle*, 1968), de Chabrol, cuando el marido ultrajado golpea al amante de su mujer con una estatuilla, Chabrol superpone planos de la víctima cayendo al suelo.

Estos ejemplos indican que ciertas discontinuidades del orden temporal, la duración y la frecuencia pueden llegar a ser perfectamente inteligibles en un contexto narrativo. Por otro lado, con el salto de imagen y el inserto no diegético, estas dislocaciones temporales también pueden apartarse por completo de los conceptos tradicionales de «historia» y crear ambiguas relaciones entre los planos.

Como ejemplo de las facultades de las discontinuidades espaciales y temporales en el montaje, examinaremos un único ejemplo: *Octubre*, de Sergei Eisenstein.

### ■ MONTAJE DISCONTINUO: OCTUBRE

Para muchos cineastas soviéticos de los años veinte, el montaje era un medio fundamental para organizar la forma global de una película; no simplemente era útil para la progresión de la narración, como en el sistema continuo. Las primeras películas de Eisenstein —*La huelga*, *El acorazado Potemkin*, *Octubre* y *La línea general/Lo viejo y lo nuevo*—, constituyen intentos de construir un filme a partir de determinados recursos del montaje. En vez de subordinar los patrones de montaje a la ordenación de una historia, Eisenstein concibe estas películas como construcciones de montaje.



Fig. 7.113



Fig. 7.114



Fig. 7.115

Como marxista, Eisenstein creía que la ley del conflicto dialéctico y la síntesis de los contrarios podrían proporcionar los principios del montaje dinámico. Así, se opuso deliberadamente al montaje continuo, buscando y explotando lo que Hollywood denomina «discontinuidades». Ponía en escena, rodaba y montaba sus películas de forma que se produjera el máximo *choque* de un plano a otro, de una secuencia a otra, ya que creía que solamente estando obligado por completo a sintetizar dichos conflictos el espectador participaba en el proceso dialéctico. Eisenstein pretendía que los choques y conflictos fueran no sólo perceptivos, sino también emocionales e intelectuales. Su intención no era otra que alterar la conciencia total del público.

Con este propósito, Eisenstein «escribía» sus películas mediante una yuxtaposición de planos. Sin estar ya limitadas por la dramaturgia convencional, las películas de Eisenstein recorren libremente el tiempo y el espacio para construir intrincados patrones de imágenes concebidas para estimular los sentidos, las emociones y los pensamientos del espectador. Soñaba con rodar *El capital*, de Marx, con escribir un ensayo mediante el montaje cinematográfico. No hace falta decir que la complejidad del montaje de Eisenstein no se puede expresar por completo aquí; una única secuencia de una película de Eisenstein podría ser el tema de todo un capítulo entero. Sin embargo, señalaremos brevemente cómo utiliza Eisenstein las discontinuidades del montaje en una breve secuencia de *Octubre*.

La secuencia es la tercera de la película (¡y consta de no menos de 125 planos!). La acción de la historia es simple: el gobierno provisional se ha hecho cargo del poder en Rusia después de la revolución de febrero, pero en vez de retirarse de la primera guerra mundial, el gobierno ha seguido apoyando a los aliados. Esta maniobra ha dejado al pueblo ruso en condiciones no más favorables que con el zar. En el cine clásico de Hollywood, esta historia se podría mostrar mediante una «secuencia de montaje» de titulares de periódicos, vinculada suavemente con una escena en que un personaje se quejara de que el gobierno provisional no ha cambiado nada. El protagonista de *Octubre*, sin embargo, no es una persona, sino todo el pueblo ruso, y la película no utiliza normalmente escenas dialogadas para presentar los mensajes de la historia. En vez de ello, *Octubre* intenta ir más allá de la simple representación de los acontecimientos de la historia haciendo que el público *interprete* activamente estos acontecimientos. Para ello, la película enfrenta al público con un grupo de imágenes turbadoras y disyuntivas.

La secuencia comienza con planos que muestran a los soldados rusos en el frente bajando sus rifles y confraternizando libremente con sus «enemigos» alemanes: hablando, bebiendo, riéndose juntos (fig. 7.113). Eisenstein corta al gobierno provisional, donde un lacayo entrega un documento a un gerifalte al que no vemos (fig. 7.114): por este documento el gobierno se compromete a ayudar a los aliados. La confraternización de los soldados queda interrumpida repentinamente por un bombardeo (fig. 7.115). Los soldados vuelven a las trincheras y se ocultan mientras cae sobre ellos el polvo y los fragmentos de las bombas. Eisenstein pasa a continuación a una serie de planos de un cañón que está saliendo de la cadena de montaje de una fábrica. Durante algún tiempo, la narración monta en paralelo estas imágenes con las de los soldados en el campo de batalla (figs. 7.116, 7.117). En la última parte de la secuencia, los planos del cañón están montados en paralelo con los de mujeres y niños hambrientos que hacen cola en la nieve para conseguir pan (fig. 7.118). La secuencia finaliza con dos intertítulos: «Todo está igual que antes...»/ «Hambre y guerra».

Desde el punto de vista gráfico, existen ciertas continuidades y muchas discontinuidades. Cuando los soldados confraternizan, muchos planos se asemejan entre sí gráficamente, y un plano de una bomba explotando se empareja



Fig. 7.116



Fig. 7.117



Fig. 7.118



Fig. 7.119



Fig. 7.120



Fig. 7.121



Fig. 7.122



Fig. 7.123



Fig. 7.124

gráficamente en su movimiento con los hombres apresurándose hacia la trinchera. Pero las *discontinuidades* gráficas son más importantes. Eisenstein corta de un sonriente soldado alemán que mira a la derecha a la amenazadora estatua de un águila (que mira a la izquierda) en el cuartel general del gobierno (figs. 7.119, 7.120). Hay un enérgico salto de imagen del lacayo inclinándose al mismo lacayo ya de pie (figs. 7.121, 7.122). De un plano estático de rifles clavados en la nieve se pasa a un plano general de una granada estallando. Cuando los soldados corren de vuelta a las trincheras, Eisenstein opone a menudo la dirección del movimiento de un plano a otro. Además, el montaje contrasta planos de los hombres acurrucados en las trincheras mirando *hacia arriba* con planos del cañón *descendiendo* lentamente (Figs. 7.116, 7.117). En la última fase de la secuencia, Eisenstein yuxtapone los planos nebulosos y casi completamente

estáticos de las mujeres y los niños, con los planos muy definidos y dinámicos de los trabajadores de la fábrica bajando el cañón. Estas discontinuidades gráficas se repiten a lo largo de toda la película, sobre todo en las escenas de acción dinámicas, y estimulan el conflicto perceptivo del público. Para ver una película de Eisenstein hay que someterse a este montaje gráfico percusivo y vibrante.

Eisenstein también hace un enérgico uso de las discontinuidades temporales. La secuencia como un todo se opone a las reglas de Hollywood por su rechazo a presentar el orden de los acontecimientos de forma tradicional. El montaje paralelo del campo de batalla y la sede del gobierno, la fábrica y la calle, ¿indica una acción simultánea? (Considérese, por ejemplo, que las mujeres y los niños se ven de noche, mientras que al parecer en la fábrica se trabaja de día.) Es simplemente imposible decir si los hechos del campo de batalla tienen lugar antes, después o durante la vigilia de las mujeres. Eisenstein ha sacrificado la delineación del orden 1-2-3 para poder presentar los planos como unidades emocionales y conceptuales.

La duración es igualmente variable. Los soldados confraternizan en una continuidad relativa, pero el comportamiento del gobierno provisional se elide drásticamente; esto permite a Eisenstein identificar al gobierno con la causa invisible del bombardeo que interrumpe la paz. En un momento dado, Eisenstein utiliza uno de sus recursos favoritos, una expansión temporal: hay una serie de planos superpuestos de un soldado bebiendo de una botella. (Más tarde, en *Octubre*, estas expansiones de la duración dan lugar a la famosa secuencia del puente levadizo.) En otro momento, la gradual caída de las mujeres y los niños se elide. Los vemos de pie y luego tumbados en el suelo. Incluso la frecuencia es discontinua: resulta difícil decir si estamos viendo *varios cañones* saliendo de la cadena de montaje o un único cañón mostrado *varias veces*. De nuevo, Eisenstein busca una *yuxtaposición* concreta de elementos, no la obediencia a una cadena temporal. Las manipulaciones del orden, duración y frecuencia del montaje subordinan de forma directa el tiempo de la historia a relaciones lógicas concretas. Eisenstein crea estas relaciones yuxtaponiendo líneas de acción diferentes mediante el montaje.

En cuanto al espacio, la secuencia de *Octubre* pasa de la continuidad aproximada a la discontinuidad extrema. Aunque a veces se respeta la regla de los 180° (sobre todo en los planos de las mujeres y los niños), Eisenstein nunca comienza una sección con un plano de situación. Los planos de resituación son raros y normalmente los componentes importantes de los lugares nunca se muestran en un plano. Además, estos tres lugares están contruidos a base de primeros planos (de los rifles, el cañón, los pies de las mujeres).

En resumen, pues, la continuidad espacial clásica se interrumpe con la intercalación de diferentes lugares. ¿Con qué fin? Al violar el espacio de esta manera, la película nos invita a establecer conexiones emocionales y conceptuales. Por ejemplo, el montaje paralelo del gobierno provisional le convierte en el origen del bombardeo, un significado reforzado por la forma en que las primeras explosiones se ven seguidas por un salto de imagen del lacayo del gobierno.

Más osadamente, al cortar de los soldados acurrucados a un cañón que desciende, Eisenstein describe con fuerza a los hombres visualmente aplastados por el aparato de guerra del gobierno. Esto se refuerza con un *falso* emparejamiento de la línea del eje de miradas de los soldados mirando hacia arriba, *como si* miraran al cañón: es falso, desde luego, porque los dos elementos están en lugares completamente separados (figs. 7.116, 7.117). Al mostrar a los trabajadores de la fábrica bajando el cañón (fig. 7.125), el montaje vincula a los soldados oprimidos con el proletariado oprimido. Finalmente, cuando el cañón llega a tierra, Eisenstein monta en paralelo imágenes de éste con planos de las hambrientas familias de los soldados y los trabajadores. También se les muestra aplastados por la máquina del gobierno. Cuando las ruedas del cañón bajan len-



Fig. 7.125

tamente hasta el suelo, pasamos a los pies de las mujeres en la nieve, y el peso de la máquina se vincula mediante títulos («una libra», «media libra») con la inanimación de las mujeres y los niños. Aunque todos los espacios están en la historia, estas discontinuidades convierten al argumento de la película en un comentario político directo sobre los acontecimientos de la historia.

En resumen, el montaje espacial de Eisenstein, como el montaje temporal y gráfico, crea correspondencias, analogías y contrastes que *interpretan* los hechos de la historia. La interpretación no se entrega simplemente al espectador; más bien, las discontinuidades del montaje fuerzan al espectador a determinar significados implícitos. Esta secuencia, como otras de *Octubre*, demuestra que existen firmes alternativas a los principios de la continuidad clásica.

## RESUMEN

Cuando se unen dos planos cualesquiera, podemos hacernos las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo son los planos gráficamente, continuos o discontinuos?
2. ¿Qué relaciones rítmicas se crean?
3. ¿Son los planos continuos espacialmente? Si no lo son, ¿qué produce la discontinuidad? (¿El montaje paralelo? ¿Pistas ambiguas?) Si los planos son continuos espacialmente, ¿cómo crea el sistema de los 180° la continuidad?
4. ¿Son continuos los planos temporalmente? Si lo son, ¿qué produce la continuidad? (Por ejemplo, ¿cortes en movimiento?) Si no lo son, ¿qué crea la discontinuidad? (¿la elipsis?)

De forma más general, podemos hacernos la pregunta que nos hacemos acerca de cualquier técnica cinematográfica. ¿Cómo *funciona* el montaje de la película con respecto a la forma narrativa o no narrativa de la película? ¿Utiliza la película el montaje para explicar el espacio, el tiempo y la cadena causa-efecto a la manera de la continuidad clásica? ¿O utiliza otros patrones de montaje que mantienen una interacción diferente con la narración? Si la película no es narrativa, ¿cómo funciona el montaje para atraer nuestras expectativas formales?

Algunos consejos prácticos: podemos aprender a percibir el montaje de diferentes modos. Si tenemos problemas para distinguir los cortes, deberemos intentar ver una película o un programa de televisión dando golpecitos con un lápiz cada vez que cambie un plano. Cuando ya reconozcamos el montaje fácilmente, deberemos ver todas las películas con el único propósito de observar un aspecto del montaje: por ejemplo, la forma en que se presenta el espacio o el control de los elementos gráficos o el tiempo. Así nos familiarizaremos con el montaje rítmico advirtiendo la cantidad de cortes; marcar el *tempo* de los cortes también nos puede ayudar. Ver películas americanas de los años treinta y cuarenta puede introducirnos en el estilo continuo clásico; podemos intentar predecir qué plano aparecerá a continuación en una secuencia. (Y nos sorprenderemos de lo frecuentes que serán los aciertos.) Cuando veamos una película en vídeo, intentemos quitar el sonido; de este modo resultarán más evidentes los patrones de montaje. Cuando se produzca una violación de la continuidad, deberemos preguntarnos a qué fin responde. Cuando veamos una película que no obedezca a los principios de continuidad clásica, deberemos buscar sus propios patrones de montaje. Podemos sentarnos en una moviola o en una visionadora, o utilizar la cámara lenta, el congelado y la marcha atrás de un vídeo para ana-

lizar una secuencia de una película como se ha hecho en este capítulo. (Se puede hacer con casi todas las películas.) De este modo, aumentarán considerablemente nuestro conocimiento y comprensión de las facultades del montaje.

## NOTAS Y CUESTIONES

### ■ QUÉ ES EL MONTAJE

Entre las reflexiones de los profesionales sobre el trabajo del montador se incluyen *When the Shooting Stops... The Cutting Begins: A Film Editor's Story* (Nueva York, Penguin, 1980), de Ralph Rosenblum; *Portrait of an Invisible Man: The Working Life of Steward McAllister, Film Editor* (Londres, British Film Institute, 1983), de Dai Vaughan; *On Film Editing* (Boston, Focal Press, 1984), de Edward Dmytryk; *Editing Film and Videotape* (Londres, BBC, 1986), de Ed Boyce, Mike Crisp y Peter Jarvis; *Introduction to Film Editing* (Boston, Focal Press, 1989), de Bernard Balmuth; y *Selected Takes: Film Editors on Film Editing* (Nueva York, Praeger, 1991), de Vincent Lo Brutto. Un divertido ensayo sobre las facultades del montaje es «Movies out of Thin Air», de William K. Everson, en *Films in Review* 6, 4 (abril de 1955), págs. 171-180.

Discusiones generales sobre el montaje se pueden hallar en *Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1967), págs. 87-102, de Rudolf Arnheim (trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1990, 2ª ed.); «Style and Medium in the Moving Pictures», de Erwin Panofsky, en *Film: An Anthology* (Berkeley, University of California Press, 1970), págs. 15-31, de Daniel Talbot (comp.); *Theory of the Film* (Nueva York, Dover, 1970, págs. 118-138, de Béla Balázs; «Toward a Theory of Film Editing», de Noël Carroll, en *Millennium Film Journal* 3 (1978), págs. 79-99. Estamos aún esperando una historia del montaje que sea competente, pero al menos André Bazin ha esbozado un esquema histórico, «The Evolution of the Language of Cinema» en *What Is Cinema?*, vol. 1 (Berkeley, University of California Press, 1967), págs. 23-40 (trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966 y 1990).

A menudo se ha considerado al montaje como una alternativa a la puesta en escena y al trabajo de la cámara. En vez de cortar a un primer plano del rostro del héroe, podemos hacer que se acerque a la cámara o podemos realizar un *travelling* hasta conseguir un primer plano. La primera teoría cinematográfica afirmaba que el montaje es más inherentemente «cinematográfico» que la técnica más «teatral» de la puesta en escena; véase con respecto a esto los libros de Arnheim, Panofsky y Balázs, citados más arriba. Sin embargo, la importancia estética del montaje fue discutida por el teórico del cine André Bazin, que aseguraba que el montaje rompe y falsifica el continuo espacio-temporal de la realidad. (Véase no sólo el ensayo de Bazin mencionado más arriba, sino también «The Virtues and Limitations of Montage», págs. 41-52, de ese mismo volumen.) Bazin afirmaba que las técnicas de la fotografía y la puesta en escena respetan más la realidad concreta. Este debate lo han retomado otros, sobre todo Charles Barr en «CinemaScope: Before and After», *Film Quarterly*, 16, 4 (verano de 1963), págs. 4-24, y Christian Metz en *Film Language* (Nueva York, Oxford University Press, 1974), págs. 31-91 (trad. cast.: *Lenguaje y cine*, Barcelona, Planeta, 1973).

Las opiniones sobre el montaje de los cineastas profesionales son siempre interesantes. Roberto Rossellini y Jean Renoir, en una famosa entrevista con André Bazin, le restan importancia («Cinema and Television», *Sight and Sound* [invierno de 1958-1959], págs. 26-29). Alfred Hitchcock, en una entrevista igualmente famosa con François Truffaut, cree ciegamente en él (*Hitchcock* [Nueva

York, Simon & Schuster, 1967], *passim*; trad. cast.: *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza, 1993, 8ª ed.). Para Jean-Luc Godard, «el montaje puede devolver a la realidad esa efímera gracia que tanto desdeñan el esnob y el aficionado, o puede transformar el azar en destino» [«Montage My Fine Care», *Godard on Godard* (Nueva York, Viking, 1972), pág. 39; trad. cast.: «Mi mayor preocupación: el montaje», en *Jean-Luc Godard por Jean-Luc Godard*, Barcelona, Barral, 1969, pág. 35]. Para V. I. Pudovkin «el montaje es la fuerza creativa fundamental, mediante cuyo poder las mecánicas fotografías (los diferentes planos) se convierten en forma viva y cinematográfica» [*Film Technique* (Nueva York, Grove, 1960), pág. 25]. Un montador ha recordado que John Ford rodaba tan poco material que no tenía por qué estar presente en el montaje: «Por lo general, el metraje que le solía llegar al montador casi tenía que entrar *todo* en la película. Después de rodar, [Ford] a menudo se marchaba en su barco y no regresaba hasta después de que la película estaba montada» [Peter Bogdanovich, *John Ford* (Berkeley, University of California Press, 1968), pág. 9; trad. cast.: *John Ford*, Madrid, Fundamentos, 1983, 3ª ed.).

## ■ DIMENSIONES DEL MONTAJE CINEMATOGRAFICO

Se ha escrito muy poco sobre los aspectos gráficos del montaje. Véase *The Cinema as a Graphic Art* (Nueva York, Hill & Wang, 1959), de Vladimir Nilsen; «The Dramaturgy of Film Form», de Sergei Eisenstein, en *Selected Works, Vol 1: Writings 1922-1934* (Bloomington, Indiana University Press, 1988), págs. 161-180; y «An Interview with Peter Kubelka», de Jonas Mekas, *Film Culture*, 44 (primavera de 1967), págs. 42-47.

Lo que estamos llamando «montaje rítmico» comprende las categorías de montaje «métrico» y «rítmico» discutidas por Eisenstein en «The Fourth Dimension in Cinema», *Selected Works, Vol 1*, págs. 181-194. En cuanto al análisis de un ejemplo del ritmo en una película, véase «D. W. Griffith» en *The Rise of the American Film* (Nueva York, Teachers College Press, 1968), cap. 11, págs. 171-201, de Lewis Jacobs. Los anuncios comerciales de televisión son útiles para estudiar el montaje rítmico, ya que su selección de imágenes enormemente estereotipadas permite que el montador monte los planos siguiendo el compás del anuncio en la banda sonora.

Para una buena discusión sobre el montaje espacial y temporal, véanse *Theory of Film Practice* (Princeton, Princeton University Press, 1981), de Noël Burch, sobre todo págs. 3-16, 32-48 (trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986, 6ª ed.); y *Lessons with Eisenstein* (Nueva York, Hill & Wang, 1962), págs. 63-92, de Vladimir Nizhny.

Los experimentos de Kulechov se han descrito en muchas obras. Los dos informes más autorizados se hallan en *Film Technique* (Nueva York, Grove, 1960), de V. I. Pudovkin, *passim*, y *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov* (Berkeley, University of California Press, 1974), págs. 51-55, trad. y comp. de Ronald Leva-co. Para un resumen de la obra de Kulechov, véase «The Kuleshov Workshop», de Vance Kepley Jr., en *Iris*, 4, 1 (1986), págs. 5-23. André Bazin ataca el efecto Kulechov en «The Virtues and Limitations of Montage», *What Is Cinema?*, págs. 44-52 (trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966 y 1990).

## ■ EL MONTAJE CONTINUO

Para un análisis histórico del montaje continuo, véase el capítulo 11 y su bibliografía. La oculta selectividad que puede conseguir el montaje continuo está bien resumida en un comentario de Thom Noble, que montó *Fahrenheit 451* y

Único testigo: «Lo que sucede normalmente es que tal vez hay siete momentos en cada escena que son brillantes. Pero todos ellos están en tomas diferentes. Mi trabajo consiste en encontrar y organizar todos esos siete momentos y sin embargo hacer que parezca que no hay ninguna costura, para que nadie sepa que hay montaje» [Citado en *Moviemakers at Work* (Redmond, Wash., Microsoft Press, 1987), págs. 81-82, de David Chell (comp.)].

Puesto que el sistema «continuo» se guiaba por «reglas» explícitas, son muchas las fuentes que enumeran los principios de continuidad. Véase *Technique of Film Editing* (Nueva York, Hastings House, 1968), de Karel Reisz (trad. cast.: *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus, 1960), págs. 147-163; *A Grammar of the Film Language* (Nueva York, Focal Press, 1978), de Daniel Arijohn; y *On Screen Directing* (Boston, Focal Press, 1984), de Edward Dmytryk. Entre las fuentes ya antiguas pero aún informativas se incluyen «Film Editor», de Sidney Cole, en *Working for the Films* (Londres, Focal Press, 1947), págs. 152-160, de Oswald Blakeston (comp.); «Cutting the Film», de Anne Bauchens, en *We Make the Movies* (Nueva York, Norton, 1937), págs. 199-215, de Nancy Naumburg; y *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films* (Nueva York, Meridian, 1974), págs. 93-165, de Lewis Herman. El diagrama de un hipotético eje de acción se ha adaptado de la concisa discusión de Edward Pincus en su *Guide to Filmmaking* (Nueva York, Signet, 1969), págs. 120-125. Pat P. Miller explica cómo evitar las discontinuidades en *Script Supervising and Film Continuity* (Boston, Focal Press, 1986).

La erudición reciente ha comenzado cada vez más a analizar el estilo continuo. Véase «The Obvious and the Code», de Raymond Bellour, en *Screen*, 15, 4 (invierno de 1974-1975), págs. 7-17; «Spatial Articulation in the Classical Cinema: A Scene from *His Girl Friday*», de Vance Kepley Jr., en *Wide Angle*, 5, 3 (1983), págs. 50-58; «Detours in Film Narrative: The Development of Cross-Cutting», de André Gaudreault, en *Cinema Journal*, 19, 1 (otoño de 1979), págs. 35-59; y «An Approach to Point of View», de William Simon, en *Film Reader*, 4, (1979), págs. 141-151.

Se pueden estudiar miles de películas por su uso del montaje continuo, pero he aquí unos cuantos clásicos: *La fiera de mi niña* (1938), de Hawks; *Un ladrón en la alcoba* (1932), de Lubitsch; *El mago de Oz* (1938), de Fleming; *Cantando bajo la lluvia* (1952), de Donen y Kelly; *Alma en suplicio* (Mildred Pierce, 1945), de Curtiz; *The Roaring Twenties* (1939), de Walsh; *Al rojo vivo* (1949), de Walsh; *Winchester 73* (1950), de Mann; *Historias de Filadelfia* (1940), de Cukor; *El maquinista de la general* (1927), de Keaton; *Caballero sin espada* (1939), de Capra. En todas estas películas, debemos observar las violaciones ocasionales de las reglas de continuidad. La segunda escena de *Caballero sin espada* es especialmente instructiva a este respecto. ¿Hay un patrón o razón tras las frecuentes rupturas de continuidad de Capra, o son simplemente errores? ¿Se obedecen las reglas de continuidad en películas europeas como *Les enfants du paradis* (1945), de Carné; *El ángel azul* (Der Blaue Engel, 1930), de Von Sternberg; *El vampiro de Dusseldorf* (1931), de Lang; y *Persona* (Persona, 1965), de Bergman?

## ■ ALTERNATIVAS AL MONTAJE CONTINUO

Eisenstein sigue siendo la fuente principal en este ámbito. Un cineasta excepcionalmente introspectivo, nos legó un rico conjunto de ideas sobre las posibilidades del montaje no narrativo: véanse sus ensayos en *Selected Works*, vol. 1. Para un estudio más detallado del montaje, véanse los ensayos de Annette Michelson, Noël Carroll y Rosalind Krauss en el número especial «Eisenstein/Brakhage», de *Artforum*, 11, 5 (enero de 1973), págs. 30-37, 56-65, y «The Overture of *October*», de Marie Claire Ropars, en *Enclitic*, 2, 2 (otoño de 1978),

págs. 50-72, y 3, 1 (primavera de 1979), págs 35-47. Los escritos de otro cineasta ruso, Dziga Vertov, también son de interés. Véase *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* (Berkeley, University of California Press, 1984), de Annette Michelson (comp.); la cita de la página 257 procede de la página 17 de este volumen. Buenos exámenes de la práctica del montaje de Vertov son «An Essay toward *Man With a Movie Camera*», de Stephen Crofts y Olivia Rose, en *Screen*, 18, 1 (primavera de 1977), págs. 9-58, y *Evolution of Style in the Early Work of Dziga Vertov* (Nueva York, Arno, 1977), de Seth R. Feldman. Para un detallado examen de los juegos de Godard con las pistas de continuidad, «This Is Not a Textual Analysis (Godard's *La Chinoise*)», de Jacques Aumont, en *Camera Obscura* 8-9-10 (1982), págs. 131-161. Sobre la manipulación de las discontinuidades de Ozu, véase *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton, Princeton University Press, 1988), de David Bordwell; «Late Spring and Ozu's Unreasonable Style», en *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton, Princeton University Press, 1988), págs. 317-352, de Kristin Thompson; y «The Space of *Equinox Flower*», de Edward Branigan, en *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism* (Sarasota, University of Florida Press, 1990), págs 73-108, de Peter Lehman (comp.).

El cine experimental y de vanguardia ha dado pasos de gigante hacia la construcción de alternativas al estilo continuo. Véase *Experimental Cinema* (Nueva York, Delta, 1971), de David Curtis; *The New American Cinema* (Nueva York, Dutton, 1967), de Gregory Battcock (comp.); *Visionary Film*, 2ª ed. (Nueva York, Oxford University Press, 1978), de P. Adams Sitney; y *Film Culture Reader* (Nueva York, Praeger, 1970), de P. Adams Sitney (comp.). Las publicaciones como *Millennium Film Journal* y *Afterimage* proporcionan una cobertura continua del cine experimental.

# OCHO

---

## EL SONIDO EN EL CINE

---

### EL PODER DEL SONIDO

---

En la mayoría de las películas, sentimos la intensa impresión de que las personas y las cosas descritas simplemente producen el ruido adecuado. Pero como hemos visto en el capítulo 1, en el proceso de producción de una película, la banda sonora se construye separadamente de las imágenes y puede ser manipulada de forma independiente. Esto convierte al sonido en un elemento tan flexible y de tan gran alcance como las demás técnicas cinematográficas.

Sin embargo, quizá sea el sonido la técnica más difícil de estudiar. Estamos acostumbrados a vivir en un entorno sonoro en su mayor parte invisible. La primera información sobre la disposición de lo que nos rodea procede de la vista y, por lo tanto, en la vida cotidiana el sonido es a menudo un simple fondo para nuestra atención visual. Igualmente, hablamos de «ver» una película y de ser «espectadores», términos que sugieren que la banda sonora es un factor secundario. Tendemos mucho a considerar al sonido como un simple acompañamiento de la base real del cine, las imágenes en movimiento.

Además, no podemos parar la película y congelar un instante de sonido, mientras que sí podemos estudiar un fotograma para examinar la puesta en escena y la fotografía. No podemos explicar la banda sonora tan fácilmente como podemos examinar el montaje de una serie de planos. En el cine, los sonidos y los esquemas que forman son inapreciables. En este carácter escurridizo radica una parte de la fuerza de esta técnica: el sonido puede conseguir efectos muy fuertes y aun así pasar bastante inadvertido. Para estudiar el sonido, tenemos que aprender a escuchar la películas.

El sonido también es una técnica de gran impacto por otras razones. En primer lugar, crea un modo de percibir diferente. La atención visual puede ir acom-

pañada de la atención auditiva. Incluso antes de que el sonido grabado se introdujera en el cine en 1926, el cine «mudo» ya lo había reconocido al utilizar acompañamientos de orquesta, órgano o piano. Como mínimo, la música llenaba el silencio y proporcionaba al espectador una experiencia perceptiva más completa. Más significativamente, la obligación de oír abre la posibilidad de lo que el director soviético Sergei Eisenstein denominó «sincronización de los sentidos», haciendo que un único ritmo o cualidad expresiva unifiquen la imagen y el sonido.

En segundo lugar, el sonido puede condicionar de forma activa el modo en que percibimos e interpretamos la imagen. En una secuencia de *Lettre de Sibérie* (1958), Chris Marker demuestra el poder del sonido al alterar nuestra comprensión de las imágenes. Marker utiliza tres veces el mismo material: un plano de un autobús adelantando a un coche en la calle de una ciudad, tres planos de trabajadores pavimentando una calle. Sin embargo, en cada ocasión las imágenes van acompañadas de una banda sonora completamente diferente. Compárense las tres versiones expuestas en forma de tabla al lado de la secuencia (tabla 8.1). Las diferencias verbales están puestas de relieve por imágenes idénticas; el público interpretará las mismas imágenes de forma diferente, dependiendo de la banda sonora.

La secuencia de *Lettre de Sibérie* demuestra también otra de las ventajas del sonido. El sonido cinematográfico puede encauzar nuestra atención de forma bastante específica dentro de la imagen. Cuando el comentarista describe los «autobuses del color de la sangre», miraremos al autobús y no al coche. Cuando Fred Astaire y Ginger Rogers están ejecutando un complicado paso de baile, es muy posible que sólo miremos sus cuerpos, y no a los silenciosos espectadores del club nocturno que los miran (véase la fotografía de rodaje de *Swing Time* [1936], fig. 8.5). De esta forma, el sonido puede guiarnos a través de las imágenes «indicando» qué cosas mirar.

Esta posibilidad resulta aún más fecunda cuando se considera que la pista sonora de algún elemento visual puede *anticipar* ese elemento y dirigir nuestra atención hacia él. Supongamos que tenemos un primer plano de un hombre en una habitación y que oímos el sonido de una puerta que se abre. Si el plano siguiente muestra la puerta ahora abierta, la atención del espectador probablemente se desplace a esa puerta, la fuente del sonido en *off*. Pero si el siguiente plano muestra la puerta todavía cerrada, es probable que el espectador reflexione sobre su interpretación del sonido. (¿Tal vez no se trataba de una puerta?) De este modo, la banda sonora puede aclarar hechos de la imagen, contradecirlos o hacerlos ambiguos. En cualquier caso, la banda sonora puede entablar una relación activa con la banda de imagen.

Este ejemplo de la puerta que se abre sugiere una ventaja del sonido: hace que nos formemos expectativas. Si oímos una puerta crujiendo, anticipamos que ha entrado alguien en la habitación y que veremos a la persona en el siguiente plano. Pero si la película se inspira en las convenciones del género de terror, la cámara puede mantenerse en el hombre, que mira a la puerta lleno de espanto. Estaríamos así en suspenso hasta la aparición del monstruo, que está fuera de campo. Las películas de terror y misterio utilizan a menudo el poder del sonido de una fuente invisible para atraer el interés del espectador, aunque no todos los tipos de películas pueden sacar ventaja de este aspecto del sonido. Veremos también varios casos en los que el uso del sonido puede defraudar o modificar las expectativas del espectador.

Además, como ha señalado V. F. Perkins, el sonido trae consigo un nuevo significado del valor del silencio. «Sólo con el color como fuente disponible podemos considerar el uso de la fotografía en blanco y negro como el resultado de una decisión artística consciente. Sólo en el cine sonoro puede utilizar el director el silencio para conseguir un efecto dramático.» En el contexto del sonido, el silencio adopta una nueva función expresiva.

Tabla 8.1 METRAJE DE *LETTRE DE SIBÉRIE*

IMÁGENES	PRIMER COMENTARIO	SEGUNDO COMENTARIO	TERCER COMENTARIO
	<p>Yakutsk, capital de la república socialista soviética de Yakutsk, es una ciudad moderna en la que los confortables autobuses a disposición de la población comparten las calles con los poderosos Zyms, el orgullo de la industria automovilista soviética. Durante la</p>	<p>Yakutsk es una ciudad sucia y con mala reputación. La población se agolpa en los autobuses color sangre mientras los miembros de la casta privilegiada ostentan descaradamente el lujo de sus Zyms, un coche, en el mejor de los casos, caro e incómodo. Entregándose</p>	<p>En Yakutsk, donde las cosas modernas están reemplazando gradualmente a los sombríos barrios antiguos, un autobús, menos atiborrado que sus equivalentes de Nueva York o Londres en las horas punta, adelanta a un Zym, un coche excelente reservado para los servicios públicos debido a su alto coste.</p>
	<p>alegre época socialista, los felices trabajadores soviéticos, entre los que vemos a este pintoresco habitante</p>	<p>al trabajo como esclavos, los miserables trabajadores soviéticos, entre ellos este asiático de aspecto amenazador,</p>	<p>Con coraje y tenacidad, bajo condiciones extremadamente difíciles, los trabajadores soviéticos, entre ellos este habitante de Yakutsk</p>
	<p>de las regiones árticas, trabajan</p>	<p>se aplican al simbólico trabajo</p>	<p>aquejado de un trastorno en la vista, se aplican a</p>
	<p>para convertir Yakutsk en un lugar aún mejor para vivir.</p>	<p>de la nivelación.</p>	<p>mejorar el aspecto de su ciudad, que desde luego lo necesita.</p>

○ también:

○ simplemente:



Fig. 8.5

Una ventaja final: el sonido tiene tantas posibilidades creativas como el montaje. Mediante el montaje, se pueden unir planos de dos espacios para crear una relación significativa. Igualmente, el cineasta puede incluir cualquier fenómeno sonoro en un todo. Con la introducción del cine sonoro, la infinidad de posibilidades visuales se unió a la infinidad de hechos acústicos.

## FUNDAMENTOS DEL SONIDO CINEMATOGRAFICO

### CARACTERÍSTICAS ACÚSTICAS

Seguir con detalle los procesos acústicos que produce el sonido nos haría dar un largo rodeo. (Véase «Notas y cuestiones» en cuanto a las lecturas sobre el tema.) Sin embargo, deberíamos aislar ciertas cualidades del sonido tal y como lo percibimos. Estas cualidades nos resultan familiares a partir de la experiencia de cada día.

**Nivel.** El sonido que oímos es el resultado de una serie de vibraciones en el aire. La amplitud, o extensión, de las vibraciones produce nuestra sensación del nivel, o volumen. El sonido cinematográfico manipula constantemente el volumen sonoro. Por ejemplo, en muchas películas, un plano general de una calle ajetreada va acompañado de estrepitosos ruidos de tráfico, pero cuando dos personas se encuentran y comienzan a hablar, el nivel del ruido desciende. O bien un diálogo entre un personaje de voz suave y otro de voz atronadora, que se caracterizará tanto por la diferencia de volumen como por la sustancia de la conversación.

El nivel también está relacionado con la distancia percibida; a menudo cuanto más fuerte es el sonido, más cerca creemos que está. Este tipo de suposición parece estar funcionando en el ejemplo de la calle atestada de tráfico ya mencionado: el diálogo de la pareja, que es el más alto, se percibe como si se produjera en el «primer término» acústico, mientras que el ruido del tráfico se debilita al fondo. Además, una película puede asustar al espectador estallando en bruscos y extremados cambios de volumen (normalmente denominados cambios de *dinámicas*), como cuando una escena tranquila queda interrumpida por un ruido estrepitoso.

**Tono.** La frecuencia de las vibraciones sonoras rige el tono, o la «altura» o «bajeza» percibidas del sonido. Ciertos instrumentos, como el diapasón, pueden producir tonos puros, pero la mayoría de los sonidos, tanto en la vida como en el cine, son «tonos complejos», series de diferentes frecuencias. No obstante, el tono desempeña un papel útil a la hora de resaltar los diferentes sonidos de la banda sonora de una película. Nos ayuda a diferenciar la música y los diálogos de otros sonidos. El tono también sirve para diferenciar objetos. Los sonidos bajos, como los golpes, pueden evocar objetos huecos, mientras que los sonidos altos (como el de las uñas arañando una pizarra), sugieren superficies más lisas o más duras y objetos más sólidos.

El tono también tiene efectos más específicos en una película. Cuando un niño intenta hablar con la voz profunda de un hombre y no lo consigue (como en *Qué verde era mi valle* [How Green Was My Valley, 1941]), el juego se basa sobre todo en el tono. La pronunciación de Marlene Dietrich se basa a menudo en una entonación muy alta, lo que hace que una afirmación parezca una pregunta. En la escena de la coronación de *Iván el Terrible*, primera parte, un cantante de la corte con voz de bajo profundo comienza una canción de alabanza de Iván y cada frase aumenta de modo efectista de tono, lo que Eisenstein enfatiza en el montaje con planos cada vez más cercanos del cantante que coinciden con cada cambio vocal. Cuando Bernard Herrmann obtuvo los efectos de gritos agudos semejantes a los de los pájaros en *Psicosis*, de Hitchcock, ni siquiera los músicos pudieron reconocer la fuente: violines tocados en un tono extraordinariamente alto.

**Timbre.** Los componentes armónicos de un sonido le proporcionan un «color» o cualidad tonal determinados, lo que los músicos denominan timbre. El timbre es en realidad un parámetro acústico menos fundamental que la amplitud o la frecuencia, pero es indispensable para describir la textura o «tacto» de un sonido. Cuando decimos que la voz de alguien es nasal o que un tono musical determinado es dulce, estamos aludiendo al timbre. En la vida cotidiana, el reconocimiento de un sonido familiar es en gran medida una cuestión de los diferentes aspectos del timbre.

Los cineastas manipulan el timbre constantemente. El timbre puede ayudar a articular porciones de la banda sonora, como cuando diferencia a los instrumentos musicales entre sí. El timbre también «pasa a primer término» en determinadas ocasiones, como en el estereotipado uso de melodiosas notas de saxo en las escenas de seducción. Más sutilmente, en la secuencia inicial de *Ámame esta noche*, de Rouben Mamoulian, la gente que comienza el día en cierta calle se va cruzando con el ritmo musical de determinados objetos —una escoba, un sacudidor de alfombras—, procediendo la comicidad del número, en gran parte, de los diferentes timbres de los objetos. Al preparar la banda sonora de *Único testigo*, de Peter Weir, los montadores utilizaron sonidos grabados veinte años o más antes, para que el timbre de las grabaciones, menos moderno, contribuyera a definir el rústico retiro de la comunidad *amish*.

Como componentes fundamentales del sonido cinematográfico, el nivel, el tono y el timbre interactúan para definir toda la textura sonora de una película. En el nivel más elemental, estos tres factores acústicos nos permiten distinguir los diferentes sonidos de una película. Por ejemplo, estas cualidades nos permiten reconocer las voces de los diferentes personajes. En un nivel más complejo, estos tres componentes del sonido cinematográfico interactúan para aumentar considerablemente nuestra experiencia de la película. Por ejemplo, tanto John Wayne como James Stewart hablan despacio, pero la voz de Wayne tiende a ser más profunda y ronca que el habla quejumbrosa de Stewart. A esta diferencia se le saca un gran partido en *El hombre que mató a Liberty Valance*, donde sus personajes están claramente contrastados. En *El mago de Oz*, la disparidad entre la imagen pública del Mago y el viejo charlatán que hay detrás está marcada por el bajo resonante de la efigie y la voz más alta, suave y temblorosa del anciano.

*Ciudadano Kane* ofrece una amplia gama de manipulaciones del sonido. Los ecos alteran el timbre y el volumen. Un motivo viene dado por la incapacidad de la esposa de Kane, Susan, para entonar adecuadamente. Además, los desplazamientos entre los tiempos y espacios del argumento de *Ciudadano Kane* se cubren continuando con un «hilo» sonoro y variando la acústica básica. Un plano de Kane aplaudiendo se encadena con un plano de una multitud aplaudiendo (un cambio de volumen y timbre). De Leland empezando una frase en la calle se corta a Kane terminando la frase en un auditorio, con su voz amplificada por los altavoces (un cambio de volumen, timbre y tono). Estos ejemplos sugieren que las características elementales del sonido proporcionan un rico grupo de posibilidades para las investigaciones del cineasta.

Estas posibilidades se han ampliado en los últimos años gracias a varios desarrollos tecnológicos. A finales de los años sesenta, el físico de Cambridge Ray Dolby inventó un equipo que disminuía el ruido del fondo y del equipo en la grabación de discos. Hacia principios de los años setenta, los sistemas Dolby de reducción de ruido ya se estaban utilizando para mezclar las bandas sonoras de las películas. Pronto esta tecnología se aplicó a la grabación en película magnética y también a la exhibición en los cines. Dolby también introdujo un sistema que permitía un sonido óptico de cuatro y seis pistas, que utiliza canales estereofónicos y *surround*. El sistema multipistas óptico Dolby tuvo su éxito más espectacular en *La guerra de las galaxias*. A partir de entonces, el sistema Dolby de reducción de ruido y reproducción multipistas se convirtió en uno de los pilares principales del cine comercial occidental, ofreciendo mayores gamas de frecuencia y dinámica y timbres más vívidos.

Más recientemente, los cineastas han explorado las posibilidades de la grabación en sonido digital (de la que fue pionera la reposición en 1982 de *Fantasia*, de Disney) y también de la reproducción (utilizada en las versiones en 70 mm de *Dick Tracy* [1990] y *Días de trueno* [1990]). Aunque la reproducción en los cines sigue siendo el eslabón más débil de la cadena sonora, muchos cines están mejorando en la actualidad sus equipos y prestando mayor atención al diseño acústico. El sistema de reproducción THX de George Lucas, que anima a la adopción del sonido magnético Dolby de seis pistas, es uno de los diversos sistemas de diseño de sonido de alta calidad para la exhibición. En las casas, la popularidad de las cintas de vídeo y los discos láser codificados en estéreo indica que una amplia sección del público está muy interesada en la calidad del sonido cinematográfico. Quizá desde las primeras películas sonoras de finales de los años veinte, nunca había sido el gran público tan consciente del sonido cinematográfico ni habían estado los cineastas comerciales tan preocupados por hacer de la banda sonora de una película algo tan rico y atractivo como sus imágenes visuales.

## ■ SELECCIÓN, ALTERACIÓN Y COMBINACIÓN

El sonido en el cine es de tres tipos: *diálogos, música y efectos sonoros*. En ocasiones, un sonido puede traspasar las categorías —un grito ¿es un diálogo o un efecto sonoro? ¿Es la música electrónica también un efecto sonoro?— y los cineastas han explotado libremente estas ambigüedades. En *Psicosis*, cuando una mujer grita, esperamos oír una voz humana y en vez de ello oímos violines «gritando». No obstante, en la mayoría de los casos se mantiene la distinción. Ahora que tenemos cierta idea de las características acústicas básicas, tenemos que considerar cómo se seleccionan y combinan los diálogos, la música y los efectos sonoros para que desempeñen funciones concretas dentro de las películas.

La creación de la banda sonora se parece al montaje de las imágenes. Del mismo modo en que el cineasta puede elegir la mejor imagen de entre varios planos, también puede elegir el fragmento sonoro más útil. Al igual que se puede mezclar material de fuentes diferentes en una única banda visual, también se pueden añadir libremente sonidos que no se han grabado durante el rodaje. Además, del mismo modo que se puede refotografiar un plano en la positiva óptica, teñir su color o introducirlo en una imagen compuesta, también se puede procesar un fragmento de sonido para cambiar sus cualidades acústicas. Y al igual que el cineasta puede unir o sobreimpresionar imágenes, también puede unir dos sonidos cualesquiera juntando los dos extremos o colocar uno «sobre» otro (como es el caso del comentario «sobre» la música). Aunque normalmente no somos tan conscientes de las manipulaciones de la banda sonora, ésta requiere tanto control y elección como la imagen.

El objetivo inicial, como en el caso de otras técnicas cinematográficas, es guiar la atención del espectador. Normalmente, esto quiere decir clarificar y simplificar la banda sonora para que destaque el material importante. El diálogo, el transmisor de la información de la historia, se graba y reproduce por lo general con el fin de que tenga la máxima claridad. Las frases importantes no tendrán que competir con la música o con el ruido de fondo. Los efectos sonoros son normalmente menos importantes. Proporcionan la sensación global de un entorno realista y apenas se advierten; sin embargo, si se omitieran, el silencio sería molesto. La música también está subordinada al diálogo, entrando durante las pausas en los diálogos o efectos.

Desde luego, esta jerarquización no es inalterable. Los efectos sonoros, por lo general, son fundamentales para las secuencias de acción, mientras que la música puede dominar en las escenas de baile, secuencias de transición o momentos cargados de emoción dentro del diálogo. Y algunos cineastas han cambiado la importancia que se ha asignado convencionalmente a cada tipo de sonido. *Luces de ciudad* (*City Lights*, 1930) y *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1935) eliminan el diálogo, dejando que los efectos sonoros y la música destaquen. Las películas de Jacques Tati y Jean-Marie Straub mantienen el diálogo, pero dan mucha importancia a los efectos sonoros. Más adelante, en este mismo capítulo, consideraremos cómo la música y los efectos sonoros de *Un condenado a muerte se ha escapado*, de Robert Bresson, rellenan una banda de diálogos dispersos evocando el espacio fuera de campo y creando asociaciones temáticas.

Para crear una banda sonora, pues, el cineasta debe seleccionar sonidos que desempeñarán una función concreta. Para hacer esto, normalmente el cineasta proporcionará un entorno sonoro más claro y simple que el de la vida de cada día. Generalmente, nuestra percepción filtra los estímulos irrelevantes y mantiene lo que es más útil en un momento concreto. Mientras leemos esto, estamos prestando atención a las palabras de la página y (en diferentes grados) ignorando ciertos estímulos que llegan a nuestros oídos. Pero si cerramos los ojos y escuchamos con atención los sonidos de nuestro entorno, percibiremos muchos sonidos que no habíamos advertido anteriormente: voces distantes, pasos,

una radio sonando. Como todo sonidista aficionado sabe, si colocamos un micrófono y un aparato de grabación en un entorno «tranquilo», todos esos sonidos que normalmente no se perciben se volverán de repente audibles. El micrófono no es selectivo; al igual que el objetivo de la cámara, no consigue de forma automática el resultado deseado. Los estudios de sonido, los blindajes de la cámara que absorben el sonido del motor, los micrófonos direccionales y con protección, la ingeniería de sonido y el montaje, los archivos de sonidos, todo ello permite a los cineastas elegir con exactitud aquellos sonidos que requiere la banda sonora. A menos que un cineasta, en realidad, quiera el sonido ambiente de una escena, el hecho de colocar simplemente un micrófono mientras se rueda raramente será lo suficientemente selectivo.

Al seleccionar determinados sonidos, el cineasta guía nuestra percepción de la imagen y la acción. En una escena de *Las vacaciones del señor Hulot*, de Jacques Tati, los huéspedes del hotel están descansando (fig. 8.6). Los que aparecen en primer término juegan tranquilamente a las cartas; al fondo del plano, monsieur Hulot está jugando frenéticamente al ping-pong. Al principio de la escena, los invitados en primer término murmuran suavemente, pero el sonido del juego de ping-pong de monsieur Hulot es más elevado; el sonido hace que miremos a monsieur Hulot. Más tarde, sin embargo, en esa misma escena, el juego de ping-pong *no* hace ningún ruido en absoluto, y nuestra atención se dirige hacia los jugadores de cartas, que murmuran en primer término. La presencia y ausencia del sonido de la pelota de ping-pong guía nuestras expectativas. Si empezamos a darnos cuenta de cómo la selección del sonido condiciona la percepción, también advertiremos que el cineasta utiliza a menudo el sonido de forma poco realista, para dirigir nuestra atención a lo que es narrativa o visualmente importante.

Esta escena de *Las vacaciones del señor Hulot* también subraya la importancia de cómo se pueden transformar las cualidades acústicas de un sonido elegido para un fin concreto. Gracias a la manipulación del volumen y el timbre, el juego de ping-pong gana en viveza y claridad. Del mismo modo, un personaje que esté hablando, por lo general, sonará más o menos tan alto en plano general como en primer plano, aunque esto sea una flagrante violación del realismo.

Hoy en día, normalmente se vuelve a procesar el sonido cinematográfico para conseguir las cualidades precisas que se desean. La «grabación limpia» del sonido en un espacio no reflector se manipula electrónicamente para conseguir el efecto deseado. Por ejemplo, la voz de alguien al teléfono se trata habitualmente con filtros, para que resulte más ronca y apagada. (En la jerga de Hollywood, a esto se le denomina *futzing*.) La música casi ininterrumpida de *rock-and-roll* en *American Graffiti* (*American Graffiti*, 1973) utilizó dos tipos de grabaciones: una «limpia» para los momentos en que la música domina la escena con una alta calidad sonora, y una más ambiental para el ruido de fondo. Esta última procedía de un magnetófono que simplemente reproducía la melodía en un patio trasero.

El hecho de encauzar la atención de los espectadores, pues, depende de seleccionar y reorganizar sonidos concretos. También depende de *combinarlos*. Es útil considerar una banda sonora no como un grupo de diferentes unidades sonoras, sino como una corriente continuada de información auditiva. Cada acontecimiento sonoro tiene lugar en un patrón específico. Este patrón implica vincular los acontecimientos en el tiempo, así como «acodarlos» en un momento determinado.

Se puede ver fácilmente que la banda sonora ofrece una corriente de información auditiva al examinar una escena montada según los principios de continuidad clásicos. Cuando los cineastas montan conversaciones en plano y contraplano, a menudo utilizan un *solapado de diálogos* para suavizar el cambio visual de plano.



Fig. 8.6



Fig. 8.7



Fig. 8.8



Fig. 8.9

En un solapado de diálogos, el cineasta continúa una frase del diálogo tras el corte. Durante una conversación en *La caza del octubre rojo*, nos encontramos con los siguientes planos y diálogos:

1. (PM) Plano con escorzo del hombro del dignatario político, ante el rostro del capitán Ramius (fig. 8.7).  
Oficial: «El barco del capitán Tupalev».  
Ramius: «¿Conoce a Tupalev?».  
Oficial: «Sé que descende de...».
2. (PM) Contraplano con escorzo del hombro de Ramius, ante el oficial (fig. 8.8).  
Oficial (continuando): «...la aristocracia y que fue estudiante suyo. Se rumorea que guarda un lugar...».
3. (PMC) Contraplano de Ramius (fig. 8.9).  
Oficial (continuando): «...especial en su corazón para usted».  
Ramius: «Hay poco sitio en el corazón de Tupalev para nadie excepto para Tupalev».

En este caso, la charla del oficial proporciona una continuidad auditiva que distrae de los cambios de plano. Además, al cortar al oyente antes de que finalice una frase, el sonido y el montaje centran la atención en la respuesta de Ramius. Como ha señalado un montador de Hollywood: «En el momento en que se pronuncia una palabra o se plantea una pregunta... busco una reacción para ver... cómo están intentando formular la respuesta en su cara o en el diálogo». El principio del solapado de diálogos se puede utilizar también con los efectos sonoros. En la escena de *La caza del octubre rojo* que acabamos de mencionar, el sonido de una cucharilla tintineando en una taza de té y el de los papeles también continúa tras determinados cortes, proporcionando una corriente continua de información sonora.

Esta corriente puede implicar algo más que unir una frase de diálogo o un efecto sonoro con otro. Ya hemos visto que, en la producción, la combinación de sonidos se realiza normalmente después de rodar, en el proceso de mezclas. El mezclador puede regular con precisión el volumen, la duración y la cualidad tonal de cada sonido. En el cine moderno, se pueden llegar a mezclar una docena o más de bandas diferentes. La mezcla también puede ser bastante densa, como cuando una escena en un aeropuerto combina el murmullo de varias voces diferentes, sonidos de pasos y carritos de equipajes, el hilo musical y los motores de los aviones. Pero la mezcla también puede ser muy poco densa, con un sonido ocasional emergiendo ante un fondo de silencio absoluto. La mayoría de los ejemplos se incluirán en medio de estos extremos. En la escena de *La caza del octubre rojo*, los motores vibrando a lo lejos forman un fondo apagado para el intercambio de diálogos.

El cineasta puede crear una mezcla en la que cada sonido se funda suavemente con los demás. Éste es normalmente el caso cuando se mezclan la música y los efectos con los diálogos. En el cine clásico de Hollywood de los años treinta, la banda de música puede ser más prominente en los momentos en que no hay diálogo, y luego es probable que desaparezca sin que lo advirtamos cuando los personajes comienzan a hablar. Por otra parte, la corriente acústica puede contener contrastes mucho más repentinos. Las películas contemporáneas de Hollywood explotan a menudo la dinámica gama de la tecnología Dolby para llenar las secuencias de persecuciones con asombrosos cambios entre motores con sonidos graves y sordos y sirenas sonando o neumáticos chirriando.

Las formas en que se pueden combinar los sonidos para crear una corriente de información continua están bien ilustradas en la secuencia de la batalla final de *Los siete samurais*, de Akira Kurosawa. Bajo una lluvia intensa, los bandidos atacan un pueblo defendido por sus habitantes y los samurais. El torrente y el viento forman un fondo sonoro constante a lo largo de toda la escena. Antes de la batalla, la conversación de los hombres que esperan, los pasos y el sonido de las espadas al desenfundar quedan interrumpidos por largas pausas en las que oímos solamente la lluvia cayendo. De repente, se oyen en *off* los cascos de los caballos en la lejanía. Esto hace que cambiemos nuestra atención de los defensores a los atacantes. A continuación, Kurosawa corta a un plano general de los bandidos; los cascos de sus caballos se vuelven de repente más intensos. (Esto es típico del uso que hace la escena de la perspectiva sonora: cuanto más cerca de la cámara esté la fuente, más fuerte es el sonido.) Cuando los bandidos irrumpen en el pueblo, aparece aún otro elemento sonoro: los violentos gritos de batalla de los bandidos, que van aumentando de volumen a medida que éstos se acercan.

Comienza la batalla. La tormentosa puesta en escena y el montaje rítmico ganan en impacto con el modo en que la incesante lluvia y el chapoteo se ven interrumpidos de forma explosiva por breves efectos sonoros: los gritos de los heridos, la rotura de una cerca contra la que choca un bandido, los relinchos de los caballos, el tañido de la cuerda del arco de un samurai, el gorgoteo de un bandido atravesado por una espada, los gritos de las mujeres cuando el jefe de los bandidos irrumpe en el lugar donde están escondidas. La repentina aparición de un determinado sonido señala los cambios repentinos en la batalla. Estas frecuentes sorpresas aumentan la tensión, puesto que la narración nos lleva frecuentemente de una línea de acción a otra.

La escena llega a su clímax después de que haya finalizado la batalla. Los cascos de los caballos en *off* quedan repentinamente interrumpidos por un nuevo sonido: el agudo estallido del disparo de rifle de un bandido, que alcanza a un samurai. Una larga pausa, en la que sólo oímos la lluvia cayendo, enfatiza el

momento. El samurai arroja con furia su espada en la dirección del disparo y cae muerto en el barro. Otro samurai cabalga hacia el jefe de los bandidos, que sujeta el rifle; suena otro disparo y el samurai cae herido; otra pausa, en la que se oye únicamente la incesante lluvia. El samurai herido mata al jefe de los bandidos. Los demás samurais se reúnen.

Al final de la escena, los sollozos de un joven samurai, los relinchos y los cascos de los caballos sin jinetes a lo lejos y la lluvia, todo ello se desvanece lentamente.

La mezcla relativamente densa de esta banda sonora (que carece por completo de música) introduce gradualmente sonidos que hacen que pasemos a fijarnos en nuevos elementos de la narración (los cascos, los gritos de batalla) y luego modula esos sonidos dentro de una corriente armónica continua. Esta corriente queda a continuación interrumpida por sonidos bruscos con un volumen o timbre inusual asociados con acciones cruciales de la narración (los disparos de los arcos, los gritos de las mujeres, los disparos de rifle). En conjunto, la combinación de sonidos aumenta la narración ilimitada y objetiva de esta secuencia, que nos muestra lo que sucede en varios lugares del pueblo en vez de confinarnos a la experiencia de un único participante.

La elección y combinación de los materiales sonoros también puede crear patrones que operen a lo largo de la película como un todo. Esto se puede percibir más fácilmente examinando cómo utiliza el cineasta la banda de música. En ocasiones, el cineasta seleccionará piezas musicales ya existentes como acompañamiento de la película, como hace Bruce Conner al utilizar fragmentos de *Pini di Roma*, de Respighi, para la banda sonora de *A Movie*. En otros casos, se compondrá expresamente la música para la película, y en este caso el cineasta y el compositor decidirán varias cosas. El ritmo, la melodía, la armonía y la instrumentación de la música pueden influir mucho en la respuesta emocional del espectador. Además, una melodía o frase musical puede estar asociada con personajes, decorados, situaciones o ideas concretos. Al manipular estos motivos, el cineasta puede comparar sutilmente escenas, exponer modelos de desarrollo y sugerir significados implícitos.

Un ejemplo apropiado lo proporciona la banda musical de George Delerue para la película de François Truffaut *Jules y Jim*. En conjunto, la música refleja el París de 1912-1933, en el que transcurre la acción; muchas de las melodías recuerdan a las piezas de Debussy y Erik Satie, dos de los compositores franceses más destacados de la época. Prácticamente toda la banda musical consta de melodías en un compás 3/4, muchas de ellas con un tiempo de vals, y todos los temas principales están en tonos afines a la mayor. Estas decisiones rítmicas y armónicas ayudan a unificar la película.

Más específicamente, los temas musicales están asociados con aspectos concretos de la narración. Por ejemplo, la búsqueda constante de Catherine de la felicidad y la libertad fuera de los límites convencionales se transmite mediante la canción «Tourbillon» («Torbellino»), que habla de que la vida es un cambio constante de compañeros sentimentales. Los decorados también se evocan en términos musicales. Cada vez que el personaje está en un café, se oye una melodía. A medida que pasan los años, la melodía cambia de una ejecución en un piano mecánico a una versión jazzística tocada por un pianista negro.

Las relaciones entre los personajes se vuelven más tensas y complicadas a medida que pasa el tiempo, y la banda musical lo refleja en su desarrollo de los motivos principales. Una melodía lírica se oye por primera vez cuando Jules, Jim y Catherine visitan el campo y van en bicicleta a la playa. Esta melodía «idílica» se repetirá, en muchos momentos, cuando los personajes se reúnan, pero a medida que pasan los años, su *tempo* será más lento, su instrumentación más som-

bría y cambiará de un modo mayor a uno menor. Otro motivo que reaparece con diferentes formas es el tema del «amor fatal» asociado con Jim y Catherine. Este vals grave y trémulo lo oímos por primera vez cuando él la visita en su apartamento y la ve verter una botella de vitriolo en el fregadero. (El ácido, dice ella, es «para los ojos mentirosos».) A partir de entonces, este tema, inestable desde el punto de vista de la armonía, que recuerda a las *Gymnopédies* para piano de Satie, se utiliza para subrayar la vertiginosa historia de amor entre Jim y Catherine. A veces acompaña escenas de pasión, pero en otras ocasiones simplemente su creciente desilusión y desesperación.

El tema más variado es un misterioso fraseo que oímos por primera vez a la flauta cuando Jules y Jim encuentran una sorprendente estatua antigua. Más tarde conocen a Catherine y descubren que tiene el rostro de la estatua; la repetición del motivo musical confirma la comparación. A lo largo de toda la película, este breve motivo va asociado con el lado enigmático de Catherine. En las últimas escenas de la película, este motivo se desarrolla de un modo misterioso. La frase de bajo (tocada en clavicordio o cuerda) que acompañaba suavemente la melodía de instrumentos de viento ahora cobra importancia, creando una pulsación ininterrumpida y a menudo áspera. Este vals de «amenaza» subraya la aventura de Catherine con Albert y acompaña su venganza final contra Jim: lanzar el coche, con él en su interior, al río.

Una vez que se han seleccionado los motivos musicales, se pueden combinar para evocar asociaciones. Durante la primera conversación íntima entre Jim y Catherine, después de la guerra, a la versión dominada por la frase de bajo del vals del «enigma» le sigue un tema de amor, como si este último pudiera ahogar el lado amenazador del carácter de Catherine. El tema de amor acompaña a largos planos de *travelling* de Jim y Catherine paseando por el bosque. Igualmente, cuando Jim y Catherine están tumbados en la cama, enfrentándose al final de su aventura, la voz en *off* del narrador dice: «Era como si ya estuvieran muertos», mientras suena el tema del «amor fatal». Esta secuencia asocia la muerte con su romance y presagia su destino al final de la película.

Una especie de combinación similar se puede hallar en la escena final de la película. Catherine y Jim se han ahogado y Jules está supervisando la cremación de sus cuerpos.

Cuando los planos de los ataúdes se encadenan con planos de detalle de los procesos de cremación, el motivo del «enigma» se retoma en su variante siniestra, el motivo de la «amenaza». Pero cuando Jules abandona el cementerio y el narrador comenta que Catherine quería que sus cenizas se esparcieran al viento, los instrumentos de cuerda se deslizan en una majestuosa versión del vals del «torbellino». La banda musical de la película, así, concluye recordando los tres aspectos de Catherine que atraían a los hombres: el misterio, la amenaza y sus ansias de vivir la vida sin barreras. De este modo, una banda musical puede crear, desarrollar y asociar motivos que forman parte del sistema formal global de la película.

## DIMENSIONES DEL SONIDO CINEMATOGRAFICO

Acabamos de ver en qué consiste el sonido y cómo el cineasta puede sacar ventaja de las muy diferentes clases de sonidos disponibles. Además, el modo en que los sonidos se relacionan con otros elementos de la película les otorga otras dimensiones. Primero, puesto que el sonido ocupa un duración, tiene un *ritmo*. Segundo, el sonido puede relacionarse con la fuente percibida con ma-

yor o menor *fidelidad*. Tercero, el sonido transmite una sensación de las condiciones *espaciales* en las que se produce. Y cuarto, el sonido se relaciona con elementos visuales que tienen lugar en un tiempo determinado, y esta relación le proporciona una dimensión *temporal*. Estas categorías revelan que el sonido ofrece una gran cantidad de posibilidades creativas al cineasta.

## RITMO

El ritmo es uno de los rasgos más complejos del sonido. Ya lo hemos considerado brevemente en relación con la puesta en escena (pág. 170) y el montaje (pág. 256). Como hemos sugerido, el ritmo implica, como mínimo, un compás, un *tempo* y un esquema de *acentos*, o compases más fuertes y más débiles. En el ámbito del sonido, todas estas características son, naturalmente, más reconocibles en la música cinematográfica, puesto que el compás, el *tempo* y el acento son rasgos compositivos básicos. En los ejemplos de *Jules y Jim* ya mencionados, los motivos se pueden caracterizar por tener un compás 3/4, poniendo el acento en el primer compás y ofreciendo un *tempo* variable, a veces lento y a veces rápido.

El diálogo también tiene un ritmo. Las personas se pueden identificar por «señales vocales» que muestran no sólo las frecuencias y amplitudes características, sino también diferentes modelos de ritmo y énfasis silábico. En las películas de ficción, el ritmo del diálogo es algo que debe controlar el actor, pero el montador de sonido también puede manipularlo en la fase de doblaje.

Los efectos de sonido también tienen cualidades rítmicas distintivas. Los ceremoniosos cascos de un caballo doméstico son muy distintos a los de una compañía cabalgando a toda velocidad. El tono reverberante de un gong puede mostrar un acento que decae lentamente, mientras un estornudo repentino proporciona uno breve. En una película de gánsters, el sonido de una ametralladora crea un compás regular y rápido, mientras que los esporádicos estallidos de las pistolas pueden producirse a intervalos irregulares.

Cualquier consideración de los usos rítmicos del sonido es complicada debido a que los movimientos en el interior de las propias imágenes también tienen un ritmo, que se distingue por los mismos principios de compás, velocidad y acento. Además, el montaje tiene un ritmo. Como hemos visto, una sucesión de planos breves ayuda a crear un *tempo* rápido, mientras que los planos que se mantienen más tiempo tienden a ralentizar el ritmo.

En la mayoría de los casos, los ritmos del montaje, de los movimientos en el interior de la imágenes y del sonido cooperan entre sí. Posiblemente, la tendencia más común es que el cineasta compagine los ritmos visuales y sonoros unos con otros. En una secuencia de baile de una película musical, los personajes se mueven de acuerdo con un ritmo determinado por la música. Sin embargo, también son posibles las variaciones. En el número «Waltz in Swing Time», de *Swing Time*, el baile de Astaire y Rogers se produce rápidamente al compás de la música. Pero no hay un montaje rápido que acompañe a esta escena. De hecho, no hay ninguna clase de montaje dentro del baile, ya que la escena consta de una única toma larga en plano general.

Otro prototipo de estrecha coordinación entre el movimiento en la pantalla y el sonido se halla en las películas de dibujos animados de Walt Disney de los años treinta. Mickey Mouse y los demás personajes de Disney a menudo se mueven perfectamente sincronizados con la música, incluso cuando no están bailando. De hecho, este emparejamiento de un movimiento que no es el baile con la música se ha llegado a conocer como «Mickey Mousing».

El cineasta también puede elegir crear una disparidad entre los ritmos del sonido, el montaje y la imagen. Una de las opciones más comunes es montar la escenas dialogadas de forma que «vayan contra» los ritmos de una conversación natural. En el ejemplo de solapamiento de diálogo de *La caza del octubre rojo*, de John McTiernan (figs. 8.7-8.9), el montaje no coincide con los ritmos acentuados, las cadencias o las pausas de la conversación del oficial. Al cortar «contra» el ritmo de las frases, el montaje suaviza los cambios de plano y enfatiza las palabras y las expresiones faciales del capitán Ramius. Si el cineasta quiere destacar al que habla y a su discurso, los cortes normalmente se producen en las pausas naturales de la frase. McTiernan usa esta clase de montaje rítmico en otros momentos de la película.

El cineasta puede contrastar el ritmo del sonido y de la imagen de forma más perceptible. Por ejemplo, si la fuente del sonido está en un principio en *off*, el cineasta puede utilizar el comportamiento de los personajes en la pantalla para crear un contrarritmo expresivo. Hacia el final de *La legión invencible* (*She Wore a Yellow Ribbon*, 1949), de John Ford, el anciano capitán de la caballería, Nathan Brittles, mira a sus tropas salir cabalgando del fuerte justo después de su jubilación. Se arrepiente de haber abandonado el servicio y desea partir con la patrulla. El sonido de la escena consta de dos elementos: el encantador tema del título cantado por los jinetes que parten y los rápidos golpes de los cascos de los caballos. Sin embargo, sólo unos pocos de los planos muestran a los caballos y los cantantes, que cabalgan con un ritmo equiparable al del sonido. En vez de ello, la escena concentra nuestra atención en Brittles, que se queda prácticamente inmóvil junto a su propio caballo. El contraste entre el vigoroso ritmo musical y las imágenes estáticas del solitario Brittles funcionan de forma expresiva, enfatizando su arrepentimiento por no poder partir con ellos por primera vez en muchos años.

A veces, la música que acompaña a las imágenes puede resultar incluso poco adecuada rítmicamente para las mismas. En *Cuatro noches de un soñador* (*Quatre nuits d'un rêveur*, 1971), Robert Bresson presenta de vez en cuando planos de un enorme club nocturno flotante que navega por el Sena. El movimiento del barco es lento y uniforme, y sin embargo la banda sonora consta de una animada música de calypso. (No es hasta más tarde que descubrimos que la música procede de una banda que toca a bordo del barco.) La extraña combinación de música rápida y el lento movimiento del barco crea un efecto lánguido y misterioso.

Jacques Tati hace algo similar en *Playtime*. En una escena en el exterior de un hotel parisino, los turistas suben a un autobús para ir a un club nocturno. Mientras avanzan por las escaleras, lentamente, comienza a sonar una música estridente y sincopada. La música nos sorprende una vez más, ya que parece poco adecuada para las imágenes. De hecho, acompaña sobre todo a la acción de la escena siguiente, en la que unos carpinteros que llevan con dificultad una enorme ventana de cristal parecen estar bailando al ritmo de la música. Al comenzar la música rápida sobre una escena anterior de ritmo visual lento, Tati crea un efecto cómico y prepara la transición a un nuevo lugar.

En *La jetée* (1962-1964), de Chris Marker, el contraste entre el ritmo de la imagen y el del sonido domina toda la película. El filme está construido casi por completo a base de planos fijos; excepto algún leve gesto, se elimina todo movimiento en el interior de las imágenes. Sin embargo, la película utiliza la voz en *off* de un narrador, la música y los efectos sonoros con un ritmo por lo general rápido y constantemente acentuado. A pesar de la ausencia de movimiento, la película no parece «no cinematográfica», ya que ofrece una dinámica interacción entre los ritmos audiovisuales.

Estos ejemplos sugieren algunas de las formas en que se pueden combinar los ritmos. Pero, desde luego, la mayoría de las películas también varían su ritmo constantemente. Un cambio de ritmo puede funcionar para modificar nuestras expectativas. En la famosa batalla en el hielo de *Alexander Nevski* (1938), Sergei Eisenstein desarrolla el sonido desde *tempos* lentos a rápidos y de nuevo a lentos. Los doce primeros planos de la escena muestran al ejército ruso preparado para atacar a los caballeros alemanes. Los planos tienen una duración moderada y contienen muy poco movimiento. La música también es lenta, compuesta de acordes breves y claramente diferenciados. Luego, cuando el ejército alemán aparece por el horizonte, tanto el movimiento visual como el *tempo* de la música aumentan rápidamente y comienza la batalla. Al final de la batalla, Eisenstein crea otro contraste con un largo pasaje de lenta y lastimera música, majestuosos *travellings* y un ligero movimiento de las figuras.

## FIDELIDAD

Por fidelidad no debemos entender la calidad de la grabación. En el sentido que aquí le damos, fidelidad alude al grado en que el sonido es fiel a la fuente que le imaginamos. Si una película nos muestra a un perro ladrando y oímos el sonido de un ladrido, ese sonido es fiel a su fuente; el sonido mantiene una fidelidad. Pero si la imagen de un perro ladrando está acompañada por el sonido de un gato maullando, se produce una disparidad entre la imagen y el sonido, una falta de fidelidad.

Desde nuestro punto de vista, la fidelidad no tiene nada que ver con aquello que crea originalmente el sonido durante la producción. Como ya hemos visto, el cineasta puede manipular el sonido independientemente de la imagen. Acompañar la imagen de un perro con un maullido no es más difícil que acompañarla de un ladrido. Si el espectador considera que el sonido procede de su fuente en el mundo diegético de la película, entonces es fiel, al margen de cuál sea su fuente real en la producción.

Por lo tanto, la fidelidad es simplemente una cuestión de expectativas. Incluso si nuestro perro emite un ladrido en la pantalla, quizás en la película el ladrido proceda de otro perro o se haya sintetizado electrónicamente. No sabemos cómo suena «realmente» una pistola láser, pero aceptamos que el sonido que tiene en *El retorno del Jedi* (Return of the Jedi, 1982) es verosímil. (En la producción, el sonido se hizo golpeando hilos de cable sujetos a un transmisor.)

Cuando llegamos a ser conscientes de que un sonido es infiel a su fuente, esta conciencia se utiliza normalmente con fines cómicos. En *Las vacaciones del señor Hulot*, de Jacques Tati, una gran parte de la comicidad se produce por la apertura y el cierre de la puerta de una sala de estar. En vez de registrar simplemente una puerta real, Tati inserta un sonido parecido al que se produciría si se estirara la cuerda de un chelo, cada vez que la puerta se mueve. Además de ser divertido en sí mismo, este sonido funciona para enfatizar los patrones rítmicos que crean los camareros y las comensales que pasan por la puerta. Puesto que muchos de los *gags* de *Las vacaciones del señor Hulot* y de otras películas de Tati se basan en sonidos caprichosamente infieles, sus películas son buenos ejemplos para estudiar el sonido.

Otro maestro del sonido infiel con fines cómicos es René Clair. En varias escenas de *El millón*, se producen efectos sonoros que no son fieles a sus fuentes. Cuando el amigo del héroe deja caer una bandeja, no oímos la vajilla haciéndose añicos, sino un sonido de platillos. Más adelante, durante una escena de persecución, cuando los personajes chocan, el impacto se describe mediante un fuerte golpe de bombo. Manipulaciones similares de la fidelidad tienen lugar frecuentemente en los dibujos animados.

Pero, como sucedía con los encuadres con ángulos en picado o contrapicado, no tenemos ninguna receta que nos permita interpretar toda manipulación de la fidelidad como cómica. Algunos sonidos que no son fieles desempeñan funciones importantes. En *Los treinta y nueve escalones* (*The thirty-Nine Steps*, 1935), de Hitchcock, una mujer descubre un cadáver en su apartamento. Un plano de su cara gritando va acompañado del silbido de un tren; luego la escena se traslada a un tren real. Aunque el silbido no es un sonido fiel a la imagen de una persona gritando, crea una sorprendente transición.

En algunos casos se puede manipular la fidelidad mediante un cambio de volumen. Un sonido puede parecer excesivamente alto o bajo en relación con otros sonidos de la película. *Amor que mata* (*Possessed*, 1947), de Curtis Bernhardt, altera el volumen de forma que los sonidos no son fieles a sus fuentes. El personaje central va cayendo cada vez más profundamente en la demencia. En una escena está sola, muy nerviosa, en su habitación, en una noche lluviosa, y la narración nos limita a su ámbito de conocimiento. Sin embargo, los recursos sonoros también permiten a la narración conseguir profundidad. Comenzamos a oír cosas al mismo tiempo que ella; el tic-tac del reloj y las gotas de lluvia aumentan gradualmente de volumen. En este caso, la alteración de la fidelidad funciona para sugerir un estado psicológico, el paso de la intensificada percepción del personaje a una completa alucinación.

## ● ESPACIO

El sonido tiene una dimensión espacial, ya que procede de una *fente*. Nuestras creencias sobre esa fuente tienen un poderoso efecto en el modo en que comprendemos el sonido.

Si la fuente de un sonido es un personaje o un objeto perteneciente al espacio de la historia de la película, le llamaremos sonido *diegético*. Las voces de los personajes, los sonidos que crean los objetos de la historia, o la música interpretada por instrumentos que aparecen en el espacio de la historia, son todos ellos sonidos diegéticos.

Es difícil advertir a menudo el sonido diegético como tal. Puede parecer que proceda de forma natural del mundo de la película, como cuando los personajes pronuncian las frases del diálogo. Pero, como veíamos en la secuencia del ping-pong de *Las vacaciones del señor Hulot*, el cineasta puede manipular el sonido diegético de forma que no sea en absoluto realista. Por otro lado, está el sonido *no diegético*, que procede de una fuente externa al espacio de la historia. Es fácil encontrar ejemplos conocidos de estos sonidos. La música que se añade para realzar la acción de una película es el tipo más común de sonido no diegético. Cuando un personaje está subiendo un escarpado acantilado y aparece una música tensa, no esperamos ver una orquesta encaramada en la ladera de la montaña. Los espectadores comprenden que la «música de una película» es una convención y no proviene del espacio de la historia. Lo mismo sucede con el denominado narrador omnisciente, la voz incorpórea que nos proporciona información pero no pertenece a ningún personaje de la película. Un ejemplo de ello es *El cuarto mandamiento*, en la que el director Orson Welles pronuncia la narración no diegética.

También son posibles efectos de sonido no diegéticos. En *El millón*, varios personajes persiguen un viejo abrigo con un billete de lotería premiado en el bolsillo. La narración converge en los camerinos de la ópera, donde los personajes corren y se esquivan unos a otros, pasando el abrigo a sus cómplices. Pero en vez de incluir los sonidos procedentes del verdadero espacio de la persecución, Clair hace aparecer los sonidos de un partido de fútbol. Puesto que las maniobras de la persecución parecen un partido de fútbol, con el abrigo haciendo

las veces de balón, esto intensifica la comicidad de la secuencia. Aunque oímos a una multitud que grita con entusiasmo y el pitido del árbitro, no suponemos que los personajes que aparecen estén haciendo esos sonidos. (De este modo, no es una manipulación de la fidelidad, como en los casos anteriores de *El millón*.) Los sonidos no diegéticos crean comicidad al realizar una especie de juego audiovisual.

Como sucede con la fidelidad, la distinción entre sonido diegético y no diegético no depende de la fuente real del sonido en el proceso de producción. Más bien depende de nuestra comprensión de las convenciones de la visión cinematográfica. Sabemos que determinados sonidos proceden del mundo de la historia, mientras que otros proceden del exterior del espacio de los hechos de la historia. Estas convenciones son tan comunes que normalmente no tenemos que pensar acerca del tipo de sonido que estamos oyendo. En muchos momentos de este capítulo, sin embargo, descubriremos que la narración de la película desdibuja deliberadamente los límites entre diferentes categorías espaciales. Este juego con la convención se puede utilizar para confundir o sorprender al público, para crear comicidad o ambigüedad o para conseguir otros fines.

Examinemos ahora algunas posibilidades del sonido diegético. Sabemos que el espacio de la acción de la narración no se limita a lo que podemos ver en la pantalla en un momento determinado. Si ya sabemos que están presentes varias personas en una habitación, podemos ver un plano que muestre sólo a una persona sin suponer que el resto de la gente se ha marchado. Y si habla una de estas personas fuera de campo, todavía suponemos que el sonido procede de parte del espacio de la historia. Así, el sonido diegético puede ser *en pantalla* o *en off*, dependiendo de si la fuente está dentro o fuera de campo.

Lo ilustraremos con ejemplos sencillos. Un plano muestra a un personaje hablando y oímos el sonido de su voz. Otro plano muestra una puerta que se cierra y oímos un portazo. Una persona toca el violín y oímos las notas. En cada uno de estos casos la fuente del sonido está en la historia —sonido diegético— y visible dentro del cuadro. Pero el plano puede mostrar solamente a una persona que escucha una voz sin que se vea al que habla; otro plano podría mostrar a un personaje corriendo por el pasillo y el sonido de una puerta que no se ve; finalmente, se muestra al público escuchando mientras se oye el sonido de un violín. En todos estos ejemplos, los sonidos provienen de la historia —de nuevo diegéticos— pero ahora de un espacio fuera de campo, en *off*.

Al principio, esta distinción puede parecer trivial, pero sabemos por el capítulo 6 cuánta fuerza puede tener el espacio fuera de campo. El sonido en *off* puede sugerir un espacio que se extiende más allá de la acción visible. En *American Graffiti*, una película que explota mucho la distinción entre música diegética y no diegética, los sonidos en *off* de las radios de los coches a menudo sugieren que todos los coches de la calle están sintonizando la misma emisora de radio.

El sonido en *off* también puede controlar nuestras expectativas sobre el espacio en campo. En *Luna nueva*, Hildy entra en la sala de prensa para escribir su último reportaje. Cuando charla con los demás reporteros, se oye un estruendoso sonido metálico, procedente de una fuente que no se ve. Hildy mira fuera de cuadro a la izquierda e inmediatamente llama nuestra atención un espacio nuevo. Camina hacia la ventana y ve el patíbulo que se está preparando para la ejecución. En este caso, el sonido en *off* inicia el descubrimiento del nuevo espacio.

El sonido en *off* puede funcionar para hacer que la narración de la película sea menos limitada. En *La diligencia*, de John Ford, la diligencia está hu-



Fig. 8.10



Fig. 8.11



Fig. 8.12



Fig. 8.13



Fig. 8.14

yendo desesperadamente de una banda de indios. La munición se está acabando y todo parece perdido hasta que de repente llega un pelotón de la caballería. Sin embargo, Ford no presenta la situación de forma clara. Muestra un plano medio de uno de los pasajeros, Hatfield, que acaba de descubrir que va a utilizar su última bala (fig. 8.10). Mira fuera de cuadro a la derecha y levanta su revólver (fig. 8.11). La cámara hace una panorámica hacia la derecha hasta una mujer, Lucy, rezando. Durante este tiempo, la música de orquesta, incluidas las cornetas, actúa de forma no diegética. Sin que Lucy lo vea, la pistola entra en cuadro desde la izquierda mientras Hatfield se dispone a matarla para evitar que la capturen los indios (fig. 8.12). Pero, antes de que dispare, se oye un disparo en *off*, y la mano y la pistola de Hatfield caen fuera de campo (fig. 8.13). Luego la música de corneta se vuelve algo más estridente, y la expresión de Lucy cambia mientras dice «¿Pueden oírlo? ¿Pueden oírlo? ¡Es una corneta!» (fig. 8.14). Sólo entonces Ford corta a la caballería cabalgando hacia la diligencia.

En vez de mostrar a la caballería cabalgando para el rescate, la narración de la película utiliza el sonido en *off* para limitar nuestro conocimiento a la desesperación inicial de los pasajeros y su creciente confianza cuando oyen el sonido distante. El sonido de la corneta también emerge imperceptiblemente de la música no diegética. Solamente la frase de Lucy nos dice que es un sonido diegético que señala su rescate, en cuyo momento la narración se vuelve mucho menos limitada.

Hay otras posibilidades de sonido diegético. A menudo un cineasta utiliza el sonido para representar lo que está pensando un personaje. Oímos la

voz del personaje que pronuncia sus pensamientos aunque los labios del personaje no se muevan; presumiblemente los otros personajes no pueden oír esos pensamientos. En este caso la narración utiliza el sonido para conseguir un matiz de subjetividad, proporcionándonos información sobre el estado mental del personaje. Estos pensamientos «hablados» son comparables a las imágenes mentales en la banda de imagen. Un personaje también puede recordar palabras, fragmentos musicales o acontecimientos como representados por efectos sonoros. En este caso, la técnica es comparable al *flashback* visual.

El uso del sonido para penetrar en la mente de un personaje es tan común que necesitamos distinguir entre sonido diegético *interno* y *externo*. El sonido diegético externo es el que nosotros, como espectadores, consideramos que tiene una fuente física en la escena. El sonido diegético interno es el que proviene de «dentro» de la mente de un personaje; es subjetivo. (Los sonidos no diegético y diegético interno se denominan a menudo *sonidos over*, porque no proceden del espacio real de la escena.) En la versión de *Hamlet* de Laurence Olivier, por ejemplo, el cineasta presenta los famosos soliloquios de Hamlet como monólogos interiores. Hamlet es la fuente de los pensamientos que oímos representados como diálogos, pero las palabras solamente están en su mente, no en su entorno objetivo.

Un uso más complejo del sonido diegético interno tiene lugar en *El cielo sobre Berlín* (*Der Himmel über Berlin*, 1987), de Wim Wenders. Docenas de personas están leyendo en una gran biblioteca pública. Cuando la cámara pasa ante ellos, oímos sus pensamientos como un murmullo de muchas voces en muchas lenguas. La técnica varía cuando la cámara se mueve hacia el interior de la sección de la biblioteca dedicada a partituras musicales. Aquí, el sonido subjetivo se convierte en un denso coro de instrumentos y de voces cantando que representan las diferentes piezas musicales que los lectores están estudiando. Por cierto, esta secuencia también constituye una interesante excepción a la regla general de que ningún personaje puede oír el sonido diegético interno. La premisa de la película es que ángeles invisibles patrullan por Berlín y pueden sintonizar con los pensamientos de los seres humanos. Se trata de un buen ejemplo de cómo las convenciones de un género (en este caso, el cine fantástico) y el contexto narrativo específico de la película pueden modificar un recurso tradicional.

Resumiendo: el sonido puede ser diegético (dentro del espacio de la historia) o no diegético (fuera del espacio de la historia). Si es diegético, puede estar en la pantalla o en *off* y puede ser interno («subjetivo») o externo («objetivo»).

Una característica del sonido diegético es la posibilidad de sugerir la *perspectiva sonora*. Se trata de la sensación de distancia espacial y localización análoga a las pistas para la profundidad visual y el volumen que conseguimos con la perspectiva visual. «Me gustaría creer», comenta el diseñador de sonido Walter Murch, «que no sólo grabo un sonido, sino el espacio entre el sonido y yo: el sujeto que genera el sonido es simplemente lo que hace que el espacio circundante resuene».

La perspectiva sonora se puede sugerir mediante el volumen. Un sonido fuerte tiende a parecer cercano; uno suave, distante. Los cascos de los caballos en la batalla de *Los siete samurais* y el sonido de la corneta de *La diligencia* ejemplifican el modo en que aumentar el volumen sugiere una distancia más próxima. La perspectiva sonora también se puede crear mediante el timbre. La combinación de sonidos registrados en directo y sonidos reflejados del entorno crea un timbre específico a una determinada distancia. Estos efectos de timbre son más perceptibles en los ecos. En *El cuarto mandamiento*, las conversaciones que se

producen en la barroca escalera tienen un eco distinto, que da la impresión de enormes espacios vacíos en torno a los personajes.

La grabación y reproducción en canales múltiples incrementa enormemente la capacidad del cineasta para sugerir una perspectiva sonora. En la mayoría de los cines que proyectan películas en 35 mm equipados con sistemas de sonido multipistas, hay tres altavoces detrás de la pantalla. El altavoz central transmite la mayor parte de los diálogos de la pantalla, así como los efectos más importantes y la música. Los altavoces izquierdo y derecho son estereofónicos, y transmiten no sólo los diálogos importantes, sino también los efectos sonoros, la música y los diálogos menores. Estos canales pueden sugerir un área de sonido dentro de la imagen o simplemente en *off*. Los canales transmiten principalmente los efectos sonoros menos importantes y están divididos entre varios altavoces dispuestos a lo largo de los lados y la parte trasera del cine.

Al utilizar pistas estereofónicas y *surround*, una película puede insinuar la distancia y localización de un sonido con más fuerza. Las comedias como *Agárralo como puedas* (*The Naked Gun*, 1989) y *Hot Shots* (*Hot Shots*, 1990) emplean el sonido estereofónico para sugerir choques y caídas que tienen lugar fuera de campo. Sin la mayor localización que ofrecen los canales estereofónicos, tendríamos que explorar la imagen en busca de las fuentes de los sonidos.

Además, la reproducción en estéreo puede especificar la dirección de un sonido en movimiento. En *Lawrence de Arabia*, de David Lean, por ejemplo, la llegada de los aviones para bombardear un campamento se sugiere primero mediante un ruido sordo que se produce sólo en el lado derecho de la pantalla. Lawrence y un oficial miran fuera de cuadro a la derecha y el diálogo identifica la fuente del sonido. Luego, cuando la escena se traslada al propio campamento asediado, el sonido de desliza de un canal a otro, sugiriendo que los aviones están sobrevolando las cabezas de los personajes.

Con los canales estereofónicos y *surround*, se puede crear un entorno sonoro muy convincente y tridimensional dentro de los cines. Las fuentes sonoras pueden alterar su posición mientras la cámara hace una panorámica o un *travelling* por un lugar. La serie de *La guerra de las galaxias* utiliza el sonido con canales múltiples para sugerir que los vehículos espaciales están pasando no sólo por la pantalla, sino también por encima y por detrás de los espectadores.

Al igual que otras técnicas, la localización del sonido en los cines no tiene por qué utilizarse con fines realistas. *Apocalypse Now* divide su sonido en seis pistas entre tres canales en la parte posterior del cine y tres en la anterior. En la primera secuencia de la película, se ve al protagonista Ben Willard tumbado en la cama. Planos de su rostro febril se sobrepresionan sobre planos de los helicópteros americanos arrojando *napalm* sobre la selva vietnamita. El sonido oscila entre la situación interna y externa, ya que la mente de Willard convierte el ruido de un ventilador de techo en el zumbido de las aspas de los helicópteros. Estos sonidos subjetivos proceden tanto de la parte frontal como de la trasera del cine.

De repente, un plano de *travelling* subjetivo hacia la ventana sugiere que Willard se ha puesto de pie y está andando. Mientras la cámara se mueve, los ruidos desaparecen de todos los altavoces traseros y se centran en los frontales, a la izquierda, derecha y centro de la pantalla. Luego, cuando la mano de Willard levanta una persiana para revelar su visión de la calle, el sonido de los altavoces de la izquierda y la derecha se desvanece y se oye sólo el canal central. Se ha restringido nuestra atención: cuando dejamos la mente de Willard, el sonido nos conduce de vuelta al mundo exterior, que se ofrece en un sonido monoaural muy poco realista. Además, la disparidad de las dimensiones acústicas sugiere que el repetitivo recuerdo del protagonista, acerca de una selva en llamas, es más fuerte que el suave entorno de Saigón.

En la mayoría de las películas, las fuentes de los sonidos son claramente diegéticas o no diegéticas. Pero algunas películas difuminan la distinción entre sonido diegético y no diegético, como hemos visto en la secuencia del rescate de la caballería en *La diligencia*. Dado que estamos acostumbrados a identificar fácilmente la fuente de un sonido, una película puede intentar defraudar nuestras expectativas.

Al comienzo de *Sillas de montar calientes* (*Blazing Saddles*, 1974), de Mel Brooks, oímos lo que creemos que es el acompañamiento musical no diegético de un vaquero cabalgando por la pradera, hasta que llega ante Count Basie y su orquesta. Este *gag* se basa en la inversión de nuestras expectativas sobre la convención de la música no diegética.

Más complejo es el momento de *El cuarto mandamiento* en que Welles crea una insólita interacción entre los sonidos diegéticos y no diegéticos. El prólogo de la película esboza los antecedentes de la familia Amberson y el nacimiento de su hijo George.

Vemos a un grupo de mujeres de la ciudad murmurando sobre el matrimonio de Isabel Amberson, y una de ellas predice que tendrá «el peor grupo de niños mimados que haya visto jamás esta ciudad». Esta escena ha presentado un diálogo diegético. Después de la última frase, el narrador no diegético reasume la descripción de la historia de la familia. Sobre un plano de una calle vacía, dice: «La profecía demostró ser equivocada solamente en un detalle; Wilbur e Isabel no tuvieron hijos. Sólo tuvieron uno». Pero en ese momento, todavía sobre el plano de la calle, oímos de nuevo la voz murmuradora: «¡Sólo uno! Pero seguro que con su inutilidad se podría llenar todo un carro». Después de esta frase, aparece un carreta tirada por un pony en la calle y vemos a George por primera vez.

En este diálogo la mujer parece replicarle al narrador, aunque debemos suponer que ella no oye lo que dice. (Después de todo, es un personaje de la historia y él no lo es.) Aquí Welles se aleja irónicamente de un uso convencional para enfatizar la llegada del personaje principal de la historia y la hostilidad de la gente del pueblo hacia él.

Este pasaje de *El cuarto mandamiento* yuxtapone el sonido diegético y no diegético de forma ambigua. En otras películas, un único sonido puede ser ambiguo porque puede incluirse en ambas categorías. En la secuencia ya mencionada de *Apocalypse Now*, los sonidos del ventilador y las aspas del helicóptero son claramente diegéticos, pero Coppola acompaña estas imágenes con la canción de Jim Morrison «The End». Esto se podría considerar subjetivo, una parte de la fantasía de Willard, o no diegético, un comentario externo sobre la acción a la manera de la «música de película» normal.

Una incertidumbre más turbadora sobre si un sonido es diegético o no aflora a menudo en las películas de Jean-Luc Godard. Éste narra algunas de sus películas con una voz en *off* no diegética, pero en otras películas, como *Deux o trois choses que je sais d'elle* (1967), también parece estar en el espacio de la historia, murmurando cuestiones o comentarios cuya perspectiva sonora hace que suenen cerca de la cámara. Godard no afirma ser un personaje de la acción, aunque los personajes de la pantalla a veces parecen oírle. Esta duda en cuanto a las fuentes sonoras diegéticas o no diegéticas permite a Godard subrayar el convencionalismo del uso tradicional del sonido.

La distinción entre sonido diegético y no diegético es importante para comprender películas concretas, como veremos en algunos de los ejemplos que se analizan al final de este capítulo.

## ■ TIEMPO

El sonido también permite al cineasta representar el tiempo de diferente modos. Esto se debe a que el tiempo que representa la banda sonora puede ser o no el mismo que el que representa la imagen.

El proceso es más evidente en el caso de la sincronización entre sonido e imagen. El emparejamiento del sonido con la imagen durante la proyección crea el *sonido sincrónico*. Cuando un sonido está sincronizado con la imagen, lo oímos al mismo tiempo que vemos la fuente sonora que lo produce. El diálogo entre los personajes normalmente está sincronizado para que los labios de los actores se muevan al mismo tiempo que oímos las palabras.

Cuando el sonido es asincrónico (a menudo por un error en la proyección o en el trabajo del laboratorio), el resultado es bastante inquietante. Sin embargo, algunos cineastas han obtenido efectos imaginativos haciendo que el sonido sea *asincrónico* en la película en sí. Uno de estos efectos se produce en una escena del musical de Gene Kelly y Stanley Donen *Cantando bajo la lluvia*. En los primeros días del cine sonoro de Hollywood, un par de actores del cine mudo acaban de hacer su primera película sonora, *The Dueling Cavalier*. La productora hace un pase previo de la película. En los primeros días del sonoro, el sonido se grababa a menudo en un disco fonográfico para que sonara al tiempo que la película; de ahí que las posibilidades de que se perdiera la sincronía eran mucho mayores que hoy en día. Esto es lo que sucede en el preestreno de *The Dueling Cavalier*.

Mientras se proyecta la película, la velocidad disminuye momentáneamente, aunque el disco sigue girando. A partir de ese momento, todos los sonidos suenan varios segundos antes de que se vea su fuente en la pantalla. Comienza una frase del diálogo y luego se mueven los labios del actor. Se oye la voz de una mujer mientras un hombre mueve los labios y viceversa. La comicidad de este desastroso preestreno de *Cantando bajo la lluvia* se basa en nuestra comprensión de que la sincronización del sonido y la imagen es una ilusión producida por medios mecánicos.

Un juego más prolongado con nuestras expectativas acerca de la sincronía se da en *Woody Allen el número uno* (*What's Up Tiger Lily?*, 1966). Allen tomó esta película oriental de espías y dobló una banda sonora nueva, pero el diálogo en lengua inglesa no es una traducción del original. En vez de ello, crea una historia nueva en cómica yuxtaposición con las imágenes originales. Una gran parte del humor se debe a nuestra constante comprensión de que las palabras no están perfectamente sincronizadas con los labios de los actores. Allen ha convertido los problemas habituales del doblaje de las películas en lengua extranjera en la base de su comedia.

La sincronía tiene que ver con la duración en la pantalla o tiempo de *visión*. Como hemos visto en el capítulo 4, las películas narrativas también presentan un tiempo del *argumento* y de la *historia*. Recordemos la distinción: el tiempo de la historia comprende el orden, la duración y la frecuencia de todos los hechos pertinentes para la narración, se nos muestren o no. El tiempo del argumento consiste en estas cualidades temporales (orden, duración y frecuencia) de los hechos representados en realidad en la película. El tiempo del argumento nos muestra hechos seleccionados de la historia pero solamente alude a otros. Así, normalmente cubre una duración menor que el de la historia.

El tiempo del argumento y de la historia se pueden manipular mediante el sonido principalmente de dos formas. Si el sonido se produce al mismo tiempo que la imagen en términos de los hechos de la historia, es un *sonido simultáneo*. Este es, con mucho, el uso más común. Cuando los personajes hablan en pan-

talla, las palabras que oímos se están produciendo a la vez en la acción del argumento y en el tiempo de la historia.

Pero es posible que el sonido que oímos se produzca antes o después en la historia que los hechos que vemos en la imagen. En esta manipulación del orden de la historia, el sonido se vuelve *no simultáneo*. El ejemplo más común de ello es el *flashback* sonoro. Por ejemplo, podemos ver a un personaje en pantalla en el presente, pero oír la voz de otro personaje de una escena anterior. Mediante el sonido no simultáneo, la película puede proporcionarnos información sobre hechos de la historia sin mostrárnoslos. Y el sonido no simultáneo puede, al igual que el sonido simultáneo, tener una fuente interna o externa, es decir, una fuente en el mundo «objetivo» de la película o en el ámbito «subjetivo» de la mente del personaje.

Como sugieren estas categorías, las relaciones temporales en el cine son complejas. Para ayudar a distinguirlas, la tabla 8.2 resume las relaciones temporales y espaciales posibles entre la imagen y el sonido.

**Sonido diegético.** Puesto que la primera y tercera de estas posibilidades son comparativamente poco comunes, comenzaremos comentando la segunda, la opción más normal.

2. *Sonido simultáneo en la historia y la imagen.* Ésta es con mucho la relación temporal más común que mantiene el sonido en las películas de ficción. Los efectos sonoros, la música o los diálogos que proceden del espacio de la historia se producen casi invariablemente al mismo tiempo que la imagen. Al igual que cualquier otro tipo de sonido diegético, el sonido simultáneo puede ser externo (objetivo) o interno (subjetivo).

1. *Sonido anterior en la historia que en la imagen.* En este caso el sonido procede de un momento de la historia anterior a la acción visible en la pantalla. Un

**Tabla 8.2 RELACIONES TEMPORALES DEL SONIDO EN EL CINE**

RELACIÓN TEMPORAL	ESPACIO DE LA FUENTE	
	DIEGÉTICO (ESPACIO DE LA HISTORIA)	NO DIEGÉTICO (ESPACIO DE LA NO HISTORIA)
1. No simultáneo: sonido anterior en la historia que en la imagen	<i>Flashback</i> sonoro; <i>flashforward</i> de la imagen; solapado de sonido	Sonido señalado como pasado sobre la imagen (por ej., sonido de un discurso de John F. Kennedy sobre imágenes de los Estados Unidos de hoy)
2. Sonido simultáneo en la historia y en la imagen	<i>Externo</i> : diálogos, efectos, música <i>Interno</i> : pensamientos del personaje que se oyen	Sonido señalado como simultáneo con las imágenes sobre la imagen (por ej., un narrador describiendo los hechos en tiempo presente)
3. No simultáneo: sonido posterior en la historia que en la imagen	<i>Flashforward</i> sonoro; <i>flashback</i> de imagen con sonido que continúa en el presente; el personaje narra hechos anteriores; solapado de sonido	Sonido señalado como posterior sobre la imagen (por ej., el narrador que recuerda de <i>El cuarto mandamiento</i> )

ejemplo claro ocurre al final de *Accidente* (Accident, 1967), de Joseph Losey. Sobre un plano de una verja del camino de entrada, oímos el choque de un automóvil. El sonido representa el accidente que se produce al comienzo de la película. Si hubiera pistas de que el sonido fuera interno —es decir, de que un personaje estuviera recordando— no procedería estrictamente del pasado, puesto que el recuerdo del sonido se estaría produciendo en el presente. Pero aquí ningún personaje está recordando la escena, por lo que tenemos un claro ejemplo de «*flashback* sonoro». En esta película, una narración no limitada hace un irónico comentario final sobre la acción.

El sonido puede pertenecer a un tiempo anterior a la imagen de otra forma. El sonido de una escena puede permanecer brevemente mientras la imagen ya está presentando la escena siguiente. A esto se le denomina *solapado de sonido*. Los solapados de sonido de este tipo pueden crear transiciones suaves al establecer expectativas que se confirman rápidamente. Una escena de *El silencio de los corderos* (The Silence of the Lambs, 1992), de Jonathan Demme, finaliza con la heroína hablando por teléfono, identificando una localización como «Your Self Storage Facility...». Su descripción al teléfono continúa en la banda sonora («...a la derecha, una vez fuera del centro de Baltimore») mientras la imagen presenta un plano medio del cartel «Your Self Storage Facility», un plano que introduce la escena siguiente.

Los solapados de sonido también pueden hacer que nuestras expectativas sean más inciertas. En *The River's Edge*, de Tim Hunter, tres estudiantes están de pie, en el exterior del instituto, y uno de ellos confiesa haber matado a su novia. Cuando sus amigos se burlan, dice: «No me creen». Hay un corte a una chica muerta tumbada en la hierba junto al río mientras en la banda sonora oímos a uno de sus amigos diciéndole que es un historia absurda que nadie se va a creer. Durante un instante no podemos estar seguros de si está comenzando una nueva escena o si estamos viendo un corte en la acción principal para mostrar el cadáver, al que seguirá un plano que vuelva a los tres muchachos del instituto. Pero el plano hace hincapié en la chica muerta y, tras una pausa oímos, con un sonido ambiente diferente: «Si nos llevas...». Luego hay un corte a un plano de los tres jóvenes caminando por el bosque hasta el río, mientras el mismo personaje continúa: «...toda esta caminata para nada...». El comentario de los amigos sobre una historia absurda comienza antes del plano del cadáver y se utiliza como un inquietante solapado de sonido con la nueva escena.

3. *Sonido posterior en la historia que en la imagen*. El sonido diegético no simultáneo también puede producirse en un momento posterior al descrito por las imágenes. En este caso, tenemos que considerar que las imágenes se produjeron en el pasado y el sonido tiene lugar en el presente o el futuro. Un ejemplo simple se produce en muchos dramas judiciales. El testimonio de un testigo que se oye en la banda sonora es en el presente, mientras que las imágenes presentan un *flashback* de un hecho anterior. El mismo efecto ocurre cuando una película utiliza a un narrador que recuerda, como en *¡Qué verde era mi valle!*, de John Ford. Al margen de una visión rápida al comienzo, no vemos al protagonista, Huw, de hombre, sólo de niño, pero su narración acompaña al grueso del argumento, que transcurre en un pasado lejano. La voz de Huw en la banda sonora crea una fuerte nostalgia del pasado y nos recuerda constantemente el patético declive que con el tiempo sufrirán los personajes.

Desde finales de los años sesenta, se ha vuelto bastante común que el sonido de la escena siguiente comience mientras las imágenes de la anterior todavía están en la pantalla. Al igual que los ejemplos antes mencionados, este recurso de transición se denomina *solapado de sonido*. En *El amigo americano*, de Wim

Wenders, un plano de noche de un niño pequeño subiendo al asiento trasero de un coche va acompañado de una estridente charla.

Hay un corte a una estación de ferrocarril, donde, en el panel de horarios se mueven las tarjetas metálicas que anuncian los horarios y destinos. Puesto que el sonido del niño que se oye en el plano procede del espacio de la escena anterior, esta parte no es simultánea.

Si el solapado de sonido no es identificable inmediatamente, puede sorprender o desorientar al público, como en la transición de *El amigo americano*. Una introducción sonora más reconocible puede crear expectativas más claras sobre lo que veremos en la escena siguiente. *Fellini ocho y medio* transcurre en una ciudad famosa por su balneario y sus fuentes termales, y varias escenas muestran a una orquesta tocando al aire libre para entretener a los turistas y huéspedes. Hacia la mitad de la película, una escena finaliza con el cierre de una ventana en un baño de vapor. Casi al final del plano oímos una versión orquestal de la canción «Blue Moon». Un corte nos traslada a una orquesta tocando la melodía en la zona comercial del centro de la ciudad. Aun antes de que la nueva escena haya establecido el lugar exacto de la acción, podemos esperar justificadamente que el solapado de sonido nos lleve de vuelta a la vida pública del balneario.

También puede haber un *flashforward* sonoro. El cineasta podría, por ejemplo, utilizar los sonidos que pertenecen a la escena 5 para acompañar las imágenes de la escena 2. Esta técnica es muy poco común. En *Banda aparte* (*Bande à part*, 1964), de Godard, se oye el sonido del rugido de un tigre como sonido *over*, no en *off*, varias escenas antes de que veamos al tigre. Un ejemplo más ambiguo se puede hallar en *El desprecio*, también de Godard. Un marido y una esposa se pelean, y la escena finaliza con la mujer nadando en el mar y el marido sentado en una formación rocosa. En la banda sonora oímos la voz de ella, leyendo una carta en que le cuenta que se ha marchado a Roma con otro hombre. Puesto que el marido todavía no ha recibido la carta, y quizá la mujer todavía no la ha escrito, la carta y su lectura, presumiblemente, proceden de un momento posterior de la historia. Aquí, el *flashforward* sonoro crea firmes expectativas que confirma una escena posterior: vemos a la mujer y al rival del marido parando para poner gasolina en la carretera. De hecho, nunca vemos la escena en que el marido recibe la carta.

**Sonido no diegético.** La mayor parte del sonido no diegético no tiene una relación temporal relevante con la historia. Cuando la música «ambiental» aparece en una escena de tensión, sería irrelevante preguntar si está sucediendo al mismo tiempo que las imágenes, puesto que la música no guarda relación con el espacio de la historia. Pero el cineasta puede utilizar ocasionalmente un tipo de sonido no diegético que mantenga una clara relación temporal con la historia. La narración de Welles en *El cuarto mandamiento*, por ejemplo, habla de la acción como si hubiera sucedido en un período de la historia de América ya pasado.

## RESUMEN

Las categorías temporales y espaciales nos permiten hacer dos cosas. Primero, nos ayudan a analizar. Todas estas categorías temporales nos ofrecen modos de percibir importantes aspectos de las películas, sobre todo de películas complejas o poco comunes que juegan con nuestras expectativas en torno al sonido.

*Secreto tras la puerta* (*Secret beyond the Door*, 1947), de Fritz Lang, por ejemplo, se basa en el contraste entre dos tipos de diálogos internos: la mente del personaje reacciona ante las situaciones inmediatas (sonido simultáneo) y re-

flexiona sobre hechos del pasado (sonido no simultáneo). Al comienzo de la película, está a punto de celebrarse la boda de la heroína. Puesto que el argumento ha comenzado a mitad de la acción, sentimos curiosidad por saber las circunstancias que la han llevado al matrimonio. Recuerda el cortejo de su misterioso prometido en un monólogo interior y pronto vemos el pasado en *flash-backs*, pero su voz continúa perteneciendo al presente. Sin embargo, cuando volvemos a la boda en sí, el mismo monólogo interno es simultáneo. La gradual conciencia de la novia de que realmente no sabe mucho sobre el hombre con el que está a punto de casarse, agudiza nuestra comprensión de su carácter impetuoso y aumenta nuestra curiosidad sobre su marido y el futuro del matrimonio. Más tarde, descubrirá que está obsesionado con famosos casos de asesinato y comenzará a sospechar que intenta matarla. Puesto que la narración de *Secreto tras la puerta* está muy limitada al ámbito de conocimiento de la heroína, su monólogo interior nos permite seguir la marcha de sus reacciones y condiciona nuestras conjeturas sobre el significado de los hechos del pasado y el presente.

Mientras vemos una película, desde luego, no incluimos mentalmente cada sonido en estas categorías, aunque para aprender a escuchar el sonido podría ser útil hacerlo así. Sin embargo, al volvernos conscientes de la amplia gama de posibilidades, es menos probable que demos por sentada la banda sonora de una película y más probable que advirtamos las manipulaciones inusuales del sonido.

Una de estas manipulaciones se produce al principio de *Providence* (Providence, 1976), de Alain Resnais. Cuando comienza la película, vemos una casa misteriosa y a unos hombres persiguiendo a un anciano herido. De repente, estamos en la sala de un tribunal, donde están interrogando a un testigo. Estas bruscas transiciones nos dejan poco tiempo para formarnos expectativas. Al parecer, un fiscal está interrogando a un hombre joven acusado del asesinato del anciano durante la persecución. El joven justifica su acto diciendo que el hombre no sólo estaba muriéndose, sino convirtiéndose en un animal. (Habíamos visto el rostro peludo del hombre y las manos como garras, por lo que ahora comenzamos a ver los vínculos entre las escenas.) El fiscal calla, atónito: «¿Está usted sugiriendo algún tipo de metamorfosis real?». Calla de nuevo y la voz de un hombre murmura: «Un hombre lobo». El fiscal pregunta entonces: «¿Tal vez un hombre lobo?».

Las palabras murmuradas nos sobrecogen, ya que no podemos entenderlas inmediatamente. ¿Las murmura un personaje que no vemos en la pantalla? ¿Son quizás, incluso, no diegéticas, procedentes del exterior del mundo de la historia? Sólo mucho más adelante descubrimos qué voz murmuró aquellas palabras y por qué. Todo el comienzo de *Providence* proporciona un excelente ejemplo de cuán desorientadora puede ser la ambigüedad de las fuentes sonoras cuando el cineasta se aleja de su uso convencional.

En la secuencia de *Providence*, somos conscientes de la ambigüedad inmediatamente, y ésta adelanta nuestras expectativas, despertando nuestra curiosidad sobre cómo se identificará al poseedor de la voz susurrante. El cineasta también puede utilizar el sonido para crear un conocimiento retrospectivo de cómo hemos malinterpretado algo anterior. Esto se produce en *La conversación*, de Francis Ford Coppola, una película que es prácticamente un libro de texto sobre la manipulación del sonido y la imagen.

El argumento se centra en Harry Caul, un ingeniero de sonido especializado en vigilancia. Harry es contratado por un misterioso ejecutivo de una empresa para grabar una conversación entre un hombre joven y una mujer en un ruidoso parque. Harry limpia la confusa cinta, pero cuando va a entregar una copia a su cliente, sospecha una mala jugada y se niega a entregarla.

Luego Harry filtra y mezcla todas las cintas de la conversación obsesiva-

mente. Las imágenes en *flashback* de la pareja —quizás en su memoria, quizás no— acompañan a su reelaboración de la cinta. Finalmente Harry consigue una buena grabación y oímos la voz del hombre que dice: «Nos mataría si lo supiera».

Toda la situación es bastante misteriosa. Harry no sabe quiénes son la joven pareja (¿es la mujer la esposa o la hija de su cliente?). Sin embargo, Harry sospecha que están en peligro. Registran su estudio, roban la cinta y más tarde Harry descubre que la tiene el ejecutivo. Ya le han pagado y ahora más que nunca cree que está envuelto en una trama criminal. Después de una serie de hechos enormemente ambiguos, incluida la escucha clandestina de Harry en la habitación del hotel durante la cual tiene lugar un asesinato, comprende que la situación no es como él había pensado.

Sin desvelar la revelación del misterio, podemos decir que la narración de *La conversación* nos despista al sugerirnos que ciertos sonidos son objetivos cuando al final de la película nos sentimos inclinados a considerarlos subjetivos, o al menos ambiguos. La sorpresa de la película, y sus persistentes misterios, se basan en un juego entre el sonido diegético interno y externo.

Las tres películas que acabamos de examinar señalan una segunda justificación para este grupo de categorías. Estas categorías parecen corresponderse con suposiciones y deducciones tácitas que en realidad hacen los espectadores. Las películas y nuestras reacciones ante ellas sugieren que inconscientemente distinguimos entre sonido interno y externo, diegético y no diegético, simultáneo y no simultáneo. Nos sorprendemos o divertimos cuando las películas violan estas categorías; nos asombramos o despistamos cuando una fuente sonora cambia de una categoría a otra. Si estas categorías no se correspondieran de algún modo con nuestras suposiciones, como en películas como *Secreto tras la puerta*, *Providence* y *La conversación*, no podrían establecer o destruir nuestras expectativas, crear suspense, sorpresa o ambigüedad. Por tanto, esta taxonomía se ofrece como un instrumento para el análisis de películas y como un esbozo sistemático de las intuiciones ordinarias de los espectadores.

#### FUNCIONES DEL SONIDO CINEMATOGRAFICO: *UN CONDENADO A MUERTE SE HA ESCAPADO*

*Un condenado a muerte se ha escapado* (Un condamné à mort s'est échappé, 1956), de Robert Bresson, muestra cómo funcionan una variedad de técnicas sonoras a lo largo de toda una película. La narración tiene lugar en Francia en 1943. Fontaine, un soldado de la Resistencia arrestado por los alemanes, ha sido encarcelado y condenado a muerte. Pero mientras espera su ejecución, prepara un plan de fuga, soltando los tablones de la puerta de la celda y confeccionando cuerdas. Justo cuando está a punto de poner su plan en acción, meten en su celda a un muchacho, Jost. Decidido a confiar en que Jost no es un espía, Fontaine le revela su plan y ambos consiguen escapar.

A lo largo de toda la película, el sonido desempeña muchas funciones importantes. Como en todas sus películas, Bresson pone de relieve la banda sonora, en la correcta creencia de que el sonido puede ser tan «cinematográfico» como las imágenes. En determinados momentos de *Un condenado a muerte se ha escapado*, Bresson deja que la técnica sonora llegue a dominar la imagen; de formas que luego examinaremos, nos vemos obligados a *escuchar*. De hecho, Bresson pertenece a ese grupo de directores que crean una completa interacción entre sonido e imagen.

Un factor clave a la hora de dirigir nuestra atención en la acción es el comentario hablado del propio Fontaine. La voz en *off* no es simultánea, ya que se produce en un tiempo posterior a las imágenes. Pero podría ser un sonido interno o externo, puesto que nunca sabemos si está simplemente tratando de recordar los hechos o contándoselos a alguien.

La narración de Fontaine tiene varias funciones. Primero, el comentario ayuda a aclarar la acción. Determinadas pistas temporales sugieren cuánto tiempo pasa Fontaine en la prisión. Mientras le vemos trabajando en su plan de fuga, su voz en *off* nos cuenta: «Un mes de paciente trabajo y la puerta estaba abierta». En otros momentos nos proporciona indicaciones adicionales sobre el tiempo. Su comentario es particularmente importante durante la escena final de la fuga, donde la acción ocupa solamente 15 minutos de tiempo de visión y la iluminación es tan sombría que solamente podemos vislumbrarla. Pero la voz de Fontaine nos cuenta calmadamente las horas que él y Jost pasan en cada etapa del proceso.

También recibimos otras informaciones vitales a través de sus comentarios. A veces la narración simplemente expone los hechos: que el alfiler que consigue Fontaine procede del ala de mujeres de la prisión o que determinados cuarteles de los oficiales de la prisión están en diferentes lugares del edificio. Más sorprendentemente, Fontaine nos cuenta cuáles han sido sus pensamientos. Después de que le hayan golpeado y encerrado en su primera celda, se seca la sangre de la cara y se tumba. En la banda sonora oímos su voz diciendo: «Habría preferido una muerte rápida». A menudo, el actor no expresa estos pensamientos visualmente.

En algunos momentos, el sonido incluso corrige una impresión que ha producido la imagen. Después de que Fontaine haya sido condenado a muerte, vuelven a llevarle a su celda y se tumba en la cama. Podemos pensar que está llorando, pero el comentario dice: «Me reí de forma histérica. Eso me alivió». Así, el comentario aporta un cierto grado de profundidad a la narración de la película, permitiéndonos echar un vistazo en los estados mentales de Fontaine.

Sin embargo, al principio, una gran parte de los comentarios pueden parecer innecesarios, puesto que a menudo nos cuentan algo que también podemos ver en la imagen. En una escena, Fontaine se seca la sangre de la cara y su voz nos dice: «Intentaba limpiarme». Una y otra vez en la película, Fontaine describe las acciones tal y como nosotros le vemos ejecutarlas justo antes o justo después. Pero esta utilización del sonido no está apoyando de forma redundante los elementos visuales. Una importante función del comentario en tiempo pasado e incluso de las aparentemente redundantes observaciones es enfatizar el hecho de que la prisión es algo que ya ha *sucedido*. En vez de mostrarnos simplemente una serie de hechos del presente, el comentario sitúa los hechos en el pasado.

En realidad, algunas frases ponen de relieve el hecho de que el comentario es un recuerdo de los hechos. Cuando vemos a Fontaine tumbado en su celda después de haber sido golpeado, su comentario dice: «Creo que me rendí y me eché a llorar», como si el paso del tiempo le hiciera dudar. Después de conocer a otro prisionero, Fontaine narra: «Terry era una excepción; se le permitió ver a su hija. Me di cuenta de ello más tarde». Una vez más, nos enteramos de que el encuentro que vemos en la pantalla ocurrió en un momento del pasado.

Debido a esta diferencia temporal entre la imagen y el comentario, la narración nos indica que Fontaine finalmente se escapará y no será ejecutado. (El título también lo indica.) El *efecto* final de la cadena de causa y efecto de la narración es conocido. Como resultado, el suspense se centra en la *causa*, no en *si*

Fontaine escapará, sino en *cómo* escapará. La película guía nuestras expectativas, en primer lugar hacia los más mínimos detalles del trabajo de Fontaine para huir de la prisión. El comentario y los efectos sonoros dirigen nuestra atención hacia pequeños gestos y objetos ordinarios que se convierten en cruciales para la fuga.

Además, la narración pone de relieve que el trabajo en solitario no es suficiente, que Fontaine y los demás prisioneros pueden sobrevivir, tanto mental como físicamente, sólo gracias a sus esfuerzos por ayudarse unos a otros. Fontaine recibe ayuda y consuelo de sus compañeros prisioneros. Su vecino Blanchet le da una manta para que haga las cuerdas; otro prisionero que también intenta escapar, Orsini, le proporciona información vital sobre cómo pasar por encima de los muros. Finalmente, el propio Fontaine debe confiar en su compañero de celda, Jost, llevándole consigo a pesar de las sospechas de que pueda tratarse de un espía introducido por los alemanes.

La interacción entre los sonidos y las imágenes de *Un condenado a muerte se ha escapado* no pertenecen solamente al comentario. La habilidad para centrar nuestra atención en detalles opera también en los efectos sonoros, donde cada objeto obtiene un timbre específico. En la larga porción central de la película, en la que Fontaine trabaja para romper la puerta y fabricar los instrumentos de la fuga, esta concentración en los detalles se vuelve especialmente importante. Un primer plano muestra la mano de Fontaine afilando el mango de una cuchara para convertirla en un cincel; el sonido resultante intensifica nuestra percepción de este detalle. También oímos de forma diferente el frotamiento de la cuchara contra las tablas de la puerta, el desgarramiento de la ropa con la navaja para hacer las cuerdas e incluso el crujido de la paja contra el suelo cuando Fontaine barre las astillas de madera.

La concentración en los detalles sigue un patrón general en la narración de *Un condenado a muerte se ha escapado*. La narración es extraordinariamente limitada. No sabemos nada que Fontaine no sepa. Cuando Fontaine mira alrededor de su celda por primera vez, nombra los elementos que contiene: un cubo, una repisa, una ventana. Después de mencionarlos, la cámara se mueve para ofrecernos una visión momentánea de ellos. En otro momento, Fontaine oye un extraño sonido fuera de su celda. Se acerca a la puerta y vemos un plano subjetivo a través de la mirilla de la puerta; un guardián está dando vueltas a la manivela de un tragaluz en el vestíbulo. Por primera vez Fontaine advierte el tragaluz, que finalmente se convertirá en el lugar por el que escape.

De hecho, a veces sabemos menos de lo que sabe Fontaine. Cuando intenta escapar del coche en la escena inicial, la cámara se mantiene en su asiento vacío en vez de moverse para seguirle y mostrar cómo le vuelven a capturar. El sonido ayuda a la hora de limitar nuestro conocimiento mediante el control de lo que vemos. Más tarde, en la prisión, el vecino de Fontaine, Blanchet, se cae al suelo durante el paseo diario para vaciar los cubos. Primero oímos el sonido de la caída mientras la cámara mantiene un plano medio de Fontaine reaccionando con sorpresa. Luego hay un corte a Blanchet cuando Fontaine se mueve para ayudarlo a levantarse. Aunque la imagen limita nuestro conocimiento, el sonido se anticipa y guía nuestras expectativas.

A veces, el sonido de *Un condenado a muerte se ha escapado* va más allá de controlar la imagen; a veces la *reemplaza* parcialmente. Varias de las escenas de la película son tan oscuras que el sonido debe soportar la carga de transmitir información sobre la acción. Después de que Fontaine se quede dormido en la celda por primera vez, hay un fundido en negro. Mientras la pantalla todavía está a oscuras, oímos su voz en *off* diciendo: «Me dormí tan profundamente que los guardianes tuvieron que despertarme». A esto le sigue el estruendoso sonido de un cerrojo y unos goznes. La luz que entra por la puerta nos permite ver una ima-

gen casi imperceptible de la mano de un guardián sacudiendo a Fontaine y oímos una voz que le dice que se levante. En general, la película contiene muchos fundidos en negro en los que comienza el sonido de la escena siguiente antes de que aparezca la imagen. Al colocar el sonido sobre una pantalla en negro o una imagen oscura, Bresson concede a la banda sonora un lugar extraordinariamente destacado en la película.

La confianza en el sonido culmina en la escena final de la huida. Durante una gran parte de los últimos 15 o 20 minutos de la película, la acción transcurre de noche y en exteriores. No hay planos de situación que nos proporcionen una idea espacial de los tejados y muros que Fontaine y Jost tienen que escalar. Tenemos visiones momentáneas de gestos y escenarios, pero es el sonido, a menudo, nuestro principal guía en lo que está sucediendo. Consigue intensificar enormemente la atención de los espectadores. Debemos esforzarnos para comprender la acción a partir de lo que podemos vislumbrar y oír. Juzgamos el avance de la pareja a partir de las campanas de la iglesia. El tren, en el exterior de los muros, ayuda a encubrir el ruido que hacen los fugitivos. Cada ruido extraño sugiere una amenaza invisible.

En un extraordinario plano, Fontaine permanece casi en total oscuridad junto a un muro, escuchando los pasos de un guardián que camina arriba y abajo fuera de campo. Fontaine sabe que tiene que matar a ese hombre si quiere que su fuga acabe con éxito. Oímos su voz en *over* explicando por dónde se está moviendo el guardián y mencionando lo fuerte que late su corazón. Hay poco movimiento. Todo lo que vemos es el sombrío perfil de Fontaine y un leve destello de luz en su mirada. De nuevo, a lo largo de esta escena, el sonido centra nuestra atención en las más mínimas reacciones y gestos de los personajes.

Ya hemos discutido cómo el cineasta controla no sólo lo que oímos, sino también las cualidades de ese sonido. Bresson ha conseguido una considerable variedad en *Un condenado a muerte se ha escapado*. A cada objeto de la película se le ha asignado un tono diferente. El volumen de los sonidos va de muy fuerte a casi inaudible, como ilustra la escena inicial. Los pocos planos del principio de Fontaine yendo a la prisión en un coche están acompañados sólo por el suave humo del motor. Pero cuando un tranvía bloquea la calle, Fontaine intenta utilizar el alboroto del tranvía para ocultar su salto desde el coche. En el momento en que Fontaine salta del coche, Bresson elimina el sonido del tranvía y oímos pies corriendo y disparos en *off*. Más tarde, en la fuga final, la película alterna los sonidos en *off* (trenes, campanas, bicicletas, etc.) con lapsos de silencio. La sobria mezcla sonora de la película aísla con eficacia sonidos concretos para que les prestemos atención.

Determinados sonidos no sólo son muy fuertes, sino que también tienen un efecto de eco añadido que les otorga un timbre característico. Las voces de los guardianes alemanes mientras dan órdenes a Fontaine son reverberantes y chillonas, comparadas con las voces de los prisioneros franceses. Igualmente, los ruidos de las esposas y los cerrojos de las puertas se aumentan mediante el mismo efecto de eco. Estas manipulaciones sugieren la propia subjetividad perceptiva de Fontaine. De este modo, nuestras reacciones ante el encarcelamiento de Fontaine se intensifican a través de las manipulaciones del timbre.

Un grupo de motivos sonoros pone de relieve el espacio exterior a la celda de Fontaine. Vemos un tranvía en la escena inicial, y la campana y el motor del tranvía se oyen en *off* cada vez que Fontaine habla a alguien por la ventana de la celda. Siempre conocemos su objetivo de conseguir llegar a las calles tras los muros. Durante la segunda mitad de la película, también se vuelve importante el sonido de los trenes. Cuando Fontaine consigue por primera vez salir de la

celda y pasear sin que le observen, oímos el silbido de un tren. Este sonido se repite en otros momentos en que abandona su celda clandestinamente, hasta que el tren proporciona el sonido que cubre los ruidos que hacen Jost y Fontaine durante la fuga.

Puesto que los prisioneros dependen unos de otros, determinados motivos sonoros llaman la atención sobre las acciones recíprocas de Fontaine con los demás hombres. Por ejemplo, la reunión diaria de los hombres para lavarse en un baño común está asociada con el fluir del agua. Al principio se ve el grifo en la pantalla, pero más tarde Bresson presenta a los prisioneros lavándose en planos cortos, con el sonido del agua en *off*.

Algunos motivos sonoros van asociados con el desafío a las reglas de la prisión. Fontaine utiliza las esposas para dar golpecitos en la pared y hacer señales a sus vecinos. Tose para ocultar el sonido de las raspaduras y así la tos, entre los prisioneros, se convierte en una señal. Fontaine desafía las órdenes de los guardianes y continúa hablando con los demás hombres. Hay otros motivos sonoros en la película (campanas, disparos, silbidos, voces de niños) que comparten determinadas funciones ya señaladas: dinamizar la huida de Fontaine, llamar nuestra atención sobre los detalles y guiar nuestras percepciones.

Sin embargo, otro motivo implica el único sonido no diegético de la película, pasajes de una misa de Mozart. La música tiene una motivación bastante clara, ya que la acción del argumento de la película alude continuamente a la fe religiosa. Fontaine le dice a otro prisionero que reza pero que no espera que Dios le ayude si él mismo no lucha por su propia libertad. Sin embargo, la estructura de los usos de la música es menos clara.

Al principio puede que seamos incapaces de formarnos expectativas coherentes sobre la música, y es probable que sus repeticiones nos cojan por sorpresa. Después de oírla sobre los créditos, la música no reaparece durante algún tiempo. Su primera utilización sobre la acción se produce durante el primer paseo de Fontaine con los hombres para vaciar los cubos. Cuando suena la música, el comentario de Fontaine explica la rutina: «Vacía los cubos y lávate, vuelve a la celda para el resto del día». La yuxtaposición de la música barroca con el vaciado de los cubos en una prisión es incoherente. Sin embargo, el contraste no es irónico. Esos momentos de movimiento no sólo son importantes para la vida de Fontaine en la prisión, sino que también le proporcionan el medio principal de trabar contacto con otros prisioneros.

La música, que regresa varias veces más, enfatiza el desarrollo de la narración. Fontaine conoce a los demás hombres, se gana su apoyo y finalmente planea compartir su fuga. La música reaparece cada vez que Fontaine entabla contacto con otro prisionero (Blanchet, Orsini) que tendrá que ver con su huida. Las escenas del aseo posteriores no tienen música; hay escenas en las que el contacto de Fontaine se interrumpe porque Orsini decide no seguir adelante. La música vuelve cuando Orsini intenta su propio plan de fuga. No lo consigue, pero logra darle a Fontaine información vital que necesitará para su propio intento. La música reaparece cuando Blanchet, que se había opuesto al plan de Fontaine, le entrega su manta para que haga la soga.

Finalmente, la música acaba asociada con el muchacho, Jost. Suena de nuevo cuando Fontaine se da cuenta de que tiene que matar a Jost o llevarlo con él. La última aparición de la música se produce muy al final de la película, cuando ambos abandonan la prisión y desaparecen en la noche. La música no diegética ha seguido la creciente confianza de Fontaine en los demás hombres de que dependía su tentativa.

El motivo musical constituye la única aparición importante de un elemento narrativo relativamente ilimitado: los momentos principales en que salimos por unos instantes de nuestra limitación al conocimiento de Fontaine. De este mo-

do, la música es crucial para sugerir un significado general implícito que va más allá de lo que Fontaine nos cuenta explícitamente. Si seguimos el esquema de repeticiones de la música, podríamos interpretar que el motivo sugiere la importancia de la confianza y la interdependencia entre las personas de la prisión. No se trata simplemente de la música «ambiental» convencional que acompaña a la acción de muchas películas. De hecho, su falta de lógica como acompañamiento de ciertas acciones nos llevará a buscar un significado implícito de este tipo.

Examinemos una breve escena de *Un condenado a muerte se ha escapado* para ver cómo el silencio y los cambios entre sonidos internos y externos, simultáneos y no simultáneos, guían nuestras expectativas. Los once planos que resumen las figuras 8.15 a 8.25 en la tabla 8.3 forman parte de la escena en que introducen a Jost en la celda de Fontaine.

El uso del silencio y las oscilaciones entre el diálogo interno y externo dominan la escena. No hemos visto a Jost antes y no sabemos qué es lo que está sucediendo cuando comienza la escena. Los pasos en *off* y la mirada de Fontaine indican que ha entrado alguien en la habitación, pero la cámara se mantiene sobre Fontaine. Bresson retrasa el corte al recién llegado durante un tiempo sorprendentemente largo. (Este primer plano es tan largo como los otros tres planos juntos.) El retraso provoca varios efectos. Limita considerablemente la narración, puesto que no sabemos ante qué cosa está reaccionando Fontaine. Nuestro acceso a su estado mental mediante el comentario solamente indica la amenaza: el «él» a que alude podría ser un guardián u otro prisionero. Éste es uno de los muchos pequeños momentos de suspense que crea la narración.

El hecho de que esperemos ver a Jost también funciona para poner de relieve la importancia de su aparición. Dirige nuestras expectativas hacia la reacción de Fontaine (que se transmite en gran medida mediante el comentario diegético no simultáneo) en vez de hacia el nuevo personaje. En el momento en que vemos realmente a Jost, sabemos que Fontaine se siente amenazado por él y molesto por su uniforme parcialmente alemán. Las primeras palabras que pronuncia Fontaine en la escena enfatizan su incertidumbre. En vez de adoptar una actitud decidida, simplemente busca información. De nuevo vuelve su comentario cuando se da cuenta del dilema en que está metido: Jost puede ser un espía infiltrado por los funcionarios de la prisión. Sin embargo, las palabras que dirige a Jost contrastan con esta duda interior, cuando le estrecha la mano y comienza a conversar con él de manera amigable. De este modo, la interacción del diálogo simultáneo y la narración no simultánea permite al cineasta presentar aspectos psicológicos contrarios de la acción.

Los efectos sonoros señalan las acciones importantes y desarrollan la progresión de la narración. Se oyen los pasos de Fontaine cuando avanza hacia Jost después de su reserva inicial, y el sonido de Jost al levantarse acompaña su primer gesto de confianza, el estrechamiento de manos. Finalmente, sus zapatos resuenan contra el suelo mientras descansan y comienzan a hablar de su situación.

Esta escena es muy breve, pero la combinación de muchos tipos de sonidos diferentes dentro de unos pocos planos indica la complejidad de la banda sonora de la película. Sin embargo, no se puede considerar que la banda sonora sea algo aparte de toda la película, funciona en interacción con otras técnicas y con la forma de la narración. Gracias al control de Bresson de los sonidos que oímos, de sus cualidades y de las relaciones que existen entre esos sonidos y entre el sonido y la imagen, ha convertido esta técnica en un importante factor para condicionar nuestra experiencia de la película.

Tabla 8.3 SONIDO Y SILENCIO EN *UN CONDENADO HA MUERTE SE HA ESCAPADO*

PLANO	VOZ	EFFECTOS	ACCIÓN / CÁMARA
(1) 27 segundos 	F. (en <i>off</i> ): Pero luego volví a...	al ruido de la puerta en <i>off</i>  continúa en <i>off</i>	F. se gira
	...pensar que estaba perdido.	Pasos en <i>off</i>	F. gira la cabeza a la izquierda  Mira hacia la izquierda, girando la cabeza  Se mueve hacia la izquierda y ligeramente hacia adelante; la cámara panoramiza la acción
	(en <i>off</i> ): Con un uniforme medio francés y medio alemán, parecía repulsivamente sucio.	Una puerta cerrándose en <i>off</i> Un paso en <i>off</i> de alguien retirándose	Capta la puerta mientras se cierra
	No parecía tener dieciséis años.	Eclos de cerraduras y puertas, en <i>off</i>  Dos pasos en <i>off</i>	

Fig. 8.18

Tabla 8.3 SONIDO Y SILENCIO EN *UN CONDENADO HA MUERTE SE HA ESCAPADO* (continuación)

PLANO	VOZ	EFECTOS	ACCIÓN / CÁMARA
	<p>F. (en voz baja): ¿Eres alemán?</p>		
<p>Fig. 8.19 (2) 10 segundos</p>	<p>¿Francés? ¿Cómo te llamas?</p>		<p>Jost gira la cabeza, mira hacia la derecha fuera de cuadro</p>
	<p>Jost: Jost, François Jost.</p>		
<p>Fig. 8.21 (3) 10 segundos</p>	<p>F. (en off): ¿Habrán colocado un espía?</p>		
	<p>F. (en off): ¿Creían que estaba dispuesto a hablar?</p>		<p>F. baja la mirada</p>
<p>Fig. 8.22</p>			

Tabla 8.3 SONIDO Y SILENCIO EN UN CONDENADO HA MUERTE SE HA ESCAPADO (continuación)

PLANO	VOZ	EFFECTOS	ACCIÓN / CÁMARA
		Sonido de un paso (de F.) sobre el suelo de la celda	F. se mueve a la izquierda y hacia adelante, la cámara hace una panorámica para seguirle
	F. (en voz baja): Dame la mano, Jost.		F. estira la mano derecha fuera de cuadro
(4) 7 segundos			
	F. (en voz baja): Aquí no hay mucho espacio.	Sonido de Jost levantándose  Los zapatos contra el suelo	Jost de pie, se estrechan las manos  F. mira a la derecha  Ambos miran a su alrededor
Fig. 8.25			
Encadenado			

## RESUMEN

Como de costumbre, tanto ver frecuentemente las películas como examinarlas con detalle agudizará nuestra capacidad para percibir el funcionamiento del sonido cinematográfico. Nos sentiremos más cómodos con las herramientas que hemos sugerido haciéndonos varias preguntas sobre el sonido de una película:

1. ¿Qué sonidos están presentes, música, diálogos, efectos sonoros? ¿Cómo se utilizan el nivel, el tono y el timbre? ¿La mezcla es sobria o densa? ¿Es modulada o cambia repentinamente?
2. ¿Está relacionado rítmicamente el sonido con la imagen? Si es así, ¿cómo?
3. ¿Es fiel el sonido a la fuente que percibimos?
4. ¿De dónde procede el sonido? ¿Del espacio de la historia o de fuera de él? ¿De dentro de la imagen o del exterior?
5. ¿Cuándo se está produciendo el sonido? ¿Al mismo tiempo que la acción de la historia? ¿Antes? ¿Después?
6. ¿Cómo están organizados los diferentes tipos de sonidos a lo largo de una secuencia o de toda la película? ¿Qué patrones se reforman y cómo refuerzan aspectos del sistema formal global de la película (narrativo o no narrativo)?
7. Para cada una de las preguntas de 1 a 6, ¿qué *objetivos* se cumplen y qué *efectos* se consiguen mediante las manipulaciones sonoras?

Intentando responder a estas preguntas nos familiarizaremos con los usos fundamentales del sonido cinematográfico. Como siempre, sin embargo, no es suficiente con denominar y clasificar. Estas categorías y términos son más útiles cuando damos el siguiente paso y examinamos cómo los tipos de sonido que identificamos *funcionan* en toda la película.

## NOTAS Y CUESTIONES

En cuanto al material sobre cómo se crea el sonido durante el rodaje, véase «Notas y cuestiones» del capítulo 1.

Artículos sobre aspectos concretos de la grabación y reproducción del sonido en Hollywood aparecen publicados en *Recording Engineer/Producer*. Véase también *Film Sound Today* (Hollywood, Reveille, 1984), de Larry Blake, y *The Art of the Sound Effects Editor* (Boston, Focal Press, 1989), de Marvin M. Kerner. Walter Murch, el principal diseñador de sonido de Hollywood, explica muchas técnicas sonoras contemporáneas en «Making Beaches out of Grains of Sand», *Cinefex*, 3 (diciembre de 1980), págs. 42-56 y en *Working Cinema: Learning from the Masters* (Belmont, Calif., Wadsworth, 1990), págs. 288-313, de Roy Paul Madsen. La cita de la pág. 310 procede de este último, pág. 294.

### EL PODER DEL SONIDO

«El momento más emocionante», afirma Akira Kurosawa, «es el momento en que añado el sonido. ...En ese momento, tiemblo.»

De todos los directores, Sergei Eisenstein es el que más prolífica e interesantemente ha escrito sobre la técnica sonora. Véase en particular su discusión de la polifonía audiovisual en *Nondifferent Nature*, trad. de Herbert Marshall (Cambridge, Cambridge University Press, 1987), págs. 282-354. (En lo referente a su examen sobre la música en concreto, véase más abajo.) Además, en *Notes on Cinematography*, trad. inglesa de Jonathan Griffin (Nueva York, Urizen, 1977) de *Notes sur le cinématographe* (París, Éditions Gallimard, 1975; trad. cast.: *Notas sobre el cinematógrafo*, México, Ediciones Era, 1979), de Robert Bresson, aparecen crípticos comentarios como el siguiente: «Si se solicita sólo al ojo, el oído se vuelve impaciente. Si se solicita sólo al oído, se vuelve impaciente el ojo. *Utiliza esas impacencias*» (pág. 28).

El potencial estético del sonido cinematográfico se discute en dos números especiales de dos revistas: «Cinema/Sound», *Yale French Studies*, 60 (1980) y «On the Soundtrack», *Screen*, 25, 3 (mayo-junio de 1984), y en una antología recopilada por John Belton y Elizabeth Weis, *Film Sound: Theory and Practice* (Nueva York, Columbia University Press, 1985). Análisis críticos del sonido en películas y cineastas concretos se incluyen en «Lang, Pabst, and Sound», de Noël Burch, en *Cinétracts*, 5 (otoño de 1978), págs. 15-23; *Eisenstein's «Ivan the Terrible»: A neo-formalist Analysis* (Princeton, Princeton University Press, 1981), págs. 203-260, de Kristin Thompson; «Godard's Use of Sound», de Alan Williams, en *Camera Obscura* 8-9-10 (1982), págs. 193-208; «The Sounds of *MASH*», de Robert Self, en *Close Viewings: Readings in New Film Criticism* (Sarasota, University of Florida Press, 1990), de Peter Lehman (comp.); «Sound in *Les vacances de Monsieur Hulot*», de Donald Kirihaara, en *ibid.* págs. 158-170; y *Fragments: Bresson's Film Style* (Rutherford, N.J., Fairleigh Dickinson University Press, 1986), de Lindley Handlon, que dedica un capítulo al sonido en *Mouchette* (Mouchette, 1967) y *Lancelot du Lac*.

El más prolífico investigador de la estética del sonido cinematográfico es el erudito francés Michel Chion. Sus varios libros sobre el tema se resumen en *L'audio-vision* (París, Nathan, 1990; trad. cast.: *La audiovisión*, Barcelona, Paidós, 1992). El libro proporciona muchas nuevas intuiciones sobre los recursos sonoros concretos.

La cita sobre el solapamiento de diálogos de la pág. 300 procede de Tom Rolf, en el libro de entrevistas de Vincent Lo Brutto *Selected Takes* (Nueva York, Praeger, 1991), pág. 95. El solapado de diálogos se explica detalladamente en *On Film Editing* (Boston, Focal Press, 1984), págs. 47-70, de Edward Dmytryk.

Como sugiere el extracto de *Lettre de Sibérie*, los directores de documentales han experimentado mucho con el sonido. Para otros ejemplos, véase *Song of Ceylon*, de Basil Wright, y *Listen to Britain* y *Diary from Timothy*, de Humphrey Jennings. El análisis del sonido de estas películas se puede hallar en *Documentary Film* (Nueva York, Hastings House, 1952), de Paul Rotha, y *Technique of Film Editing* (Nueva York, Hastings House, 1968), págs. 156-170, de Karel Reisz y Gavin Millar; trad. cast.: *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus, 1960).

La narración en *off* se discute en «Documentary Theory and Practice», de Bill Nichols, en *Screen*, 17, 4 (invierno de 1976-1977), págs. 34-48, y «The Image and the Voice in the Film with Spoken Narration», de Eric Smoodin, en *Quarterly Review of Film Studies*, 8, 4 (otoño de 1983), págs. 19-32. El estudio más detallado sobre el uso de la narración en el cine de ficción es *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film* (Berkeley, University of California Press, 1988), de Sarah Kozloff.

Las películas experimentales y no narrativas también explotan aspectos poco comunes del sonido. Véase «Notes on Animated Sound», de Norman McLaren, en *Film Quarterly* 7, 3 (primavera de 1953), págs. 223-229, y *Experimen-*

tal Animation (Nueva York, Van Nostrand, 1976), de Robert Russell y Cecile Starr.

Un examen muy amplio de varios sistemas de grabación y reproducción del sonido es «A Narrative Glossary of Film Sound Technology», de Stephen Handzo, en *Film Sound: Theory and Practice*, de Weis y Belton. En cuanto a la tecnología estereofónica, véase también «The Sound of Money: In Stereo!», de Michel Arick, en *Sight and Sound*, 57, 1 (invierno de 1987-1988), págs. 35-42, y «The Saga of Stereo in Movies», de Ronald Haver, en *The Perfect Vision* 1, 1 (invierno de 1986-1987), págs. 64-73. Daniel Sweeney proporciona una visión histórica general sobre la reproducción en los cines en «In Search of the Absolute: Defining Movie Theater Sound», *The Perfect Vision*, 2, 7 (primavera de 1990), págs. 63-71. Véase también «The Sound of Theaters», *The Perfect Vision*, 3, 9 (invierno de 1990-1991), págs. 28-41, del mismo autor.

## ■ CARACTERÍSTICAS ACÚSTICAS

Una útil introducción a los elementos físicos y la psicología del sonido es *Perception*, 2ª ed. (Nueva York, McGraw-Hill, 1990), caps. 9 y 10, de Robert Sekuler y Randolph Blake. Un estudio más técnico es *Listening: An Introduction to the Perception of Auditory Events* (Cambridge, Mass., MIT Press, 1989), de Stephen Handel.

## ■ CINE MUDO FRENTE A CINE SONORO

Sobre la transición del cine mudo al sonoro en América, véase *The Birth of the Talkies: From Edison to Jolson* (Bloomington, Indiana University Press, 1975), de Harry M. Geduld; *The Shattered Silents* (Nueva York, Morrow, 1979), de Alexander Walker; «Towards a Semiotics of the Transition to Sound: Spatial and Temporal Codes», de Nancy Wood, *Screen*, 25, 3 (mayo-junio de 1984), págs. 16-24, y el capítulo 23 de *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Nueva York, Columbia University Press, 1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1995).

La actitud hacia el sonido cinematográfico de un guionista está a menudo determinada por el papel que le asigna a la banda de imagen. Se ha supuesto desde hace mucho tiempo que el cine es un medio predominantemente visual, con el sonido, en el mejor de los casos, como un complemento y, en el peor, como una distracción.

A finales de los años veinte, muchos teóricos del cine protestaron contra la llegada de las películas «sonoras», creyendo que el sonido sincronizado deterioraba el prístino arte mudo. En el cine sonoro malo, afirmaba René Clair, «la imagen se reduce precisamente al papel de ilustración de un disco fonográfico, y la única pretensión es recordar lo más posible a la obra de la que es una reproducción "cinematográfica". En tres o cuatro decorados, tienen lugar interminables escenas dialogadas que simplemente te aburren si no entiendes el inglés y te entretienen si lo entiendes» [*Cinema Yesterday and Today* (Nueva York, Dover, 1972), pág. 137]. Rudolf Arnheim, que consideraba como potencial artístico del cine su incapacidad para reproducir la realidad a la perfección, afirmaba que «la introducción del cine sonoro acabó con muchas de las formas que los artistas cinematográficos estaban utilizando a favor de la poca artística demanda de la mayor «naturalidad» posible (en el sentido más superficial de la palabra)» [*Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1957), pág. 154; trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1990, 2ª ed.].

Es fácil encontrar estas creencias anacrónicas, pero debemos recordar que muchas de las primeras películas sonoras confiaban únicamente en el diálogo para ser novedosas; tanto Clair como Arnheim acogieron bien los efectos sonoros y la música, pero pusieron muchas objeciones acerca de los diálogos. En cualquier caso, la inevitable reacción llegó con el tiempo. André Bazin afirmaba que en el cine sonoro era posible un mayor realismo global. Véanse sus ensayos «The Evolution of the Language of Cinema», «In Defense of Mixed Cinema» y «Theatre and Cinema», todos ellos en *What Is Cinema?*, vol. 1 (Berkeley, University of California Press, 1967; trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966 y 1990). Véase también *Film as Film* (Baltimore, Penguin, 1972), de V. F. Perkins (trad. cast.: *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1990, 3ª ed.; la cita de la página 293 está extraída de la página 54 de este libro).

Sin embargo, incluso Bazin parecía creer que el sonido era secundario respecto a la imagen en el cine. Este criterio también lo defiende Siegfried Kracauer en *Theory of Film* (Nueva York, Oxford University Press, 1965; trad. cast.: *Teoría del cine*, Barcelona, Paidós, 1988). «Las películas con sonido están a la altura del espíritu del medio solamente si los elementos visuales toman la delantera» (pág. 103). Hoy en día, muchos cineastas y aficionados están de acuerdo con el comentario de Francis Ford Coppola de que el sonido es «la mitad de la película... por lo menos» (citado en «Sound Recording and Post Production for *One from the Heart*», en *Film Sound Today*, pág. 11, de Larry Blake). Uno de los mayores avances de la erudición cinematográfica de los años setenta y ochenta fue el mayor y más detallado interés por la banda sonora. Los resultados se pueden ver en los escritos citados en toda la sección de «Notas y cuestiones».

## ■ LA MÚSICA CINEMATOGRÁFICA

De todos los tipos de sonido cinematográficos, la música es la que más ampliamente se ha discutido. La literatura sobre el tema es abundante, y con el reciente surgimiento del interés por los compositores cinematográficos, están disponibles muchas más grabaciones de música de películas. Un estudio de campo, con bibliografía y discografía, se puede hallar en «Film Music: A Survey», de Harry Geduld, en *Quarterly Review of Film Studies*, 1, 2 (mayo de 1976), págs. 183-204.

Un introducción básica a la música, muy útil para el estudio del cine, es *Understanding Music* (Nueva York, Harper, 1961), de William S. Newman. Estudios clásicos sobre la música del cine son *The Technique of Film Music* (Nueva York, Hastings House, 1957), de Roger Manvell; *Film Music* (Nueva York, Hastings House, 1970), de Kurt London; «Film Music», en *What to Listen for in Music* (Nueva York, Signet, 1957), págs. 152-157, de Aaron Copland; y el ataque a las bandas musicales de Hollywood de Hanns Eisler, *Composing for the Films* (Londres, Dobson, 1947). Una guía de la producción más actualizada y detallada es *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring* (Nueva York, Schirmer, 1990), de Fred Karlin y Rayburn Wright.

La historia de la composición de bandas musicales para el cine se revisa en *Music for the Movies* (Nueva York, A. S. Barnes, 1973), de Tony Thomas; *Film Music: A Neglected Art* (Nueva York, Norton, 1977), de Roy M. Prendergast; *Soundtrack: The Music of the Movies* (Nueva York, Da Capo, 1979), de Mark Evans. La música para las películas mudas se examina en *Sounds for Silents* (Nueva York, DBS Publications/Drama Book Specialists, 1970), de Charles Hofmann. En inglés, el estudio más importante sobre la teoría de la música cinematográfica es *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Bloomington, Indiana University Press, 1987), de Claudia Gorbman. Véase también «Music and

the Animated Cartoon», de Chuck Jones, en *Hollywood Quarterly*, 1, 4 (julio de 1946), págs. 364-370.

A pesar del grueso del material sobre música cinematográfica, existen muy pocos análisis de la función de la música en películas concretas. El más famoso (o notable) es «Form and Content: Practice», en *The Film Sense* (Nueva York, Harcourt, Brace, 1942), págs. 157-216, de Sergei Eisenstein, que examina las relaciones entre el sonido y la imagen en una secuencia de *Alexander Nevsky*. (Véase también *Eisenstein's «Ivan the Terrible»*, de Thompson, mencionado anteriormente.) Claudia Gorbman ha ofrecido análisis detallados sobre la imagen y el sonido en «Music as Salvation: Notes on Fellini and Rota», *Film Quarterly*, 28, 2 (invierno de 1974-1975), págs. 17-25; en «Cleo from Five to Seven: Music as Mirror», *Wide Angle*, 4, 4 (1981), págs. 38-49; y en varios capítulos de su libro *Unheard Melodies*, citado arriba. Para otras obras sensibles y escrupulosas, véanse dos ensayos de Royal S. Brown: «Musica and *Vivre sa vie*», *Quarterly Review of Film Studies*, 5, 3 (verano de 1980), págs. 319-333; y «Herrmann, Hitchcock, and the Music of the Irrational», *Cinema Journal*, 21, 2 (primavera de 1982), págs. 14-49, así como *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor, University of Michigan, 1985), de Graham Bruce, y *Setting the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1992), de Kathryn Kallinak.

## ■ DIMENSIONES DEL SONIDO CINEMATográfico

Las categorías de sonido sugeridas en este capítulo se adecuan a las distinciones que la mayoría de los analistas cinematográficos hacen corrientemente, pero el sistema global y algunos de los términos son de nuestra invención. Se han propuesto muchos otros esquemas para comprender el sonido cinematográfico. Véanse *Theory of Film* (Nueva York, Oxford University Press, 1965), págs. 102-156, de Siegfried Kracauer (trad. cast. cit.): «Teaching the Sound Track», de Claudia Gorbman, en *Quarterly Review of Film Studies*, 1, 4 (noviembre de 1976), págs. 446-452; *Theory of the Film* (Nueva York, Dover, 1970), págs. 194-241, de Béla Balázs; *A Grammar of the Film* (Berkeley, University of California Press, 1951), págs. 173-197, de Raymond Spottiswoode; *Theory of Film Practice* (Nueva York, Praeger, 1973), págs. 90-104, de Noël Burch (trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986, 6ª ed.). Cada uno de estos esquemas ofrece herramientas para analizar cómo interactúa el sonido con la imagen.

## ■ DOBLAJE Y SUBTÍTULOS

La gente que empieza a estudiar cine puede expresar sorpresa (e incluso disgusto) por el hecho de que algunas películas en lenguas extranjeras se muestren normalmente con subtítulos que traducen los diálogos. ¿Por qué —se preguntan algunos espectadores— no utilizar versiones «dobladas» de todas las películas, es decir, versiones en las que se han regrabado los diálogos en la lengua del público? En muchos países el doblaje es muy común. (Italia mantiene la tradición de doblar casi todas las películas importadas.) ¿Por qué, entonces, la gente que estudia las películas prefiere los subtítulos?

Existen varias razones. Las voces dobladas tienen por lo general un ligero sonido de «estudio». La eliminación de las voces de los actores originales suprime un importante componente de su interpretación. (Los partidarios anglófonos del doblaje deberían ver las versiones dobladas de películas en lengua inglesa para ver cómo las voces de Katharine Hepburn, Orson Welles o John Wayne pueden verse afectadas por una voz que no se adecua a su cuerpo.) Con

el doblaje, todos los problemas habituales de traducción se multiplican debido a la necesidad de sincronizar palabras concretas con movimientos específicos de los labios. Y lo que es más importante, con los subtítulos, los espectadores tienen acceso a la banda sonora original. Al eliminar la banda de diálogos original, el doblaje simplemente destroza parte de la película.

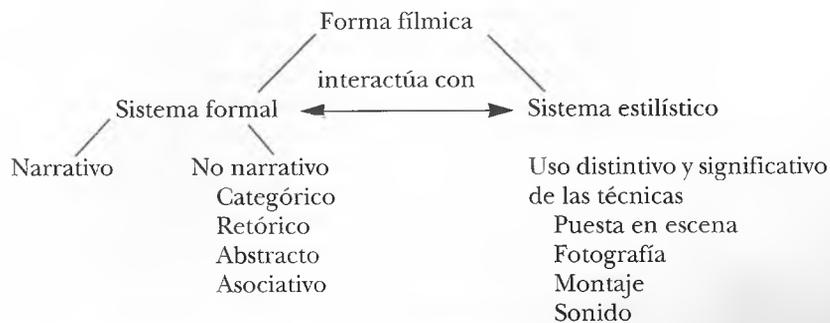
# NUEVE

## EL ESTILO COMO SISTEMA FORMAL: RESUMEN

### EL CONCEPTO DE ESTILO

Al principio de la segunda parte hemos visto cómo se relacionan entre sí las diferentes partes de una película dentro de la dinámica que llamamos su *forma*. Ya hemos examinado un aspecto importante de la forma cinematográfica: su organización en un sistema categórico, retórico, abstracto, asociativo o narrativo. Ahora, tras haber examinado cada una de las categorías técnicas del medio cinematográfico, podemos pasar a considerar cómo interactúan esas técnicas para crear otro sistema formal de la película, el *estilo*. Estos dos sistemas —el estilo y la forma narrativa/no narrativa— a su vez interactúan dentro de toda la película.

En este momento podemos recordar el diagrama que presentamos al comienzo de la tercera parte:



Ni una sola película utiliza todas las posibilidades técnicas que hemos examinado. En primer lugar, las circunstancias históricas limitan las posibilidades que tienen los cineastas. Antes de 1928, por ejemplo, la mayoría de los cineastas no tenían la posibilidad de utilizar el diálogo sincronizado. Incluso hoy en día, cuando la gama de posibilidades técnicas parece mucho más amplia, todavía hay límites. Los cineastas, ahora, no pueden utilizar la obsoleta película ortocromática del período mudo, aunque en algunos aspectos era superior al material contemporáneo. Igualmente, todavía no se ha inventado un sistema exitoso para crear imágenes cinematográficas tridimensionales sin que los espectadores tengan que llevar gafas. Hay otra razón por la que sólo se pueden poner en práctica algunas posibilidades técnicas dentro de una misma película. En una situación de producción concreta, el cineasta tiene que elegir qué técnicas emplear. Por lo general, el cineasta hace ciertas elecciones técnicas y se limita a ellas a lo largo de toda la película. Por ejemplo, un cineasta utilizará de modo característico el sistema de iluminación de tres puntos, el montaje continuo o el sonido diegético a lo largo de toda la película. Un segmento podría sobresalir por alterar el tratamiento habitual de la película, pero en general una película tiende a confiar en un tratamiento coherente de determinadas técnicas. El estilo de una película es el resultado de una combinación entre las limitaciones históricas y la elección deliberada.

El espectador también mantiene una relación con el estilo. Aunque muy pocas veces somos conscientes de este hecho, tendemos a mantener expectativas en torno al estilo. Si vemos a dos personajes en un plano general, esperamos un corte a una imagen más cercana. Si un actor camina hacia la derecha, cuando está a punto de salir de cuadro esperamos que la cámara panoramice o que haga un *travelling* a la derecha que mantenga a la persona encuadrada. Si un personaje habla, esperamos oír un sonido diegético que sea fiel a su fuente.

Al igual que otros tipos de expectativas, las estilísticas derivan de nuestra experiencia del mundo en general (la gente habla, no gruñe) y de nuestra experiencia del cine y otros medios. El estilo de una película concreta puede confirmar nuestras expectativas, modificarlas, defraudarlas o desafiarlas.

Muchas películas utilizan las técnicas de modo que condicionen nuestras expectativas. Por ejemplo, las convenciones del cine clásico de Hollywood y de géneros concretos proporcionan una base firme para reforzar nuestras suposiciones previas. Otras películas nos exigen reajustar o modificar de algún modo nuestras expectativas. *La ley de la hospitalidad*, de Keaton, nos acostumbra a esperar manipulaciones espaciales con respecto a las figuras y objetos. *La gran ilusión*, de Renoir, crea expectativas concretas sobre la probabilidad de los movimientos de cámara. Sin embargo, en otras películas se hacen elecciones técnicas muy poco comunes, y para entenderlas debemos crear expectativas estilísticas a las que no estamos acostumbrados. Las discontinuidades del montaje en *Octubre*, de Eisenstein, y el uso de minuciosos sonidos en *off* en *Un condenado a muerte se ha escapado*, de Bresson, nos piden que advirtamos las manipulaciones estilísticas. En otras palabras, el director no sólo dirige al reparto y al equipo técnico, también nos dirige a nosotros, dirige nuestra atención y condiciona nuestra reacción. De este modo, las decisiones técnicas del cineasta establecen una diferencia entre lo que percibimos y cómo respondemos.

Podemos hablar no sólo del estilo de una película *individual*, sino también del estilo de un *cineasta*. Por tanto, nos estamos refiriendo principalmente a las técnicas concretas que generalmente utiliza una persona y a la forma única en que esas técnicas se relacionan entre sí en las obras de un cineasta. Cuando examinábamos el sonido de *Un condenado a muerte se ha escapado*, caracterizamos a Bresson como un director que hace que el sonido sea particularmente importante en sus películas; analizamos varias formas importantes en que el sonido se relaciona con la imagen en *Un condenado a muerte se ha escapado*. Este uso del so-

nido es un aspecto del estilo único de Bresson. Igualmente, consideramos *La ley de la hospitalidad* en términos de cómo está organizada su puesta en escena en torno a un uso coherente de los planos generales; esto también forma parte del estilo de Keaton en otras películas. Tanto Bresson como Keaton tienen estilos distintivos y podemos familiarizarnos con ellos analizando el modo en que utilizan las técnicas dentro de sistemas fílmicos globales.

Finalmente podemos hablar de *estilo de grupo*: el uso coherente de las técnicas a lo largo de la obra de varios cineastas. Podemos hablar del estilo del expresionismo alemán o del estilo del montaje soviético. En la quinta parte consideraremos algunos estilos significativos que han surgido en la historia del cine.

El estilo, pues, es aquel sistema formal de la película que organiza las técnicas cinematográficas. Toda película tenderá a recurrir a opciones técnicas concretas para crear su estilo, elegidas por los cineastas dentro de las limitaciones de las circunstancias históricas. También podemos aplicar el término «estilo» para describir el uso característico de técnicas que hace un único cineasta o un grupo de ellos. El espectador tal vez no advierta conscientemente el estilo cinematográfico, pero, desde luego, realiza una importante contribución al efecto y el significado global de la película.

## El análisis del estilo de una película

Como espectadores, registramos los efectos del estilo cinematográfico, pero apenas los advertimos. Si queremos entender cómo se consiguen esos efectos, necesitamos ver y escuchar con más atención de lo que la que empleamos normalmente. Puesto que los cuatro capítulos anteriores han mostrado cómo podemos prestar atención a los rasgos estilísticos, ahora podemos establecer cuatro pasos generales para analizar el estilo.

1. *Determinar la estructura organizativa de la película, su sistema formal narrativo o no narrativo.*

El primer paso es comprender cómo se organiza la película como un todo. Si es una película narrativa, recurrirá a todos los principios que hemos expuesto en los capítulos 2 y 3. Es decir, tendrá un argumento que nos lleve a construir una historia; manipulará la causalidad, el tiempo y el espacio; tendrá un modelo de desarrollo desde el comienzo hasta el final; puede que utilice paralelismos; y su narración optará por el conocimiento limitado y el más ilimitado en diferentes momentos.

Si la película no es narrativa, el analista intentará comprender su organización de acuerdo con los principios formales adecuados. (Véanse los capítulos 2 y 4.) ¿Está la película unificada como un grupo de categorías, una argumentación o un grupo de asociaciones? ¿O está estructurada mediante un grupo de características técnicas abstractas? Para comprender tanto la forma narrativa como la no narrativa es imprescindible hacer una segmentación. Comprender la lógica que subyace a toda una película facilita un contexto para entender su uso de las técnicas cinematográficas.

2. *Identificar las técnicas más destacadas que se utilizan.*

Aquí el analista recurrirá al estudio de las posibilidades técnicas de los capítulos 5 a 8. Necesitará ser capaz de reconocer cosas como el color, la iluminación, el encuadre, el montaje y el sonido, que la mayoría de los espectadores no advierten conscientemente. Una vez que las advierta, podrá identi-

carlas como técnicas: como una música no diegética o un encuadre en contrapicado.

Pero reconocer y nombrar es sólo el comienzo del análisis estilístico. El analista tiene que desarrollar una cierta agudeza para captar las técnicas más *destacadas*. La prominencia vendrá determinada, en parte, por las técnicas en que más se base la película. El desigual *zoom* hacia adelante de *Wavelength* y el rápido y discontinuo montaje de *Octubre* llaman la atención por sí mismos e invitan a un mayor examen.

Además, lo que sea o no destacado depende del objetivo del analista. Si quiere demostrar que el estilo de una película es típico de un enfoque cinematográfico, puede centrarse en el modo en que la técnica se ajusta a las expectativas estilísticas. El montaje de *El halcón maltés* no es evidente ni destacado, pero su adhesión a las reglas de la continuidad clásica es un aspecto característico del estilo de la película. Nuestro propósito en el capítulo 7 era mostrar que la película es típica en este aspecto. Si lo que queremos es poner de relieve cualidades del estilo de la película, podemos centrarnos en los recursos técnicos más inesperados. El uso que hace Bresson del sonido en *Un condenado a muerte se ha escapado* es poco común, ya que representa elecciones que pocos cineastas harían. Era la originalidad de esos recursos sonoros lo que elegimos subrayar en el capítulo 8. Desde el punto de vista de la originalidad, el vestuario de *Un condenado a muerte se ha escapado* no es una característica estilística tan destacada como el sonido, ya que se ajusta más a la práctica convencional. La decisión del analista sobre qué técnicas son destacadas estará influida en parte por lo que la película enfatice y en parte por el propósito del analista.

### 3. Localizar patrones de las técnicas dentro de toda la película.

Una vez que hayamos identificado las técnicas destacadas, podemos observar cómo están estructuradas. Las técnicas se repetirán y variarán, se desarrollarán y compararán a lo largo de toda la película o dentro de un único segmento. Los capítulos 5 a 8 mostraban cómo se producía esto en algunas películas.

Podemos «identificar» los patrones estilísticos de dos modos. En primer lugar, debemos reflexionar sobre nuestras reacciones. Si una escena comienza con un *travelling* hacia adelante, ¿debemos esperar que finalice con un *travelling* hacia atrás? Si vemos a un personaje mirando hacia la izquierda, ¿debemos suponer que hay algo o alguien fuera de campo y que aparecerá en el plano siguiente? Si sentimos una excitación creciente en una escena de acción, ¿se puede atribuir al *tempo* apresurado de la música o al montaje acelerado?

Una segunda táctica para advertir los patrones estilísticos es buscar los modos en que el estilo refuerza patrones de la organización narrativa o no narrativa. En toda película, la «puntuación» entre segmentos se sirve de características estilísticas (fundidos, cortes, encadenados, cambios de color, solapamientos de sonido). Una escena de una película narrativa normalmente tendrá una estructura dramática de planteamiento, nudo y desenlace, y el estilo a menudo lo reflejará, con un montaje más marcado y unos planos cada vez más cercanos a medida que avanza la escena. Como hemos visto en *La gran ilusión*, el estilo puede establecer asociaciones entre situaciones diferentes, como cuando los movimientos de cámara sugieren la unidad de los prisioneros. También puede intensificar paralelismos, como sucede con los planos de *travelling* que comparan los trofeos de guerra de Rauffenstein con los de Elsa. Más adelante veremos cómo el estilo también puede reforzar la organización de las películas no narrativas.

A veces, sin embargo, el modelo estilístico no respetará la estructura narra-

tiva o no narrativa de la película. El estilo puede llamar nuestra atención por sí mismo. Puesto que muchos recursos estilísticos desempeñan varias funciones, una técnica puede interesar al analista por varias razones. En los fotogramas en color 59 y 60, un corte de un tendedero a una sala de estar funciona como transición entre dos escenas. Pero el corte tiene un interés mayor por otras razones, va que no esperamos que una película narrativa trate los objetos como manchas planas de color que deban compararse a lo largo de los planos. Esta atención al juego visual es una convención de la forma abstracta. En este caso, un pasaje de *Buenos días*, de Ozu, una elección estilística «sobresale» porque va más allá de su función narrativa. Incluso en este caso, los patrones estilísticos continúan incitando al espectador a crear expectativas y le implican en un proceso dinámico. Y, aunque los patrones estilísticos son útiles en sí mismos, sin embargo necesitamos advertir la organización narrativa o no narrativa de la película para mostrar cómo y cuándo sucede esto.

#### 4. Proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman.

En este caso, el analista examinará el papel que desempeña el estilo en la forma global de la película. ¿Tiende a crear suspense el uso de los movimientos de cámara, retardando la revelación de información de la historia, como al comienzo de *Sed de mal*? ¿Crea el uso del montaje discontinuo una omnisciencia narrativa, como en la secuencia que hemos analizado de *Octubre*? ¿Tiende la organización del plano a hacer que nos centremos en detalles concretos (figura 5.74), como el plano del rostro de Ana en *Dies Irae*? ¿Crea sorpresa la utilización de la música o los efectos sonoros?

Un modo directo de advertir las funciones es observar los efectos de la película. El estilo puede intensificar aspectos *emocionales* de la película. El montaje rápido de *Los pájaros* evoca el sobresalto y el terror, mientras que la música de Mozart en *Un condenado a muerte se ha escapado* ennoblece la rutina de vaciar los cubos.

El estilo también crea *significado*. Por ejemplo, en *La gran ilusión* el contraste entre Rauffenstein y Elsa se subraya mediante los planos de *travelling* análogos de Renoir. Sin embargo, deberíamos evitar «hacer una lectura» de elementos aislados de forma atomística, sacándolos de su contexto. Como afirmábamos en la página 214, un ángulo en contrapicado no significa automáticamente «inferioridad», del mismo modo que un ángulo en picado no significa automáticamente «poder». No existe ningún diccionario al que podamos acudir para buscar el significado de un elemento estilístico concreto. En vez de ello, el analista tiene que escrutar toda la película, los patrones de las técnicas en sí y los efectos concretos de la forma cinematográfica. El significado es solamente un tipo de efecto, y no hay razón para esperar que todo rasgo estilístico posea una significación distintiva. Una parte del trabajo del director es dirigir nuestra atención y, por lo tanto, el estilo funcionará a menudo de forma *perceptiva*: para que percibamos las cosas, para enfatizar una cosa más que otra, para dirigir engañosamente nuestra atención, para clarificar, intensificar o complicar nuestra comprensión de la acción.

Una manera de agudizar nuestra percepción de las funciones que desempeñan técnicas concretas es *imaginar alternativas* y reflexionar sobre las diferencias que podrían resultar. Supongamos que el director hubiera elegido una técnica diferente: ¿cómo crearía ésta un efecto diferente? *La ley de la hospitalidad* construye los *gags* colocando dos o más elementos dentro del mismo plano y dejándonos observar la yuxtaposición cómica. Supongamos que Keaton hubiese aislado cada elemento en un único plano y que luego vinculara ambos elementos mediante el montaje. El significado podría ser el mismo, pero los efectos perceptivos variarían: en vez de una presentación simultánea que hiciera que

nuestra atención fuera de un lado a otro, tendríamos un patrón más «programado» respecto a la construcción y la efectividad de los *gags*. O supongamos que Huston hubiese manejado la escena inicial de *El halcón maltés* en una toma larga con movimientos de cámara. ¿Cómo habría dirigido nuestra atención hacia las reacciones faciales de Brigid O'Shaughnessy y Spade, y cómo habría afectado esto a nuestras expectativas? Al centrarnos en los efectos e imaginar alternativas a las elecciones técnicas que se han hecho, el analista puede conseguir una penetrante percepción de las funciones concretas del estilo en una película determinada.

El resto de este capítulo proporciona una serie de ejemplos de cómo podemos analizar el estilo de una película. Los ejemplos son de películas cuyas formas narrativas o no narrativas se analizaron en los capítulos 3 y 4: *Ciudadano Kane* (forma narrativa); *Olimpiada*, segunda parte (forma categórica); *The River* (forma retórica); *Ballet mécanique* (forma abstracta); y *A Movie* (forma asociativa). Los análisis son el resultado de seguir los cuatro pasos del análisis estilístico. Puesto que los capítulos anteriores han examinado las estructuras organizativas de las películas, aquí nos centraremos en identificar las técnicas destacadas, localizar los patrones y proponer algunas funciones del estilo en cada caso.

### EL ESTILO EN CIUDADANO KANE

Al analizar la narración de *Ciudadano Kane* descubrimos que la película está organizada como una búsqueda; un personaje similar a un detective, el reportero Thompson, intenta descubrir el significado de la última palabra pronunciada por Kane: «Rosebud». Pero incluso antes de que Thompson aparezca como personaje, a nosotros, los espectadores, ya se nos invita a hacernos preguntas sobre Kane y a buscar las respuestas.

Muy al comienzo de la película se crea un misterio. Después de que un fundido de apertura revele un cartel de «No pasar», en una serie de movimientos de grúa, la cámara recorre un grupo de rejas, todas ellas emparejadas gráficamente en los lentos encadenados que unen los planos. Le siguen una serie de planos de una enorme extensión de terrenos, siempre con la gran mansión a lo lejos (fig. 9.1). (Esta secuencia depende en gran medida de los efectos especiales; la propia mansión es una serie de pinturas combinadas mediante planos de *matte* con maquetas tridimensionales en primer término.) La tenebrosa iluminación, el decorado desierto y la siniestra música otorgan al comienzo de la película la extraña incertidumbre que asociamos con las historias de misterio. Estos planos del comienzo están conectados mediante encadenados, haciendo que la cámara parezca acercarse gradualmente a la casa, aunque no hay ningún movimiento de cámara. De un plano a otro cambia el primer término, y sin embargo la única ventana iluminada se mantiene casi exactamente en la misma posición en la pantalla. El hecho de emparejar gráficamente la ventana de un plano a otro centra ya nuestra atención en ella; suponemos (correctamente) que, haya lo que haya en esa habitación, será importante cuando comience la historia.

Este patrón de penetración en el espacio de una escena volverá a aparecer en otros momentos de la película. Una y otra vez, la cámara se mueve hacia cosas que pueden revelar los secretos del personaje de Kane. En la escena en que Thompson va a entrevistar a Susan Alexander, la cámara no comienza sobre el reportero, sino sobre el cartel de Susan que hay en una pared exterior. Luego,



Fig. 9.1

en un espectacular plano de grúa, la cámara se desplaza hasta la pared, sobre el tejado, por el letrero de «El Rancho» y por la claraboya. En ese momento, un encadenado y un estallido de luz trasladan la escena a otro movimiento de grúa hacia abajo, hasta la mesa de Susan. (En realidad, algunos de los que parecen ser movimientos de cámara se crearon en el laboratorio utilizando efectos especiales; véase «Notas y cuestiones».)

La escena inicial y la introducción a «El Rancho» tienen algunas similitudes sorprendentes. Cada una de ellas comienza con un cartel («No pasar» y el cartel publicitario) y cada una de ellas nos introduce en un edificio para revelarnos a un nuevo personaje. La primera escena utiliza una serie de planos, mientras que la segunda se basa más en el movimiento de la cámara, aunque ambas técnicas operan para crear un modelo coherente que se convertirá en parte del estilo de la película. Más tarde, en la segunda visita de Thompson a Susan, se repiten los planos de grúa del principio. El segundo *flashback* de la historia de Jed Leland comienza con otro movimiento de cámara. Inicialmente vemos el pavimento mojado de una calle, y luego hay un *travelling* hacia adelante, hasta Susan, que sale de un *drugstore*. Solamente entonces la cámara panoramiza a la derecha para mostrar a Kane de pie, salpicado de barro, en la acera. Este modelo de movimiento gradual dentro del espacio de la historia no sólo se adecua al modelo de búsqueda de la narración, sino que se sirve de la técnica cinematográfica para crear curiosidad y suspense.

Como hemos visto, los finales de las películas contienen a menudo variaciones sobre sus principios. Hacia el final de *Ciudadano Kane*, Thompson abandona su búsqueda de Rosebud. Pero después de que los reporteros salgan del enorme almacén de Xanadu, la cámara comienza a moverse por la enorme extensión que ocupa la colección de Kane. Hay un movimiento con grúa hacia adelante por encima de las cajas embaladas y de montones de objetos (fig. 9.2), luego la cámara desciende hasta el centro, hasta el trineo de la infancia de Kane. A continuación hay un corte a un horno y la cámara se acerca de nuevo al trineo mientras lo arrojan al fuego. Por fin podemos leer la palabra «Rosebud» en el trineo. El final continúa con el modelo establecido al comienzo; las técnicas cinematográficas crean una penetración dentro del espacio de la historia, investigando el misterio del personaje central.

Después de la visión momentánea del trineo, sin embargo, el filme invierte el modelo. Una serie de planos ligados mediante encadenados nos llevan fuera de Xanadu, la cámara baja de nuevo hasta el cartel de «No pasar» y se nos deja preguntándonos si este descubrimiento realmente proporciona una resolución al misterio del personaje de Kane.

El estudio de la organización de *Ciudadano Kane* en el capítulo 3 también mostraba que la búsqueda de Thompson era, desde el punto de vista de la narración, compleja. En cierto nivel, nuestro conocimiento se limita principalmente a lo que los conocidos de Kane saben. Dentro de los *flashbacks*, el estilo intensifica esta limitación evitando el montaje en paralelo u otras técnicas que aportarían una esfera de conocimiento más ilimitada. Muchas de las escenas de los *flashback* son planos en tomas largas y estáticas, que nos confinan estrictamente a lo que podrían presenciar quienes participan en la escena. Cuando el joven Kane se enfrenta con Thatcher durante la cruzada del *Inquirer*, Welles podría haber cortado al reportero en Cuba, enviando un telegrama a Kane, o podría haber mostrado una secuencia de montaje de un día en la vida del periódico. En vez de ello, puesto que se trata de la historia de Thatcher, Welles resuelve la escena en una toma larga que muestra a Kane y Thatcher frente a frente, y luego concluye con un primer plano de la enreída respuesta de Kane.

También hemos visto que la narración de la película nos exige que consi-



Fig. 9.2



Fig. 9.3



Fig. 9.4



Fig. 9.5



Fig. 9.6

deremos cada una de las versiones de los narradores como objetivas dentro de su conocimiento limitado. Welles refuerza esto al eludir planos que sugieran subjetividad óptica o mental. (Contrástese con los ángulos subjetivos ópticos de *Los pájaros* y *La ventana indiscreta*, de Hitchcock, págs. 254-255 y 273.)

Welles también utiliza la fotografía con profundidad de campo, que crea una perspectiva externa en la acción. El plano en que la madre de Kane firma la cesión de su hijo a Thatcher es un buen ejemplo. Antes de éste, vemos varios planos que presentan a Kane de niño. Luego hay un corte a lo que en principio parece un simple plano general del muchacho (fig. 9.3). Pero la cámara hace un *travelling* hacia atrás para mostrar una ventana, con la madre de Kane apareciendo a la izquierda y llamándole (fig. 9.4). Luego la cámara continúa alejándose, siguiendo a los adultos mientras caminan hacia una habitación contigua (fig. 9.5). La señora Kane y Thatcher se sientan en una mesa en primer término para firmar los papeles, mientras el padre de Kane se queda de pie muy alejado a la izquierda y el muchacho juega a lo lejos (fig. 9.6).

Welles elimina, en esta ocasión, el montaje. El plano se convierte en una compleja unidad en sí mismo, al igual que el comienzo de *Sed de mal*, examinado en el capítulo 6. La mayoría de los directores de Hollywood habrían tratado esta escena a base de planos y contraplanos, pero Welles mantiene todas las consecuencias de la acción de forma simultánea ante nosotros. El muchacho, que es el tema de discusión, permanece encuadrado en la ventana a lo largo de toda la escena; su juego nos lleva a creer que desconoce lo que su madre está haciendo.

Las tensiones entre el padre y la madre se transmiten no sólo por el hecho de que ella le excluye de la discusión en la mesa, sino también por el sonido superpuesto. Sus objeciones a ceder a su hijo a un tutor se mezclan con el diálogo en primer término, e incluso se pueden oír en la distancia los gritos del muchacho. El encuadre también da importancia a la madre en la mayor parte de la escena. Es su única aparición en la película. Su severidad y sus emociones tensamente controladas ayudan a motivar los muchos acontecimientos que se derivarán de su acción en este momento. Se nos ha dado muy poca información sobre la situación previa a esta escena, pero la combinación de sonido, fotografía y puesta en escena transmite la complicada acción con total objetividad.

Todos los directores dirigen nuestra atención, pero Welles lo hace de formas poco comunes. *Ciudadano Kane* ofrece un buen ejemplo de cómo un director puede elegir entre las posibles alternativas. Al no utilizar el montaje, Welles dirige nuestra atención utilizando la puesta en escena con profundidad espacial (el comportamiento de los personajes, la iluminación, el emplazamiento en el

espacio) y el sonido. Podemos ver las expresiones porque los actores actúan de frente (fig. 9.6). Además, el encuadre pone de relieve a determinadas figuras colocándolas en primer término o totalmente centradas (fig. 9.7). Y desde luego nuestra atención salta de un personaje a otro mientras pronuncian sus frases. Aunque Welles elude la convención del Hollywood clásico respecto a montar este tipo de escenas, utiliza técnicas cinematográficas que nos ayudan a formular las suposiciones y deducciones correctas.

La narración de *Ciudadano Kane* también incluye las objetivas pero limitadas versiones de los narradores dentro de contextos más amplios. La investigación de Thompson vincula los diferentes relatos, por lo que sustancialmente sabemos lo que sabe él. Sin embargo, no puede convertirse en el protagonista de la película, ya que desplazaría a Kane del centro de interés. Welles efectúa aquí una elección estilística crucial. Gracias al uso de una iluminación selectiva de tono bajo y de la forma de escenificar y encuadrar, Thompson resulta prácticamente inidentificable. Aparece de espaldas, colocado en la esquina del cuadro y normalmente a oscuras. La manipulación estilística lo convierte en un investigador neutral, en un canal de información en vez de en un personaje.

De forma aún más general, hemos visto que la película enmarca la búsqueda de Thompson dentro de una narración más omnisciente. Nuestro comentario de los planos iniciales de Xanadu es relevante aquí: el estilo de la película se utiliza para transmitir un enorme grado de conocimiento que no se centra en el personaje. Pero cuando entramos en la cámara mortuoria de Kane, el estilo también sugiere la habilidad de la narración para sondear las mentes de los personajes. Vemos planos de nieve cubriendo la imagen (por ejemplo, fig. 9.8) que insinúan una visión subjetiva. Más adelante, los movimientos de la cámara nos recuerdan ocasionalmente la esfera de conocimiento más amplia de la narración. Por ejemplo, durante la primera versión del estreno de la ópera de Susan (en la historia de Leland, segmento 6), la cámara registra un plano de grúa hacia arriba desde el escenario para revelar algo que ni Leland ni Susan podían saber: los tramoyistas miran la actuación. La secuencia final, que responde parcialmente al misterio de «Rosebud», también utiliza un amplio movimiento de cámara para ofrecernos una perspectiva omnisciente. La cámara, sobre una grúa, se mueve por encima de los objetos de la colección de Kane, desplazándose hacia adelante en el espacio, pero hacia atrás en la vida de Kane, para centrarse en su primer recuerdo, el trineo. De nuevo, una técnica destacada se ajusta a la estructura proporcionándonos un conocimiento que ningún personaje llegará a tener.

Al examinar el desarrollo de la forma narrativa de *Ciudadano Kane*, vemos cómo Kane pasa de ser un joven idealista a ser un hombre solitario y sin amigos. La película establece un contraste entre los primeros tiempos de Kane como editor y su posterior abandono de la vida pública, después de que fracase la carrera operística de Susan. Este contraste se percibe más fácilmente en la puesta en escena, concretamente en los decorados de la oficina del *Inquirer* y Xanadu. La oficina del *Inquirer* es al principio un lugar competente pero desordenado. Cuando Kane se hace cargo de el periódico, crea un ambiente eventual trasladando sus muebles y viviendo en la oficina. Los contrapicados de la cámara tienden a enfatizar las finas columnas de la oficina y los techos bajos, blancos, uniformes y brillantemente iluminados. Xanadu, por el contrario, es enorme y está escasamente amueblada. Los techos son demasiado altos como para que se vean en la mayoría de los planos, y los pocos muebles están muy dispersos. La iluminación, a menudo, repercute sobre las figuras intensamente desde atrás o desde un lado (como en el plano de Kane bajando por un gran escalera en la figura 5.29), lo que crea unas pocas zonas de luz dura en medio de la oscuridad general.



Fig. 9.7



Fig. 9.8

El contraste entre la oficina del *Inquirer* y Xanadu se establece también mediante técnicas sonoras asociadas a cada uno de ellos. Varias escenas en el periódico (la llegada inicial de Kane y su regreso de Europa) poseen una densa mezcla de sonido, con un batiburrillo de voces que se superponen. Sin embargo, el angosto espacio se sugiere mediante la ausencia relativa de resonancia en el timbre. En Xanadu, no obstante, el sonido de las conversaciones es muy diferente. Kane y Susan intercambian sus frases muy lentamente, con numerosas pausas. Además, sus voces tienen un efecto de eco que se combina con el decorado y la iluminación para transmitir la sensación de amplitud del espacio vacío.

La transición de la vida de Kane en el *Inquirer* a su eventual retiro en Xanadu se sugiere mediante un cambio en la puesta en escena del *Inquirer*. Mientras Kane está en Europa, las estatuas que envía comienzan a llenar su pequeña oficina. Esto insinúa la creciente ambición de Kane y su progresiva falta de interés por trabajar personalmente en el periódico. Este cambio culmina en la última escena en la oficina del *Inquirer*: el enfrentamiento entre Leland y Kane. La oficina se está utilizando como sede para la campaña electoral. Al estar las mesas unas al lado de otras y al haberse ido los empleados, la habitación parece mucho más grande y vacía que en las escenas anteriores a ésta. Welles lo subraya colocando la cámara al nivel del suelo y rodando desde un ángulo muy bajo (véase fig. 6.102). La oficina del *Inquirer* en Chicago, con sus amplios y oscuros espacios, también realza esta pauta. La fotografía con profundidad de campo y la retroproyección exageran la amplitud de la escena, haciendo que parezca que los personajes están muy apartados, como en las escenas posteriores de conversaciones en las enormes habitaciones de Xanadu.

Contrástese esta escena en la sede de la campaña electoral con otra, casi al final de la película. Los reporteros invaden el almacén de Xanadu, que ya casi parece un museo. Aunque el eco de Xanadu transmite su carácter cavernoso, los reporteros transforman el decorado mediante el mismo tipo de diálogo superpuesto y denso que caracterizaba a las primeras escenas en el *Inquirer* y a la escena posterior al noticiario. Al reunir a los reporteros y el último entorno de Kane, la película crea otro paralelismo opuesto que enfatiza los cambios del protagonista.

El paralelismo es un rasgo importante a lo largo de todo *Ciudadano Kane*, y la mayoría de las técnicas principales funcionan para crear paralelismos de las maneras que ya hemos visto. Por ejemplo, el uso del enfoque y la profundidad espacial para introducir a muchos personajes en la imagen crea importantes similitudes y contrastes. Más tarde, en el relato de Thatcher (segmento 4), una escena presenta las pérdidas financieras de Kane durante la Depresión. Kane se ve obligado a firmar el traspaso de su periódico al banco de Thatcher. La escena comienza con un primer plano del apoderado de Kane, Bernstein, leyendo el contrato. Bernstein baja el contrato para dejar ver a Thatcher, ahora mucho más viejo, sentado enfrente de él. Oímos la voz de Kane en *off* y Bernstein mueve la cabeza levemente, con la cámara reencuadrando un poco. Ahora vemos a Kane paseándose preocupado y alejado de ellos en una enorme oficina o sala de juntas (véase fig. 6.33). La escena es una toma única en la que la situación dramática se crea mediante la disposición de las figuras y la profundidad de campo de la imagen. Cuando Bernstein baja el contrato recuerda a la escena anterior, en la que por primera vez vemos realmente a Kane de adulto, cuando Thatcher cierra el periódico que le ocultaba. Allí Thatcher se había molestado, pero Kane podía desafiarle. Ahora Thatcher ha ganado control y Kane se pasea, todavía desafiante, pero sin su poder sobre la cadena del *Inquirer*. El uso de un recurso parecido para abrir estas dos escenas establece un paralelismo opuesto entre ellas.

Los patrones de montaje también pueden sugerir similitudes entre las escenas, como cuando Welles compara dos momentos en los que Kane se presenta a gobernador y hace un discurso en un mítin multitudinario. Esta escena está organizada principalmente en torno a un patrón de montaje que muestra uno o dos planos de Kane hablando, luego uno o dos planos cortos de pequeños grupos de personajes del público (Emily y su hijo, Leland, Bernstein, Gettys) y luego otro plano de Kane. El montaje establece los personajes que son importantes por las esperanzas que tienen puestas en Kane. Al último que se muestra en escena es al gobernador Gettys, del cual esperamos que tome represalias contra Kane.

Después de su derrota, Kane se propone convertir a Susan en una estrella de la ópera y de este modo justificar su interés por ella ante el público. En la escena paralela al discurso electoral de Kane, el debut de Susan, la organización de los planos es similar a la del mítin político. Una vez más, la figura en el escenario, Susan, sirve como eje para el montaje. A uno o dos planos de ella le siguen unos cuantos planos de varios oyentes (Kane, Bernstein, Leland, el profesor de canto), luego se vuelve a Susan, y así sucesivamente (figs. 9.9, 9.10). Los paralelismos generales de la narración y las técnicas narrativas estilísticas articulan dos fases del ansia de poder de Kane: primero en sí mismo, después en Susan como sustituto.

Como hemos visto en el capítulo 8, la música también puede resaltar paralelismos. Por ejemplo, el canto de Susan es crucial, desde el punto de vista causal, para la narración. Su elaborada aria en la ópera *Salammbô* contrasta vivamente con el resto de la música diegética principal, la cancioncita sobre «Charlie Kane». A pesar de las diferencias entre las canciones, hay un paralelismo entre ellas, ya que ambas aluden a las ambiciones de Kane. La cancioncita «Charlie Kane» parece sin trascendencia, pero su letra muestra claramente que Kane pretende que sea una canción política, y la convierte más tarde en la música de la campaña electoral. Además, las coristas que cantan la canción van vestidas con sombreros y botas y llevan rifles de juguete. Así, el deseo de Kane de declarar la guerra a España se ha incluido en una fiesta de despedida, aparentemente simple, para celebrar su partida a Europa. Cuando las ambiciones políticas de Kane se ven defraudadas, intenta crear una carrera pública para su mujer, pero ella no está capacitada para cantar grandes óperas. Una vez más, las canciones crean paralelismos narrativos entre las diferentes acciones de la carrera de Kane.

Como ya hemos visto al examinar la narración de *Ciudadano Kane*, el noticiario es una secuencia muy importante, en parte porque proporciona un «mapa» de los futuros hechos del argumento. Debido a su importancia, Welles contrapone el estilo de esta secuencia al del resto de la película mediante técnicas características que no vuelven a aparecer en el filme. También necesitamos creer que se trata de un noticiario real para justificar la búsqueda de Thompson de la clave de la vida de Kane. La realista secuencia del noticiario también ayuda a establecer el poder y la riqueza de Kane, que serán la base de una gran parte de la acción futura.

Welles utiliza varias técnicas para conseguir el aspecto y el sonido de un noticiario de la época. Algunas de ellas son muy sencillas. La música es la de los noticiarios auténticos y los títulos de transición, pasados de moda en las películas narrativas del momento, eran todavía una convención en los noticiarios. Pero además de esto, Welles emplea un buen número de sutiles técnicas cinematográficas para conseguir la cualidad del «documental». Puesto que se supone que parte del material del noticiario se había filmado en el período mudo, utiliza varios tipos de película para que parezca que los distintos planos proceden de fuentes muy diferentes. Parte del material se ha positivado de forma que se con-



Fig. 9.9



Fig. 9.10



Fig. 9.11



Fig. 9.12

sigan los movimientos bruscos del cine mudo proyectado a la velocidad del sonoro. Welles también rayó y decoloró este metraje para otorgarle el aspecto de una película antigua y deteriorada. Esto, combinado con el maquillaje, crea un extraordinario efecto de material documental de Kane con Teddy Roosevelt, Adolf Hitler (fig. 9.11) y otros personajes históricos. En las últimas escenas, cuando pasean a Kane en una silla de ruedas por su hacienda, la cámara en mano, las verjas y las barreras (fig. 9.12) y el picado dan la impresión de que se tratara de un reportero de noticiarios filmando a Kane a escondidas. Todas estas convenciones del «documental» están realizadas por el uso de un narrador cuya resonante voz también imita el típico comentario de los noticiarios de la época.

Uno de los rasgos formales más sobresalientes de *Ciudadano Kane* es la forma en que el argumento manipula el tiempo de la historia. Como hemos visto, este proceso está motivado por la investigación de Thompson y el orden en que entrevista a los narradores. Son varias las técnicas que participan en la manipulación del orden y la duración. El cambio de la narración presente de un narrador a un hecho pasado se ve reforzado a menudo por un corte «brusco». Un corte brusco crea una yuxtaposición discordante, normalmente mediante un cambio repentino a un volumen sonoro más alto y a una considerable discontinuidad gráfica. En *Ciudadano Kane* se pueden hallar varios ejemplos: el brusco comienzo del noticiario después del plano del lecho de muerte, el cambio de la tranquila conversación en la sala de proyección del noticiario a los rayos y truenos en el exterior de El Rancho, y la repentina aparición de una cacatúa chillando en primer término cuando empieza el *flashback* de Raymond. Estas transiciones crean sorpresa y separan claramente una parte del argumento de otra.

Las transiciones que suprimen o comprimen drásticamente el tiempo son menos bruscas. Recordemos, por ejemplo, las lánguidas imágenes del trineo de Kane gradualmente cubierto por la nieve. Un ejemplo más amplio es la secuencia de montaje del desayuno (segmento 6), que sigue elípticamente el declive del primer matrimonio de Kane. Comenzando con una cena de recién casados ofrecida en un *travelling* hacia adelante y una serie de planos/contraplanos, la secuencia atraviesa varios episodios breves que constan de cambios de plano/contraplano unidos mediante panorámicas de barridos. (Un *barrido* es una panorámica muy rápida que crea un movimiento borroso a lo largo de la pantalla. Normalmente se utiliza como transición entre escenas.) En cada episodio, Kane y Emily demuestran una mayor hostilidad mutua. El segmento finaliza mostrando la sorprendente distancia que les separa en la mesa.

La música refuerza también el desarrollo de la secuencia. La cena inicial está acompañada por un melodioso vals. En cada transición a un tiempo posterior, la música cambia. A su declaración inicial le sigue una variación cómica del vals, luego una tensa; más tarde, las trompas y trompetas repiten el tema de Kane. La parte final de la escena, con un silencio sepulcral entre la pareja, va acompañada de una lenta y misteriosa variación del tema inicial. La disolución del matrimonio queda subrayada por el acompañamiento del tema y las variaciones sobre el mismo. Una especie de compresión temporal y elaboración sonora similar se pueden hallar en la secuencia de montaje de la carrera operística de Susan (segmento 7).

Nuestro breve examen del estilo de *Ciudadano Kane* ha puesto de relieve sólo unas cuantas de las estructuras principales de la película. Podríamos descubrir otras: el motivo de la «K» que aparece en el vestuario de Kane y en los decorados de Xanadu; la forma en que el decorado de la habitación de Susan en Xanadu revela la actitud de Kane hacia ella; los cambios en la interpreta-

ción de los individuos a medida que sus personajes envejecen a lo largo de la historia; y los divertidos trucos fotográficos, como las fotografías que cobran vida o las muchas sobreimpresiones durante las secuencias de montaje. Una y otra vez, estos patrones estilísticos de *Ciudadano Kane* mantienen e intensifican el desarrollo de la narración y condicionan la experiencia del público de un modo concreto.

### EL ESTILO EN OLIMPIADA, SEGUNDA PARTE

Aunque el gobierno nazi financió y controló la filmación por parte de Leni Riefenstahl de los Juegos Olímpicos de 1936, también tuvo que ajustarse a las regulaciones del Comité Olímpico Internacional. Así, *Olimpiada*, estaba limitada en cuanto a los tipos de técnicas cinematográficas que podía utilizar. No se podía permitir, desde luego, que las cámaras distrajeran a los atletas durante la competición. Riefenstahl salvó esta limitación creando una gran variedad de ingeniosos trucos que podían permitir a su equipo filmar desde lejos y desde ángulos poco comunes. De esta forma, la solución a los problemas técnicos acabó por intensificar la variedad estilística de la película.

El enorme estadio y otras instalaciones olímpicas construidas en Berlín y sus alrededores para los Juegos reflejaban el esfuerzo del gobierno nazi para impresionar al resto del mundo. En cierto sentido, por lo tanto, los decorados se planearon teniendo la cámara en mente. Pero Riefenstahl y sus colegas tenían poco control sobre la organización de las pruebas reales; la puesta en escena, en su mayor parte, no estaba escenificada. Sin embargo, Riefenstahl supo con antelación dónde y cuándo tendría lugar cada prueba y pudo planear la fotografía con detalle. Tras el rodaje, su control del montaje y la adición de una banda sonora contribuyeron enormemente al efecto final de la película.

Aunque la acción se escapa al control de la cineasta, podemos hablar de manipulación de la puesta en escena en determinados momentos. Las pruebas del segmento I, que incluyen el *footing* matinal, la sauna, natación y ejercicios, están preparadas para la cámara. Los corredores avanzan en perfecta formación ante la cámara y los atletas sonríen y se pavonean. El segmento 5, que muestra a un enorme grupo de mujeres realizando ejercicios gimnásticos perfectamente sincronizados ante el estadio, difícilmente se podría haber filmado sin que hubiera cierto grado de escenificación. Y desde luego, los momentos finales de la película estaban totalmente escenificados. El estadio, rodeado de proyectores, parece una maqueta, y las banderas ondeando están dispuestas más para la cámara que para el público de los Juegos (fig. 4.22). Sin embargo, el deseo de condicionar nuestra respuesta ante las pruebas es mucho más evidente en el uso que hace Riefenstahl de otras técnicas.

Las muchas cámaras que filmaron los Juegos tenían que evitar interferir en la concentración de los atletas. Algunas de ellas se emplazaron en hoyos cavados a cierta distancia de la pista y el terreno de pruebas. Las cámaras con teleobjetivos captaban la acción desde lejos, y la distancia focal de los objetivos se convirtió en un importante aspecto del estilo de la película. Por ejemplo, vemos a menudo los cuerpos de los atletas moviéndose ante un fondo de aspecto uniforme de rostros ligeramente desenfocados (véase fig. 4.7). El efecto es particularmente evidente cuando las cámaras están provistas de objetivos extremadamente largos para captar los detalles. En el plano corto de Glen Morris, el público que está muy detrás de él se convierte en manchas de blanco y negro (fig. 4.13).



Fig. 9.13

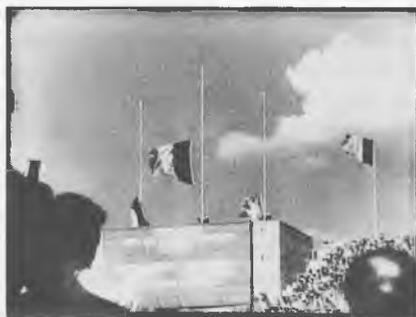


Fig. 9.14



Fig. 9.15



Fig. 9.16



Fig. 9.17



Fig. 9.18

Estos planos contrastan con las imágenes de los atletas recortadas sobre el cielo, tomadas en contrapicado, que eliminan al público (figs. 4.9 y 4.21). Como vimos en el capítulo 4, la aparición de planos del cielo en contrapicado formaba parte de un modelo de desarrollo; se producía hacia el final de las pruebas de gimnasia (segmento 2) y de salto (segmento 11).

Otras técnicas de encuadre también desempeñan un papel en el desarrollo estilístico de la película. La colocación de una hilera de veleros muy baja en el cuadro (fig. 9.13) crea una sorprendente composición y enfatiza el motivo del cielo una vez más. Algunos encuadres ponen de relieve la yuxtaposición de los planos de primer término y fondo con profundidad, como cuando una rama y el estadio a lo lejos destacan el motivo de la naturaleza (fig. 4.6) o cuando los ciclistas franceses ganadores observan cómo izan sus banderas (fig. 9.14). En los segmentos más personalizados, determinadas técnicas intensifican el fin global de los segmentos, como cuando una superimpresión crea un efecto subjetivo de velocidad mientras un ciclista corre para llegar a la línea de meta (fig. 4.16).

Con una enorme cantidad de metraje a su disposición, Riefenstahl se enfrentó a una gran labor de montaje. De hecho, la película no se estrenó hasta 1938, dos años después de que se celebraran los Juegos, en parte debido a las dimensiones del trabajo de posproducción. Pero las muchas horas de película también ofrecían posibilidades para dinámicas yuxtaposiciones gráficas y rítmicas. *Olimpiada*, segunda parte, contiene un gran abanico de técnicas de montaje. Algunos momentos explotan las posibilidades gráficas, como cuando se insertan juntos toda una serie de planos de panorámicas de diferentes corredores partiendo del punto de salida en el pentatlón. Sin embargo, en otros segmentos sobresalen las discontinuidades gráficas. Las diagonales que forman las barras paralelas en un plano (fig. 9.15) contrastan con las del plano siguiente (fig. 9.16). Ya hemos visto cómo este tipo de composiciones con ángulos en contrapicado ante el cielo comparan los segmentos de gimnasia y pruebas de salto, reforzando el modelo de desarrollo de la película. La discontinuidad gráfica también funciona para crear una comparación entre estos dos segmentos. Muchos planos de los saltadores contienen direcciones contrarias, culminando en el espectacular final, cuando, uno a uno, saltan al espacio once saltadores y prácticamente en cada corte el punto de salida del saltador cambia de un lado de la imagen al otro (figs. 9.17, 9.18). Combinado con un ritmo de montaje rápido, este juego gráfico crea un vigoroso final para este subsegmento.

Los ritmos del montaje también abarcan una gama considerable. Aunque los planos tienden a seguir una pauta moderada o rápida, hay de vez en cuando planos largos. Por ejemplo, Riefenstahl mantiene un plano de un gimnasta cam-



Fig. 9.19



Fig. 9.20



Fig. 9.21

biando de posición en las anillas (fig. 9.19, 9.20). Sus movimientos lentos y controlados, combinados con el uso del teleobjetivo, que le sitúa ante el público distante, crean una sensación de tensión dentro del plano. Igualmente, algunos planos de la prueba de hípica se recrean en los divertidos intentos de los corredores para convencer a los caballos de que salten, o en los perdedores después de caer en un foso.

Riefenstahl tiende a reservar los ritmos de montaje rápidos para los momentos más dinámicos. Las pruebas de remo contienen algunas alternancias rápidas entre planos de los remos atravesando el agua y del público animando con aplausos. Más espectacularmente, la secuencia de las pruebas de salto construye el *tempo* del montaje gradualmente. Un rápido aluvión de diferentes planos destruye toda huella del espacio y el tiempo concretos de la prueba. Pasamos a ver una serie de cuerpos elevándose por el espacio. Riefenstahl intercala algunos planos marcha atrás, para que los saltadores vuelen *hacia arriba*, e incluso un plano al revés y marcha atrás (fig. 9.21). Como los saltadores se mueven en todas direcciones, parece que se desafía la gravedad y se intensifica la sensación de un movimiento similar al de los pájaros.

La banda sonora de *Olimpiada* es sencilla pero intensa. La música romántica y de estilo wagneriano de Herbert Windt acompaña a muchas pruebas, y es especialmente importante en aquellos segmentos del comienzo y posteriores en que la voz del locutor no nos proporciona información sobre las pruebas. Esta música hace que reaccionemos de determinados modos: música lenta y majestuosa para el comienzo en el bosque; ritmos más ligeros para los fragmentos de ejercicios del segmento 2; música solemne y eufórica para la escena de las pruebas de salto. En pos de la variedad, unas cuantas escenas no tienen música, concentrándose en la voz del narrador (como en la secuencia de hockey del segmento 7). Esta voz también provoca una respuesta y tiene una importancia crucial en los segmentos personalizados de la narración en la parte central de la película. En el pentatlón y el decatón, el narrador crea suspense haciéndonos observar a determinados atletas. Su voz ligeramente baja sugiere que él también está esperando el desenlace de las pruebas (aunque la banda sonora se añadió mucho después de que se conocieran los resultados). En ocasiones, hay efectos sonoros que supuestamente provienen de las pruebas —el público aplaudiendo, el viento, etc.—, pero la película se centra en la música y en las palabras del narrador para guiar nuestra atención.

Vimos en el capítulo 4 cómo *Olimpiada*, segunda parte, crea significados referenciales y explícitos que tienen que ver con los propios Juegos Olímpicos, mientras que los significados implícitos y sintomáticos surgen de la ideología de sus artífices nazis. El estilo de la película desempeña un importante papel para comunicar significados sintomáticos. Los grandiosos decorados y

los patrones de encuadre y montaje que convierten a los atletas en seres sobrehumanos transmiten elementos de la mitología nazi referentes a la supremacía de ciertas razas. La música wagneriana concuerda con las normas de la cultura oficial nazi. Afortunadamente, estas ideas tienen poco atractivo para nosotros hoy en día y es poco probable que el público moderno responda ante *Olimpiada* del mismo modo que podían hacerlo los alemanes de finales de los años treinta. Pero al señalar las categorías y exponer los modelos de desarrollo, el estilo puede dotar a la forma categórica de una buena dosis de interés y emoción.

#### EL ESTILO EN *THE RIVER*

Como hemos visto en el capítulo 4, el desarrollo formal de *The River* se basa en una argumentación sencilla. El valle del Mississippi, se nos dice, era hermoso en el pasado y la fortaleza de la gente lo hizo productivo. Esta firmeza y productividad dañaron la tierra. Ahora, con programas como el de la Tennessee Valley Authority, esta fortaleza se podrá utilizar para reparar el daño y al mismo tiempo aumentar la productividad del valle.

Los sistemas estilísticos de la película ayudan a elaborar esta argumentación. Los motivos del trabajo de cámara, sonido y montaje crean los paralelismos que hemos señalado entre los diferentes segmentos y funcionan para sugerir que, al final de la película, la TVA habrá ayudado a restablecer una situación similar a la de la prístina naturaleza que veíamos al comienzo. Pero la película también establece marcados contrastes entre los segmentos que muestran la belleza y la fuerza del campo y los segmentos que muestran los problemas causados por una irracional explotación de los recursos. Las diferencias en el uso de la técnica cinematográfica intensifican los contrastes y contribuyen a la capacidad de persuasión de la película.

*The River* incluye una gran cantidad de información: un resumen de décadas de la historia de América, explicaciones de las causas de la erosión y las inundaciones, una descripción de la situación en 1937 y un examen de las actividades de la TVA. Sin embargo, podemos seguir todas estas cuestiones y comprender las relaciones entre ellas gracias a la forma clara y las repeticiones estilísticas de la película. Por ejemplo, algunos segmentos comienzan combinando el trabajo de cámara y el montaje para mostrar paisajes sobre un cielo nublado. Los primeros planos después del prólogo introducen este motivo, con montañas recortadas sobre el cielo. Al comienzo del segmento 3, vemos planos en contrapicado que muestran a unas mulas y más nubes y, en el segmento 4, vemos los bosques de pinos sobre el cielo (fig. 4.25). Esto crea la expectativa de que estos planos que utilizan el cielo están asociados con la belleza y la fuerza del valle del Mississippi, y los cineastas se sirven de esta asociación, más adelante, para crear paralelismos.

Durante la inundación y la descripción de los problemas que causa en el segmento 6, estos encuadres son menos importantes. Pero después de la introducción de la TVA, vuelven a aparecer. Vemos a los hombres yendo a trabajar encuadrados en un ángulo en contrapicado ante el cielo (fig. 9.22). Poco después de esto, un plano comienza con la ladera de una montaña recortada sobre el cielo (fig. 9.23) y la cámara cae en picado a continuación para revelar la ciudad (fig. 9.24). De este modo, la película satisface nuestras expectativas sobre este motivo visual al retomararlo asociado con la nueva belleza y fuerza creada por la TVA. Esta repetición también vincula el final con el principio. Hemos vuelto



Fig. 9.22



Fig. 9.23



Fig. 9.24

a una tierra idílica, un desarrollo que confirma la afirmación de la película de que la TVA era la solución correcta para el problema.

A modo de contraste, otras escenas eliminan el motivo del cielo o lo varían considerablemente. Así, el segmento 4, sobre la guerra civil, comienza con un anuncio impreso que cita la rendición de Robert E. Lee, con llamas sobreimpuestas sobre el texto. Es muy diferente del comienzo de los segmentos anteriores, señalando al segmento 4 como el que introduce los problemas de que tratará la película. Como vimos en el capítulo 4, el segmento dedicado a la erosión y las inundaciones también contrasta con las escenas anteriores, que muestran tocones entre la niebla (fig. 4.26): un evidente contraste con los planos de los árboles llenos de nubes.

*The River* crea otros paralelismos mediante el ritmo del montaje y la banda sonora. La famosa banda musical de Virgil Thomson desempeña un papel más activo que las bandas musicales de la mayoría de las películas documentales, y la cuidadosa mezcla de voz y música realza las imágenes a las que acompaña. Después del prólogo, un sonido de trompeta introduce los planos de montañas y nubes, y luego entra la autoritaria voz del narrador, ambos combinados para sugerir la majestuosidad y esplendor de la naturaleza en el valle del Mississippi. Escenas posteriores emplean ritmos más rápidos, como cuando una enérgica versión de «Hot Time in the Old Town Tonight» suena sobre planos de troncos cayendo por rampas dentro del río. Aquí la música es muy importante para hacernos reaccionar. Los planos de la explotación forestal podrían connotar destrucción, pero el acompañamiento sugiere que esta industria forma parte de la construcción de la fuerza americana.

En la escena siguiente, segmento 6, los cineastas crean un marcado contraste. Ahora se nos hace considerar que las actividades de la explotación forestal tienen efectos perjudiciales. Una larga serie de planos crea un ritmo lento e inexorable que va aumentando hasta los turbulentos y peligrosos movimientos de las aguas desbordadas. El segmento comienza con planos lentos de los tocones cubiertos por la niebla (fig. 4.26), con muy poco movimiento. Acordes rítmicos, amenazadores y disonantes conforman el acompañamiento musical. El narrador habla de forma más lenta y deliberada, y, evitando los cortes, los planos se conectan mediante encadenados, que ralentizan el ritmo visual todavía más.

El segmento empieza creando tensión. Un plano muestra un tronco con hielo y, en lugar de pasar a otros troncos, como ha venido haciendo la secuencia, el próximo plano enfatiza el goteo del hielo derritiéndose (fig. 9.25). Un repentino y disonante acorde de trompeta nos prepara para algo más y, entonces, en una serie de planos de detalle de la tierra, vemos más y más agua acumulán-



Fig. 9.25



Fig. 9.26



Fig. 9.27



Fig. 9.28



Fig. 9.29

dose, primero en pequeñas cantidades (fig. 9.26), luego en corrientes, arrasando la tierra a su paso. El narrador empieza a proporcionarnos fechas, que a su vez coinciden con cada uno de los planos: «Mil novecientos siete» (fig. 9.27); «Mil novecientos trece» (fig. 9.28); «Mil novecientos dieciséis» (fig. 9.29); y así hasta 1937. En el plano correspondiente a «1916» (fig. 9.29), vemos que se ha formado una pequeña cascada, y en las tomas sucesivas las corrientes se convierten en verdaderos ríos.

Cuando la secuencia de la tormenta y la inundación se intensifica, se intercalan breves planos de rayos con planos del agua embravecida. La dramática música se vuelve abrumadora por las estrepitosas sirenas y rudos. Las técnicas estilísticas se han combinado para crear un clímax de creciente tensión, convenciéndonos de la amenaza del agua. Si no entendiéramos esa amenaza, tanto objetiva como emocionalmente, la argumentación global de la película nos afectaría menos. A lo largo de toda la película, la voz, la música, el montaje y el movimiento dentro del plano se utilizan para construir un ritmo que consiga estos fines retóricos.

Esta utilización del estilo nos incita a establecer comparaciones entre diferentes segmentos de la película. Además, *The River* emplea técnicas a pequeña escala para aumentar el impacto de cada escena individual. Puesto que la película no presenta una narración con unos personajes y una acción continuos, no necesita utilizar el sistema de montaje continuo ni mantener un estilo discreto. Por ejemplo, las discontinuidades gráficas pueden crear transiciones sorprendentes. Lorentz corta de un plano de una carretilla llena de barro tirada por mulas moviéndose de derecha a izquierda (fig. 9.30) a un plano con un encuadre similar de un arado yendo de izquierda a derecha (fig. 9.31). Este corte lle-



Fig. 9.30



Fig. 9.31

va de la primera porción del segmento 3, sobre la construcción de un dique, a una nueva porción en una plantación de algodón. Las diferencias entre estos planos indican la transición, pero sus similitudes también pueden llevarnos a esperar alguna conexión entre estos dos temas.

La cámara puede funcionar de un modo igual de sorprendente. *The River* utiliza ocasionalmente encuadres oblicuos, como cuando vemos una secuencia de montaje de los trabajadores cargando las balas de algodón en un barco fluvial (fig. 9.32). La composición desequilibrada hace que parezca que las balas rueden hacia abajo casi sin esfuerzo. Esta serie de planos, combinados con una animada música de banjo, hacen que consideremos la escena como una descripción positiva de la productividad del Sur en años anteriores. Resulta interesante que el uso del estilo, aquí, nos desanime a preguntarnos si estos trabajadores negros son esclavos. Ésta es una cuestión importante en la historia de América, pero la película la excluye de su argumentación y en su lugar prefiere hablar de un «nosotros» general, una conjunto de gente responsable del expolio del Mississippi.

Como hemos visto en el capítulo 4, el hecho de estimular nuestras emociones desempeña un papel muy importante en la forma retórica. Si una película puede provocarnos sentimientos intensos sobre su tema, podemos ser más propensos a aceptar que su argumentación es válida. El uso que se hace de las técnicas en *The River* aumenta este impacto emocional. Incluso hoy en día, cuando los temas de las argumentaciones de Pare Lorentz ya no son de actualidad, nos puede afectar mucho el estilo de la película.



Fig. 9.32

### EL ESTILO EN *BALLET MÉCANIQUE*

Cuando hemos analizado por primera vez *Ballet mécanique* en el capítulo 4, hemos considerado necesariamente algunos aspectos de su estilo: las breves series de planos, los movimientos pendulares de la cámara, las discontinuidades gráficas. El estilo es crucial para la organización abstracta de la forma. De hecho, a menudo aludimos al énfasis en las cualidades abstractas de objetos reconocibles con el nombre de «estilización». Pero ahora que hemos estudiado las técnicas del medio cinematográfico, podemos especificar más cómo funciona el estilo en *Ballet mécanique*.

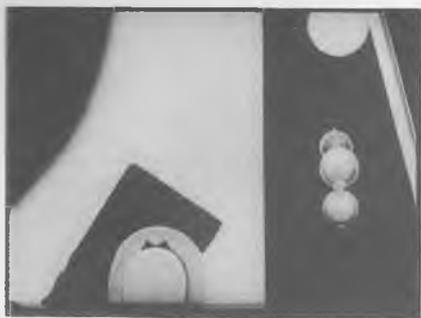


Fig. 9.33



Fig. 9.34



Fig. 9.35

Por lo general, la película invierte nuestras expectativas normales sobre la naturaleza del movimiento. El propósito es hacer que los objetos bailen y que el movimiento humano parezca mecánico. Ya hemos visto cómo la forma de la película está calculada para poner de relieve las cualidades pictóricas. Ahora podemos ver que la película utiliza cada técnica cinematográfica de forma que funcione en este contexto.

La mayoría de los objetos nos resultan familiares de la vida cotidiana, pero la puesta en escena los saca de su contexto familiar y hace que los veamos de una forma nueva. Por ejemplo, muchos de los planos muestran caras u objetos ante fondos blancos o negros (figs. 4.36 y 4.43). En unos pocos casos, los propios fondos tienen dibujos abstractos en blanco y negro, como en el plano de la esfera ondulante, casi al final del segmento 2 (fig. 9.33). Los objetos que pendulan o giran, especialmente los movimientos de la máquina en el segmento 4, también enfatizan el patrón de «ballet mecánico». Incluso el maquillaje, que normalmente relacionamos con películas que presentan personajes, actúa para establecer relaciones abstractas más destacadas. En el plano del perfil de la mujer (fig. 4.38), se combina un maquillaje exagerado con una ausencia de expresión y un movimiento giratorio rígido para poner de relieve su semejanza con un maniquí. Igualmente, el movimiento de la figura humana imita al de las máquinas.

Las características cinematográficas del plano intensifican estas cualidades y añaden nuevos elementos abstractos a las imágenes. Cualquier encuadre crea una composición, desde luego, pero el cineasta puede enfatizar o restar énfasis a los aspectos abstractos de las formas de la pantalla.

En *Ballet mécanique*, la escala del plano destaca a menudo algún elemento importante de la toma. El film posee una alta proporción de primeros e incluso primerísimos planos. En combinación con los fondos blancos, estos encuadres acaban aislando y llamando la atención sobre las formas: el sombrero (fig. 4.43), el collar de caballo en forma de cero (fig. 9.34), el perfil (fig. 4.38). Estas tomas cercanas también consiguen que las texturas sean más fáciles de discernir, como ocurre en el caso de las botellas.

Otros aspectos del encuadre operan de forma similar. Los *catches* cambian la forma de la pantalla para enfatizar una porción de la misma, como sucede en los planos repetidos del ojo de la mujer (fig. 4.33). El encuadre al revés se utiliza para presentar a la mujer columpiándose en el segmento 1 (fig. 4.31). Un efecto especial puede organizar la forma a pequeña escala de todo un segmento, como cuando dominan los planos a través de un prisma en el segmento 2 y luego se repiten como motivo en partes posteriores.

Finalmente, el encuadre móvil funciona de forma destacada en la creación del ritmo de la película. Las cortas y regulares panorámicas en el plano al revés de la mujer columpiándose inician este proceso, que reaparece en los breves y repetitivos planos de panorámica de los coches de la feria en el segmento 3.

El montaje es una técnica muy importante para crear relaciones abstractas en *Ballet mécanique*. Esta película proporciona un buen ejemplo de cómo los cineastas pueden trabajar completamente al margen del montaje continuo y crear estructuras dinámicas y muy organizadas entre los planos. Uno de los momentos más sorprendentes y divertidos de la película se basa en un emparejamiento gráfico preciso. En el segmento 2, vemos un primerísimo plano de los ojos de una mujer completamente abiertos (fig. 9.35). La mujer los cierra, y los ojos y las cejas, muy maquillados, parecen medias lunas oscuras sobre su piel blanca. Un corte nos presenta la misma composición, ahora al revés. (La fig. 9.36 muestra la última imagen del primero de los planos y la primera imagen del siguiente.) Cuando abre los ojos (fig. 9.37), nos sorprendemos momentá-

neamente al descubrir que han cambiado de posición; el emparejamiento es tan exacto que hace el corte casi invisible. La sorpresa queda intensificada por un ritmo de montaje rápido que no nos permite examinar los planos detalladamente. Toques humorísticos como éste se producen a lo largo de todo *Ballet mécanique* y la hacen tan agradable de ver ahora como debió de serlo cuando se exhibió por primera vez hace más de sesenta años.

Los emparejamientos gráficos, sin embargo, son poco frecuentes en la película. Normalmente, las formas que tenemos que comparar no aparecen en planos sucesivos. Así, la danza de intertítulos y fotografías, el gran cero (fig. 9.38) y el collar de caballo (fig. 9.34) del segmento 5 son similares gráficamente, y todos ellos reaparecen en muchos planos. Sin embargo, nunca se juxtaponen mediante un emparejamiento gráfico. Por otro lado, una gran cantidad de cortes contrasta elementos mediante marcadas discontinuidades gráficas. La alternancia del círculo y el triángulo que se repite tan regularmente es un ejemplo. La verdad es que ambas formas son blancas y ambas aparecen ante fondos negros. Pero lo que nosotros percibimos más rápidamente en estos pasajes es la diferencia entre las formas. Este contraste tan obvio nos lleva a buscar otros.

El contraste gráfico se puede intensificar mediante el montaje acelerado. En la alternancia del sombrero y el zapato del segmento 7 (fig. 4.43), vemos con claridad las sorprendentes diferencias en la forma. Pero mientras continúa la prolongada serie de planos breves, advertimos variaciones. Transcurrida aproximadamente una tercera parte del fragmento, cambian las direcciones: el zapato se aparta de la izquierda brevemente y el sombrero también se mueve. Luego vuelven a sus posiciones originales y el ritmo del montaje se acelera. Al final, los planos son tan breves que parece casi como si viéramos un único objeto blanco latiendo, cambiando rápidamente de un círculo a un rombo y a un círculo de nuevo. En este caso, los cineastas han subrayado cómo el fenómeno del movimiento aparente nos hace ver movimiento en una tira de imágenes estáticas levemente diferentes. Éste es el proceso que hace posible el cine. (Véase el capítulo 1.)

Incluso cuando no hay similitudes o contrastes gráficos específicos, el montaje de *Ballet mécanique* sugiere otras comparaciones. Al colocar el plano del ojo de una mujer después del plano de una máquina, o al interrumpir la repetida ascensión de unas escaleras por parte de una lavandera con un eje que gira rítmicamente, la película crea una similitud metafórica entre el movimiento humano y el mecanizado. Estas repetidas comparaciones ayudan a organizar el desarrollo global de la forma de la película.

El movimiento rítmico de las figuras, la rítmica movilidad del encuadre y el montaje rítmico funcionan para hacer que los objetos se muevan por la pantalla. Es difícil no ver los rápidos planos de las piernas de los maniqués (fig. 4.42) en el segmento 7 como si ejecutaran un baile, aunque la mayoría de los planos individuales no tiene ningún movimiento. Este pasaje difiere mucho del simple plano de la mujer columpiándose que vemos al comienzo. Sin embargo, sin hacer ningún uso de la lengua, aparte del propio título, para dirigir nuestras expectativas, *Ballet mécanique* ha empleado las técnicas cinematográficas para hacernos ver una similitud entre dos momentos tan opuestos. Los objetos fortuitos parecen emparejarse entre sí y late un ritmo mecánico tanto en los objetos como en los seres humanos.



Fig. 9.36



Fig. 9.37



Fig. 9.38

### EL ESTILO EN *A MOVIE*

Ya hemos visto que la forma global de *A Movie*, de Bruce Conner, es asociativa. En este contexto, el estilo cinematográfico desempeña tres tipos generales de funciones. A lo largo de toda la película, las técnicas estilísticas ayudan a dividir la forma en partes y a crear relaciones entre esas partes. En un nivel local, las técnicas concretas aumentan los vínculos entre diferentes objetos y nos llevan a formar expectativas a partir de la comparación. En tercer lugar, el estilo nos ofrece pistas de cómo responder emocional e intelectualmente.

Conner no controló ni la puesta en escena ni la fotografía de las películas de las que extrajo los planos de *A Movie*, ni tampoco la composición de la música que conforma la banda sonora. Sin embargo, mediante la selección y organización, se sirvió de estos elementos tal y como ya existían, y podemos encontrar las técnicas de puesta en escena, cámara, sonido y montaje funcionando para desempeñar los tres tipos de funciones. Quizá la característica más notable de la puesta en escena de *A Movie* sea su gran variedad. Al elegir material de géneros cinematográficos tan diferentes, Conner nos hace buscar asociaciones cada vez más generalizadas para poder comprender los vínculos entre los objetos que vemos. Los vaqueros e indios al galope de una película de ficción, el estallido de la bomba atómica del documental y los planos de la película erótica no equivalen a una historia o argumento, y tenemos que descubrir alguna asociación común, como la agresividad y el desastre, para comprender este batiburrillo de imágenes heterogéneas.

Nuestra capacidad para seguir las asociaciones que se hacen de un plano a otro también depende del hecho de que Conner ha buscado tipos de elementos similares de diferentes películas y los ha juxtapuesto, colocando el choque de un vagón de ganado a continuación del de un coche de carreras, o la caída de un esquiador acuático a continuación de la de un surfista. *A Movie* también utiliza la puesta en escena de los diferentes planos para dirigir nuestras reacciones emocionales. Los planos de accidentes de aviones o del pelotón de ejecución evocan horror, mientras que las secciones más tranquilamente siniestras de la película contienen algunas imágenes de gran belleza, como el primer plano del «Hindenburg» flotando sobre la ciudad (fig. 4.48). Los elementos de la puesta en escena contribuyen a la forma total de la película, puesto que los motivos visuales se repiten y varían. Como hemos visto en el capítulo 4, los motivos de los segmentos 2 y 3 se repiten de nuevo en la cuarta y última parte.

La fotografía opera de igual forma en *A Movie*. Por una parte, se encuentran una gran variedad de técnicas en el material original: fotografía aérea de aviones incendiados, panorámicas documentales que siguen carreras de coches y de barcos, y encuadres más estáticos de escenas preparadas, como los planos del filme erótico. Una vez más, esta variedad aumenta los contrastes entre los elementos y nos incita a establecer comparaciones en un nivel muy general. Sin embargo, *A Movie* también utiliza como motivos los tipos similares de fotografía que se hallan en las diferentes películas. Así, la serie de diferentes desastres aéreos al comienzo del segmento 4 emplea siempre la fotografía aérea, lo que los vincula con los planos del «Hindenburg» al principio del segmento 3. La fotografía y los movimientos de cámara también pueden intensificar la respuesta emocional. La serie de panorámicas de coches de carreras estrellándose al final del segmento 2 construye un ritmo relativamente regular, un patrón que se intensificará en partes posteriores de la película. Igualmente, el pronunciado movimiento en contrapicado que sigue al coche antiguo cayendo por un acantilado al final de este segmento (figs. 9.39, 9.40)



Fig. 9.39



Fig. 9.40



Fig. 9.41



Fig. 9.42



Fig. 9.43



Fig. 9.44

enfatisa la duración de esta caída y proporciona un clímax emocional a la serie de accidentes de coches.

En unos cuantos momentos de *A Movie*, Conner también manipula la fotografía utilizando efectos especiales de laboratorio para alterar los planos. Unos cuantos planos del segmento 4 comienzan o finalizan con *catches* negros que revelan u ocultan la puesta en escena del plano. Por ejemplo, la breve serie de planos del puente levadizo comienza con un *catch* moviéndose a un lado (fig. 9.41). Estos momentos ponen de relieve la manipulación que hace Conner de material ya existente, y quizá funcionan de forma similar a las repetidas inserciones de los títulos «Movie», «Bruce Conner», etc., en otros momentos de la película.

También hay una breve serie de planos al comienzo del segmento 4 que están vinculados mediante encadenados y *zooms* que amplían los encuadres. De los aviones frente a la pirámide (fig. 4.55), un encadenado nos traslada al comienzo del primer plano del volcán (fig. 9.42). Podemos ver los bordes de este encuadre tal y como Conner los positivó al principio, pero luego lo aumenta fotograma a fotograma para conseguir un efecto de *zoom* (fig. 9.43). Tras un corte directo a un plano más cercano del volcán (también con un cierre de *zoom*), hay un encadenado con la coronación (fig. 9.44), que también se ha aumentado en laboratorio (fig. 9.45), seguido de otro encadenado con el «Hindenburg» ardiendo y un encadenado final y un *zoom* de cierre a una hilera de tanques del ejército en marcha. En una película que manipula los planos originales sólo mediante el montaje y el sonido, este breve segmento sobresale por contraste. El efecto de los rápidos encadenados y de los *zooms* hace, en parte, que parezca que nos adentramos en todas estas escenas. Pero, lo que es más sorprendente, cada escena parece emerger de la anterior: el vol-



Fig. 9.45

cán «pasa al frente» de la pirámide, el oficio eclesiástico se mezcla brevemente con el humo del volcán, etc. Esta serie crea un vínculo muy fuerte entre elementos dispares, intensificando nuestra sensación del inevitable y rítmico flujo de este grupo de siniestras imágenes.

El sonido es crucial para varios efectos de *A Movie*. En el capítulo 4 vimos cómo las divisiones entre los segmentos 2, 3 y 4 coinciden con pausas entre fragmentos de *Pini di Roma*, de Respighi. Las considerables diferencias de tono entre estas partes también nos proporcionan pistas sobre cómo reaccionar ante las imágenes. Los planos del comienzo del segmento 3 —las mujeres llevando tótems, el «Hindenburg» los acróbatas— adquieren su tono misterioso y ligeramente siniestro a partir casi exclusivamente del acompañamiento musical. Además, la música intensifica la respuesta emocional. Aunque la serie de desastres del segmento 4 es horrenda en sí misma, la música lenta y pesada hace que se convierta en un bullicio precipitado y apocalíptico.

El sonido es siempre no diegético, y no oímos voces o efectos sonoros procedentes de las escenas concretas. Sin embargo, Conner ha montado los planos de modo muy cuidadoso para crear ritmos que se correspondan con el movimiento de la imagen, el montaje y la música. Por ejemplo, la frenética utilización del rápido pasaje de *Pini di Roma* hacia el final del segmento 2 acompaña a la serie de choques entre los automóviles de carreras. Frases estrepitosas y disonantes comienzan a interrumpir la música a intervalos regulares. Conner las regula para que coincidan con los choques concretos, intensificando considerablemente su efecto visual. Más adelante, en el segmento 4, el plano del flautista (fig. 4.56) coincide con un pasaje de música de flauta y oboe, de forma que por un momento casi creemos que el sonido es ahora diegético. Esta impresión intensifica el carácter idílico de estos exóticos planos justo antes de volver a los desastres. De este modo, aunque Conner elige una pieza musical ya existente, la ha adecuado a las imágenes y la ha utilizado para que ayude a crear el tono y la forma de *A Movie*.

El montaje fue la única técnica que Conner controló por completo en *A Movie* y a él se deben muchos de los efectos más espectaculares. Por supuesto, las comparaciones asociativas básicas se hacen montando seguidas series de planos procedentes de diferentes fuentes. Pero Conner no se conforma con yuxtaponer los hechos mediante el montaje. También explota las relaciones gráficas, espaciales y temporales entre los planos.

Algunos cortes se sirven de los principios de continuidad para asociar planos que en realidad no estarían en el mismo espacio, creando de este modo una continuidad «imposible» que proporciona a la película gran parte de su humor. Ahora podemos ver que el *gag* del oficial del submarino «mirando» a la mujer en bikini (figs. 4.50 y 4.51) se debe al hecho de que se trata de un falso emparejamiento del eje de miradas. Igualmente, las diferentes carreras de caballos, elefantes y tanques en la primera parte del segmento 2 están vinculadas parcialmente por el hecho de compartir la dirección de la pantalla. La mayoría de los movimientos son de izquierda a derecha, o avanzan directamente hacia la cámara, direcciones que se podrían montar juntas correctamente en el sistema de montaje continuo. De este modo podemos imaginarnos a todos estos vehículos y animales corriendo juntos en un espacio amplio. Sin embargo, la evidente imposibilidad de la yuxtaposición hace que esta idea resulte divertida. Más tarde, en el segmento 3, Conner varía esta técnica montando seguidos a varios esquiadores acuáticos y lanchas, algunos con una dirección del movimiento similar, otros con direcciones contrarias, pero todos ellos comparados mediante las similitudes generales de series de planos.

Al igual que *Ballet mécanique*, *A Movie* utiliza los emparejamientos gráficos para crear comparaciones. Durante la misma serie de movimientos rápidos que se montan seguidos en el segmento 2, vemos por primera vez el plano de una



Fig. 9.46

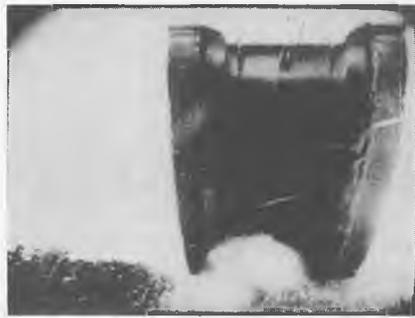


Fig. 9.47

carreta apartándose a un lado del plano (fig. 9.46), luego un plano gráficamente similar de un tanque filmado en contrapicado (fig. 9.47). Combinados con el *tempo* rápido del ritmo del montaje, estos momentos contribuyen al frenético júbilo que genera este segmento. Al descubrir similitudes de este tipo entre planos tomados de diferentes fuentes, Conner también aumenta las conexiones asociativas entre los planos. Los vínculos estilísticos también nos llevan a descubrir vínculos emocionales y conceptuales.

La organización formal global de *A Movie*, con su humor inicial y su evolución hacia un tono amenazador y finalmente el desastre, se basa en gran parte en el uso repetido de técnicas estrictamente cinematográficas. El montaje yuxtapone elementos, la puesta en escena y la fotografía enfatizan las similitudes y los contrastes entre ellos, y la música desarrolla y unifica el tono emocional. Como resultado, incluso una película muy corta como ésta puede obtener una amplia gama de respuestas por parte del espectador. Aquí, como en todos los tipos de forma no narrativa, podemos ver que el estilo desempeña un papel crucial en la forma total de una película y en la experiencia del espectador.

Aquí concluye nuestro examen de la forma y la técnica cinematográficas. Como hemos puesto de relieve, ningún conjunto de reglas único nos permitirá comprender todas las películas de forma automática. Toda película crea una forma única a partir de una interacción entre la estructura global y el estilo, y cada elemento individual (cada parte formal o cada técnica estilística) funciona de acuerdo con su posición dentro de ese sistema. Analizar la naturaleza de ese sistema formal y las funciones de los recursos concretos es el objetivo del crítico; la cuarta parte de este libro consiste en una serie de análisis que muestran cómo puede comprender un crítico el funcionamiento de tipos de películas completamente diferentes.

## NOTAS Y CUESTIONES

### EL CONCEPTO DE ESTILO CINEMATOGRAFICO

A veces el concepto de estilo se utiliza de forma valorativa, para implicar que algo es inherentemente bueno («¡Tiene verdadero estilo!»). Nosotros estamos utilizando el término de forma descriptiva. Desde nuestra perspectiva, todas las

películas tienen estilo, porque todas las películas hacen *algún* uso de las técnicas del medio, y estas técnicas se organizarán forzosamente de algún modo.

Para un examen del concepto de estilo en las diferentes artes, véase *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* (Nueva York, Harcourt, Brace & World, 1958), de Monroe C. Beardsley; *The Problem of Style* (Greenwich, Conn., Fawcett, 1966), de J. V. Cunningham (comp.); y *The Concept of Style* (Ithaca, Cornell University Press, 1987), de Berel Lang (comp.).

Estudios pioneros sobre el estilo en el cine son «Style and Medium in the Moving Pictures» (originalmente publicado en 1934), de Erwin Panofsky, en *Film: An Anthology* (Berkeley, University of California Press, 1970), págs. 13-32, de Daniel Talbot (comp.); *Films and Feelings* (Cambridge, Mass., MIT Press, 1967), de Raymond Durgnat; y «Pour une stylistique du film», de Raymond Bellour, en *Revue d'esthétique*, 19, 2 (abril-junio de 1966), págs. 161-178. La mayoría de las obras citadas en la sección «Notas y cuestiones» de los capítulos de la tercera parte ofrecen estudios concretos de aspectos del estilo cinematográfico.

Un análisis plano a plano de *Ballet mécanique* se puede hallar en *The Cubist Cinema* (Berkeley, University of California Press, 1975), de Standish Lawder.

Se ha escrito todo un libro sobre la producción de *Ciudadano Kane* que arroja mucha luz sobre cómo se creó su estilo: *The Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press, 1985; trad. cast.: *Cómo se hizo Ciudadano Kane*, Barcelona, Ultramar, 1987), de Robert L. Carringer. Entre otras cosas, Carringer revela hasta qué grado Welles y sus colaboradores utilizaron los efectos especiales para muchas de las escenas de la película. Un homenaje a la película, y una reimpresión del informativo artículo de Gregg Toland sobre ella, «Realism for *Citizen Kane*», está disponible en *American Cinematographer*, 72, 8 (agosto de 1991), págs. 34-42. Graham Bruce explica la banda musical de Bernard Herrmann para *Ciudadano Kane* en *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor, UMI Research Press, 1985), págs. 42-57. Véase también *A Heart at Fire's Center: The Life and Music of Bernard Herrmann* (Berkeley, University of California Press, 1991), de Steven C. Smith.

# PARTE IV

---

## ANÁLISIS CRÍTICOS DE PELÍCULAS

La crítica no es una actividad que se limite a aquellas personas que escriben artículos o libros sobre cine. Cualquier persona que intente de forma activa comprender una película está implicada en un proceso crítico. Podemos tener dudas, por ejemplo, de por qué se incluyó una escena en una película; nuestra investigación de la función de esa escena en el contexto global será un primer paso para un examen crítico. La gente que discute una película que ha visto está tomando parte en la actividad crítica.

Hasta este momento, hemos considerado conceptos y definiciones que permitirán al aficionado al cine analizar sistemáticamente una película. El crítico aborda una película sabiendo ya que los patrones formales, como las variaciones y repeticiones, probablemente serán importantes y habrá que examinarlos. El crítico también estará alerta a los principios de la forma narrativa y no narrativa y examinará los usos destacados de las diferentes técnicas cinematográficas. El crítico también basará sus afirmaciones en datos específicos de la película.

Hasta aquí, hemos examinado todas las técnicas que integran una película; también hemos expuesto los principios básicos que gobiernan la forma narrativa o no narrativa de una película. Los ejemplos y análisis han mostrado cómo funcionan los elementos de una película en un sistema global. Pero el único modo de ejercitarse para analizar filmes es la práctica de ver películas de forma crítica y leer análisis de otros críticos. Por esta razón, concluimos nuestro examen de las películas como sistemas formales con una serie de breves ensayos sobre películas concretas.

El analista, normalmente, examina una película con algún tipo de propósito en mente. Quizá quiera comprender aspectos de una película complicada, revelar el proceso que provocó una respuesta agradable o convencer a alguien de que merece la pena ver una película. Nuestros análisis de muestra tienen dos objetivos fundamentales. En primer lugar, queremos ilustrar cómo funcionan juntos la forma filmica y el estilo cinematográfico en películas diferentes. Luego, pretendemos proporcionar modelos de análisis críticos breves, que ejemplifiquen cómo un ensayo podría clarificar algunos aspectos del funcionamiento de una película.

Puesto que el analista está limitado por su propósito, hay pocas posibilidades de «abarcarlo todo», de explicar cada faceta de una película. Como resultado, estos análisis no agotan las películas. Podríamos estudiar cualquiera de ellas y descubrir muchos más puntos de interés de los que hemos podido presentar aquí. De hecho, se han escrito y se pueden escribir libros enteros sobre películas concretas sin que se agoten las posibilidades de enriquecer nuestra experiencia sobre esas películas.

# DIEZ

## CRÍTICA CINEMATOGRÁFICA: ANÁLISIS DE EJEMPLOS

Cada una de las cinco grandes secciones de este capítulo enfatiza diferentes aspectos de varias películas. En primer lugar, examinamos cinco películas narrativas clásicas: *Luna nueva*, *La diligencia*, *Con la muerte en los talones*, *Hannah y sus hermanas* y *Buscando a Susan desesperadamente*. Puesto que la mayoría de los espectadores están muy familiarizados con las películas de construcción clásica, es importante estudiar detalladamente cómo funcionan.

A continuación analizaremos cuatro películas que representan diferentes alternativas a las normas clásicas. Las dos primeras películas de esta sección se basan en la ambigüedad para crear sus efectos. *Dies Irae* y *El año pasado en Marienbad* no poseen una cadena narrativa de causa-efecto tan definida como las películas más clásicas. Tienden a utilizar la técnica cinematográfica de forma ambigua y perturbadora. La siguiente película que examinaremos, *Tokyo monogatari*, se desvía de forma selectiva de las normas estilísticas clásicas para crear un sistema único y enormemente unificado. El último ejemplo, *Nevinost Bez Zastite* [Inocencia sin defensa], es mucho más ecléctico, ya que utiliza un *collage* de ficción y no ficción para reflexionar sobre las implicaciones sociales y políticas del cine.

Los filmes documentales se pueden construir de diferentes modos, y la tercera sección considera dos ejemplos. Aunque *High School* pretende ser una descripción neutral de una situación, sin embargo ilustra cómo las elecciones formales y estilísticas del cineasta pueden tener un gran impacto en el espectador y crear una gama concreta de significados implícitos y explícitos. Por el contrario, *Céloviek s kinoapparatom* [El hombre de la cámara] no tiene ninguna pretensión de objetividad y en vez de ello hace gala de los poderes manipuladores del medio cinematográfico.

No podemos considerar los dibujos animados susceptibles de un análisis tan

detallado, pero la cuarta sección demuestra que las películas de animación presentan retos estilísticos y formales fascinantes. Tres significativos cortometrajes revelan la gama de posibilidades disponibles en los dibujos animados.

Finalmente, acometeremos análisis que ponen de relieve la ideología social. Nuestro primer ejemplo, *Cita en San Luis*, es una película que acepta una ideología dominante y refuerza la creencia del público en esa ideología. Por el contrario, *Toro salvaje* muestra cómo una película puede manifestar ambigüedad en sus implicaciones ideológicas. El último ejemplo, *Todo va bien*, adopta una posición explícitamente radical y desafía al público a reflexionar de forma consciente sobre las ideas expuestas.

Podríamos haber enfatizado diferentes aspectos de cualesquiera de estas películas. *Cita en San Luis*, por ejemplo, es una película narrativa clásica y podríamos haberla considerado desde esta perspectiva. Igualmente, se podría haber analizado *Céloviek s kinoapparatom* como ejemplo de alternativa al montaje continuo clásico. Cualquier película representa una postura ideológica que se podría analizar. Nuestras elecciones sugieren sólo determinados criterios de enfoque; las propias actividades críticas del lector descubrirán muchos más.

El apéndice a esta cuarta parte se centrará en estas actividades. En él hemos sugerido algunas maneras de preparar, organizar y escribir el análisis crítico de una película. Nos basamos en los análisis de los ejemplos anteriores para mostrar diferentes estrategias que podemos aplicar a la hora de escribir.

## EL CINE NARRATIVO CLÁSICO

### ■ LUNA NUEVA

1940. Columbia. Director: Howard Hawks. Guión: Charles Lederer, a partir de la obra teatral *The Front Page*, de Ben Hecht y Charles MacArthur. Fotografía: Joseph Walker. Montaje: Gene Harlick. Música: Morris W. Stoloff. Con Cary Grant, Rosalind Russell, Ralph Bellamy, Gene Lockhart, Porter Hall.

La impresión dominante que deja *Luna nueva* es la de velocidad: se dice a menudo que es la comedia sonora más rápida que se ha hecho nunca. Por tanto, «moderémosla» analíticamente. Dividiendo la película en partes y examinando cómo se relacionan esas partes entre sí lógicamente, temporal y espacialmente, podemos sugerir cómo se han utilizado la forma narrativa clásica y las técnicas cinematográficas concretas para crear esta rapidísima experiencia.

*Luna nueva* se construye a partir de la unidad común al cine narrativo clásico: la escena. Separadas generalmente por recursos de montaje como los encadenados, fundidos o cortinillas, cada escena presenta un segmento espacial, temporal y de acción de la narración diferente. Se pueden encontrar trece de estas escenas en *Luna nueva*, ubicadas en los siguientes lugares: 1) las oficinas del *Morning Post*; 2) el restaurante; 3) la sala de prensa del Tribunal Penal; 4) la oficina de Walter; 5) la celda de Earl Williams; 6) la sala de prensa; 7) la cárcel del distrito; 8) la sala de prensa; 9) la oficina del *sheriff*; 10) la calle en el exterior de la prisión; 11) la sala de prensa; 12) la oficina del *sheriff*; y 13) la sala de prensa. Todas estas escenas están separadas por encadenados excepto la transición entre 8 y 9, que se efectúa simplemente por corte.

Dentro de estas escenas se producen pequeñas unidades de acción. Nótese,

por ejemplo, que la escena 1, que dura casi catorce minutos en la pantalla, introduce a casi todos los personajes importantes y pone en marcha dos líneas de acción. O considérese la escena 13: casi todos los personajes importantes aparecen en ella, ¡y dura casi 33 minutos!

Por tanto, podemos dividir fácilmente varias escenas largas en partes más pequeñas a partir de las cambiantes acciones recíprocas de los personajes. De este modo, la escena 1 comprende: a) la presentación de la oficina del periódico; b) la primera conversación entre Hildy y Bruce; c) la discusión sobre el pasado de Walter con Hildy; d) la reunión de Walter con Duffy sobre el caso Earl Williams; e) Hildy le cuenta a Walter que se va a volver a casar; y f) la presentación de Bruce a Walter. Para comprender la construcción de otras escenas largas, podemos dividir las en segmentos similares. De hecho, el aspecto algo teatral de la película tal vez se deba a la segmentación de las escenas según las entradas y salidas de los personajes (en vez de, por ejemplo, a los frecuentes cambios de lugar). En cualquier caso, los modelos de desarrollo de las acciones recíprocas de los personajes contribuyen en gran medida al estrépito y velocidad de la película.

Las escenas funcionan, como cabría esperar, para hacer avanzar la acción. Como hemos visto en el capítulo 3 (págs. 82-84), el cine clásico de Hollywood construye a menudo una narración en torno a personajes con rasgos bien definidos que quieren lograr unas metas concretas. El enfrentamiento entre los rasgos opuestos y las metas contradictorias de estos personajes propulsa la historia en un proceso paso a paso de causa y efecto. *Luna nueva* cuenta con dos de estas cadenas de causa-efecto:

1. *El romance*. Hildy Johnson quiere abandonar su trabajo de reportera periodística y casarse con Bruce Baldwin. Ésta es su meta inicial. Pero el editor y ex marido de Hildy, Walter Burns, quiere que continúe como reportera y se vuelva a casar con él (su meta). Con estas dos metas en mente, los personajes entran en conflicto en varias etapas. Primero, Walter tienta a Hildy al prometer una buena cantidad de dinero a la pareja a cambio de que ella escriba un último artículo. Pero Walter también planea que roben a Bruce. Al enterarse de esto, Hildy rompe el artículo. Walter, sin embargo, continúa entreteniendo a Bruce y finalmente consigue a Hildy gracias a su renovado interés por el periodismo. Cambia de opinión con respecto a casarse con Bruce y se queda con Walter.

2. *Crimen y política*. Earl Williams va a ser colgado por haber matado a un policía. Los líderes políticos de la ciudad están confiados en que la ejecución asegurará su reelección. Ésta es la meta que comparten el alcalde y el *sheriff*. Pero el objetivo de Walter es inducir al gobernador a indultar a Williams y de este modo hacer perder en las urnas al partido del alcalde. A causa de la estupidez del *sheriff*, Williams se escapa y Hildy y Walter le esconden. Mientras tanto, llega un indulto del gobernador, pero el alcalde soborna al mensajero para que se marche. Descubren a Williams, pero el mensajero regresa con el indulto justo a tiempo para salvar a Williams de la muerte y a Walter y Hildy de la cárcel. Presumiblemente, el alcalde perderá las elecciones.

La línea de acción criminal y política depende en varios momentos de los acontecimientos de la línea de acción del romance: Walter utiliza el caso de Williams para atraer de nuevo a Hildy, Hildy persigue la historia de Williams en vez de regresar con Bruce, la madre de Bruce revela a la policía que Walter ha escondido a Williams, etc. Más concretamente, la influencia mutua de las dos líneas de acción altera las metas de varios personajes. En el caso de Walter, al in-

ducir a Hildy a escribir la historia, cumple su meta de poner en aprietos a los políticos y de intentar que Hildy regrese. Las metas de Hildy resultan mucho más alteradas. Después de romper el artículo, la decisión de cubrir la fuga de Earl Williams marca su aceptación de la meta de Walter. Su posterior consentimiento de ocultar a Williams y su indiferencia ante las súplicas de Bruce establecen firmemente sus metas como vinculadas a las de Walter. De este modo, la interacción de dos líneas argumentales promueve las metas de Walter pero altera radicalmente la de Hildy.

Dentro de este marco general, la serie causa-efecto es muy compleja y merece un análisis más detallado que aquel que el espacio nos permite realizar aquí. Pero consideremos, por ejemplo, las diferentes formas en que las tácticas de dilación de Walter (que implican a sus cómplices Duffy, Louie y Angie) establecen cadenas de causa-efecto a corto plazo. También es interesante la forma en que Bruce se aparta del argumento del romance, volviéndose cada vez más pasivo a medida que entra y sale de las comisarías del distrito. A este respecto, Earl Williams sufre una experiencia análoga cuando es manipulado por Hildy, el *sheriff*, el psicólogo y Walter. También podríamos considerar la función de los personajes secundarios, como Molly Malloy (el amor platónico de Williams), la madre de Bruce, los demás reporteros y sobre todo Pettibone, el encantador emisario del gobernador.

Y quizá lo que es más importante: nótese cómo «se enganchan» las escenas unas con otras. Un hecho al final de una escena se considera como la causa que conduce a un efecto, es decir, el hecho que comienza en la escena siguiente. Por ejemplo, al final de la primera escena, Walter se ofrece a llevar a Bruce y a Hildy a comer; la escena 3 comienza con ellos tres llegando al restaurante. Esto ejemplifica la famosa «linealidad» de la narrativa clásica: casi todas las escenas finalizan con una «causa pendiente» cuyo efecto se muestra al comienzo de la escena siguiente. En *Luna nueva*, este esquema lineal contribuye a que la acción del argumento avance rápidamente, «estableciendo» cada nueva escena al final de la anterior.

La lógica causa-efecto de la película ilustra también otro principio de la estructura narrativa clásica: la clausura. Ningún hecho carece de causa. (Incluso cuando llega Pettibone, no se trata de un *deus ex machina*, ya que sabemos que están presionando al gobernador para que decida sobre el caso.) Y lo que es más importante, ambas líneas de acción se resuelven claramente al final. Williams se salva y destituyen a los políticos. Bruce, que regresa a su ciudad con su madre, deja a Hildy y a Walter preparándose para una segunda luna de miel no menos agitada que la primera.

Lo mismo sucede con la causalidad. ¿Qué ocurre con el tiempo de la narración? El cine clásico de Hollywood generalmente subordina el tiempo a las relaciones de causa-efecto de la narración, y una de las formas habituales de hacerlo es fijar una fecha límite para la acción. De este modo, se conecta una meta temporal con una causal y el tiempo acaba cargado de significación causa-efecto. La fecha límite es, desde luego, una convención del género, añadiendo un factor tiempo (y suspense) programado. Pero en *Luna nueva*, cada una de las dos tramas tiene también su fecha límite: Earl Williams debe morir antes de las elecciones del martes próximo y antes de que el gobernador pueda indultarle. En su estrategia política, Walter Burns hace frente a la otra cara de la misma fecha límite: quiere que indulten a Williams. Lo que quizá no cabía esperar es que la trama del romance tuviera también una fecha límite.

Bruce y Hildy han decidido marcharse en un tren con destino a Albany (para casarse) a las cuatro en punto de ese mismo día. Las maquinaciones de Walter obligan a la pareja a posponer su marcha. Esto se ve intensificado por el hecho de que, cuando Bruce va a enfrentarse con Walter y Hildy, pronuncia

el desafiante ultimátum: «¡Me marchó en el tren de las nueve!» (Hildy también pierde este tren). La estructura temporal de la película, por tanto, se basa en la secuencia causa-efecto. Si a Earl Williams lo tuvieran que colgar al mes siguiente, si las elecciones fueran dos años más tarde, si Bruce y Hildy estuvieran planeando su matrimonio en una fecha lejana, faltaría por completo la sensación de dramático apremio. Las numerosas y coincidentes fechas límite que apremian a todos los personajes tienen como resultado enlazar todas las líneas de acción y mantener el trepidante ritmo de la película.

Otro aspecto de la estructuración del tiempo de *Luna nueva* refuerza este ritmo. Aunque el argumento presenta los hechos en orden cronológico, se toma importantes libertades con la duración de la historia. Desde luego, como la acción consume unas nueve horas (desde aproximadamente las 12.30 hasta más o menos las 9.30), esperamos que se eliminen ciertas porciones de tiempo *entre escenas*. Y así sucede. Lo que es poco común es que el tiempo *dentro* de las escenas también se acelere.

Al comienzo de la primera escena, por ejemplo, el reloj de la oficina del *Post* marca las 12.57. Es importante señalar que, en esta escena, no hay elipsis de montaje; simplemente se ha condensado la duración de la historia. Si cronometramos la escena 13, encontraremos una aceleración aún más acusada. La gente emprende largos recorridos y regresa ¡en menos de diez minutos! Una vez más, el montaje es continuo: es el tiempo de la historia el que «va más rápido» que el tiempo en la pantalla. Esta condensación temporal se combina con unos diálogos frenéticos y un montaje rítmico ocasionalmente acelerado (por ejemplo, los gritos de los reporteros justo antes de la captura de Williams) para crear el enloquecido ritmo de la película.

El espacio, como el tiempo, está subordinado a la causa y efecto de la narración. La cámara de Hawks se mueve discretamente para reencuadrar a los personajes de forma simétrica en el plano (véase una escena cualquiera sin sonido para observar el sutil «equilibrio» que se produce durante las escenas dialogadas. Un ejemplo se muestra en las figuras 6.140 a 6.142). Predominan los ángulos de cámara rectos, con algún plano en picado de vez en cuando, del patio de la prisión o las barras de la celda de Williams. ¿Por qué, podemos preguntarnos de paso, recibe la prisión este énfasis visual tanto en la angulación de la cámara como en la iluminación?

El hecho de limitar la acción a unos pocos lugares podría parecer una desventaja, pero las pautas de colocación de los personajes son extraordinariamente variadas y funcionales. Desde este punto de vista, es interesante el modo en que Walter convence a Hildy para que escriba la historia mientras los dos recorren una vuelta completa alrededor de la mesa y Walter adopta posturas dinámicas y cómicas. Y la continuidad espacial del montaje anticipa cada giro dramático cortando a un plano más corto o mediante una suave transición, con el fin de que veamos los movimientos y no los cortes. Prácticamente todas las escenas, sobre todo el episodio del restaurante y la escena final, ofrecen muchos ejemplos del montaje continuo clásico. En resumen, el espacio se utiliza para delinear el flujo de la secuencia de causa-efecto.

Podríamos destacar, por su especial interés, un elemento concreto del sonido y la puesta en escena. Es creíble que los reporteros de 1939 utilizaran teléfonos, pero *Luna nueva* convierte al teléfono en una parte integrante de la narración. La duplicidad de Walter exige el teléfono. En el restaurante finge que le requieren por una llamada; hace y rompe promesas a Hildy mediante el teléfono; da órdenes a Duffy y los demás por teléfono. De modo más general, la sala de prensa está equipada con un auténtico arsenal de teléfonos, que permiten a los reporteros contactar con los editores. Y, por supuesto, Bruce va llamando a Hildy desde las diferentes comisarias en las que entra continuamente. De este

modo, los teléfonos constituyen una red de comunicaciones que permite que la narración transmita mensajes de un lugar a otro.

Pero Hawks también orquesta visual y auditivamente el uso que de los teléfonos hacen los personajes. Hay muchas variaciones. Puede estar hablando por teléfono una persona, pueden estar hablando varias *sucesivamente* por diferentes teléfonos, pueden estar hablando varias *a un mismo tiempo* desde diferentes teléfonos, puede yuxtaponerse una conversación telefónica con una conversación en otro lugar de la habitación, etc. En la escena 11, hay un efecto polifónico cuando los reporteros entran a llamar por teléfono a sus editores y cada conversación coincide parcialmente con la anterior. Más tarde, en la escena 13, mientras Hildy telefona frenéticamente a los hospitales, Walter vocifera en otro teléfono. Y cuando Bruce regresa a buscar a Hildy, se produce un atropellado galimatías que finalmente se ordena en tres líneas sonoras: Bruce suplicando a Hildy que le escuche, Hildy escribiendo de forma obsesiva su artículo y Walter gritando por el teléfono para que Duffy deje libre la primera página («No, no, deja la historia del gallo: ¡ésta es de interés humano!»). Como muchas otras cosas de *Luna nueva*, los teléfonos merecen un estudio detallado por los diferentes y complejos modos en que se integran en la narración y por su contribución al *tempo* rápido de la película.

### ■ LA DILIGENCIA

1939. Walter Wanger Productions (distribuida por United Artists). Director: John Ford. Guión: Dudley Nichols, a partir del relato «Stage to Lordsburg», de Ernest Haycox. Fotografía: Bert Glennon. Montaje: Dorothy Spencer y Walter Reynolds. Música: Richard Hageman, W. Franke Harling, John Leipold, Leo Shuken, Louis Gruenberg. Con John Wayne, Claire Trevor, Thomas Mitchell, Andy Devine, George Bancroft, Donald Meek, Louise Platt, John Carradine, Berton Churchill.

El teórico del cine André Bazin ha escrito de *La diligencia*: «*La diligencia* (1939) es el ejemplo ideal de una madurez de estilo llevada a la perfección clásica. ...*La diligencia*: es como una rueda, está hecha con tal perfección que se mantiene en equilibrio sobre su eje en cualquier posición». Este efecto es el resultado de la concentración de la película en la creación de una unidad narrativa compacta, con todos sus elementos sirviendo a este objetivo.

Como en *Luna nueva*, la narración consume un breve lapso del tiempo de la historia: dos días. El argumento toma la palabra «diligencia» (un coche de caballos que realiza viajes por etapas, realizando varias paradas a lo largo del camino) en sentido literal y lo convierte en la base de sus divisiones narrativas. La acción de la película consiste en el trayecto de una diligencia desde su punto de partida hasta su destino, y las principales escenas se producen en los lugares donde se detiene la diligencia para que sus ocupantes coman y descansen. En vez de una segmentación detallada de la película, una división más general de las partes a gran escala del viaje nos permitirá resaltar aspectos importantes del desarrollo de la forma:

#### Primer día

1. La caballería se entera de la rebelión de los indios.
2. En Tonto, los pasajeros suben a la diligencia.
3. Conversaciones durante la primera parte del viaje.
4. Primera parada: comida del mediodía y la noticia de que no habrá escolta.
5. Conversaciones durante la segunda parte del viaje.

6. Segunda parada: noche. Nace el bebé de Lucy; Ringo se declara a Dallas.

#### Segundo día

7. Mañana: partida desde la segunda parada.
8. Conversaciones durante la tercera parte del viaje.
9. Tercera parada: los pasajeros descubren el transbordador quemado, la diligencia cruza el río, son atacados y perseguidos por los indios y rescatados por la caballería.
10. Llegada a Lordsburg; Ringo se enfrenta con los hermanos Plummer en un tiroteo.
11. Ringo y Dallas parten para el rancho de Ringo.

El perfecto equilibrio entre una parte y otra es evidente en este esquema. Al principio y al final, tienen lugar breves escenas entre las montañas de Monument Valley. Al principio vemos a la caballería cabalgando y llevando noticias de que Jerónimo está en pie de guerra. Al final, un único plano muestra a Ringo y a Dallas cabalgando por el valle hacia su nueva vida juntos. La segunda parte de la película transcurre en la ciudad de Tonto, donde los pasajeros suben a la diligencia. El viaje finaliza en la secuencia 10, a modo de inversión de la segunda parte; ahora los pasajeros descienden en Lordsburg, su destino. Aquí también se resuelven las diferentes metas que los personajes se han marcado.

Entre estos dos puntos de partida y de llegada, hay tres secuencias dedicadas al trayecto (partes 3, 5 y 8), cada una de las cuales culmina con la llegada a una de las tres etapas, o paradas, del recorrido. Durante la primera parada, en Dry Fork, los pasajeros toman su almuerzo. En la segunda, Apache Wells, pasan la noche. La salida, a la mañana siguiente, es análoga a la partida de la ciudad del día anterior; la estructura de las partes 5-6 repite la de las partes 3-4.

Como antes, la escena de partida lleva a una nueva fase del viaje, la parte 8. Pero después de dos repeticiones del esquema viaje-parada, la narración introduce una importante variación. Cuando la diligencia llega al puesto de la tercera etapa, y final, East Ferry, los personajes descubren que ha sido incendiado por los indios. La diligencia cruza el río y se encamina hacia Lordsburg, pero las expectativas de que en ese momento se va a producir una importante escena no quedan defraudadas. En el lugar donde se realiza la tercera parada, los indios atacan. Tras la persecución y el rescate, una elipsis traslada la narración directamente a Lordsburg, eliminando la última parte del viaje.

La partida inicial desde Tonto (segmento 2) fija las metas de la mayoría de los personajes. Lucy Mallory está viajando para reunirse con su marido, que es miembro de la caballería. Mister Peacock, un representante de una empresa fabricante de *whisky*, va de camino a casa para reunirse con su esposa en Kansas City. Los dos guías del grupo son el conductor, Buck, que también viaja para encontrarse con su familia en Lordsburg, y el *marshall*, Curly, que viaja como escolta de Ringo Kid.

Dos «indeseables» —Doc Boone, el borracho local, y Dallas, una prostituta— abandonan la ciudad en la misma diligencia, expulsados por los ciudadanos «respetables». Doc y Dallas no tienen una meta definida, excepto encontrar un lugar donde se les permita quedarse. El jugador, Hatfield, también se une al grupo sin ninguna meta a largo plazo; intenta proteger a Lucy Mallory durante el viaje.

La narración pone de relieve a dos personajes al hacerlos subir a la diligencia más tarde. Tras haber robado el dinero de las nóminas depositado en su banco, Gatewood alcanza la diligencia en la calle y sube. El objetivo de Gatewood es escapar sin que nadie se entere. Un poco después de que la diligencia deje Tonto, se encuentran con Ringo, que quiere llegar a Lordsburg para vengarse de los hermanos Plummer, y se une al grupo bajo arresto de Curly.

La mayoría de los desarrollos causales significativos del argumento se producen en las escenas que transcurren en las dos paradas del viaje. En la primera (segmento 4), la forma de sentarse a la mesa define las relaciones sociales. Dentro del grupo, Ringo y Dallas son rechazados como marginados y por lo tanto expulsados. Mister Peacock se define a sí mismo como el cobarde del grupo, al ser el único que vota regresar a Tonto cuando descubren que no podrán disponer de ninguna escolta de la caballería a partir de esa parada.

La segunda parada (segmento 6) es la escena más importante del viaje por su desarrollo de las relaciones entre los personajes. Doc Boone y Dallas, los dos indeseables, se ganan la admiración de los demás al ayudar en el parto del bebé de Lucy. En ese momento, Ringo propone en matrimonio a Dallas.

Entre las importantes secuencias que transcurren en las ciudades, las paradas durante el viaje y el ataque de los indios, hay tres secuencias de trayecto por Monument Valley (partes 3, 5 y 8), cada una de las cuales consta de un número similar de escenas breves. Cada escena comienza con un plano general o un gran plano general de la diligencia, a menudo acompañado por el motivo musical característico de la «diligencia». Varias veces, especialmente al principio de cada secuencia, a este plano general le sigue un plano medio del asiento del conductor, con Curly y Buck hablando. Estos planos nos proporcionan algunas explicaciones. Por ejemplo, nos enteramos de que Curly comprende las razones del deseo de venganza de Ringo y de que sospecha de Gatewood.

Cada escena breve también contiene uno o más planos del interior de la diligencia, con los pasajeros conversando o intercambiando miradas. Estos intercambios tienden a restablecer los rasgos y las relaciones de los personajes en vez de hacer avanzar la acción. Gatewood se queja constantemente; Boone roba botellas de la bolsa de muestras de Peacock; Hatfield se ocupa cortésmente de que Lucy esté cómoda. Varios motivos forman parte de esas caracterizaciones. El alcohol de Boone se opone a la cantimplora de la que beben las mujeres, y las dos maletas pertenecientes a Gatewood y Peacock también crean un contraste. El desarrollo de las actitudes de unos personajes hacia otros es también evidente. Antes del nacimiento del bebé de Lucy, los demás personajes ignoran a Dallas; en las escenas posteriores son relativamente amables con ella.

Estas numerosas escenas breves, ensartadas dentro de las secuencias del viaje, funcionan para dar la sensación de que la diligencia avanza. La mayoría de ellas están unidas mediante encadenados, que indican el paso del tiempo y el movimiento espacial. A diferencia de *Luna nueva*, *La diligencia* casi no tiene escenas que finalicen con causas pendientes que «enganchen» con el comienzo de la escena siguiente. Se presentan las causas, pero tienden a desaparecer durante largos fragmentos de la acción. Así, al principio de la película Curly menciona que comprende el deseo de venganza de Ringo. Esta comprensión emerge solamente en la escena final, en la que Curly deja que Ringo vaya a enfrentarse a tiros con los Plummer. Puesto que la mayoría o la totalidad de los nueve personajes están presentes en casi todas las escenas del viaje, *La diligencia* no necesita disponer de «causas pendientes». El viaje de la diligencia en sí mismo proporciona el desarrollo progresivo de la acción.

Una gran parte de la riqueza narrativa de *La diligencia* se debe a la mezcla de numerosos personajes con objetivos diferentes y en ocasiones opuestos. Las rápidas resoluciones de las metas de los personajes a su llegada a Lordsburg proporcionan una fuerte sensación de clausura. Lucy se entera de que su marido, del que se decía que había sido herido por los indios, está a salvo; Peacock sobrevive a su herida; Gatewood queda arrestado. De este modo, la mayoría de los personajes, positivos y negativos, reciben atención.

Otros personajes han tenido que ir demostrando su valía a lo largo de la acción. Hatfield es un famoso jugador, pero demuestra ser un «caballero» al proteger a Lucy y morir en la batalla con los indios. Doc Boone se recupera de su borrachera para atender el parto de Lucy; también hace frente a los Plummer en la taberna, antes del tiroteo. De hecho, al final de la película el *marshall* ofrece a Boone una copa y éste contesta «Sólo una», con lo que sugiere que incluso ha experimentado un cambio con las experiencias vividas en el viaje.

La última sección de la narración se centra sobre todo en los destinos de Dallas y Ringo. De todos los pasajeros, Ringo ha sido el último en entrar en acción. Ahora, su objetivo de vengarse determina la última parte del argumento, después de que la mayoría del resto de los personajes haya seguido su camino. Dallas, que no tenía una meta propia definida, ha conseguido una al enamorarse de Ringo.

Su victoria sobre los Plummer y la decisión del *marshall* de no enviarle de vuelta a la prisión conducen a la resolución final. Dallas y Ringo parten libres para empezar una nueva vida juntos. El plano general del final, con la carreta avanzando por el camino a través de Monument Valley, recuerda el comienzo y los muchos planos generales de la diligencia.

El estilo de *La diligencia* ayuda a crear las repeticiones y variaciones de esta acción de la narración. Ya hemos señalado el esquema repetido de planos generales de situación de la diligencia intercalados con planos más cortos dentro de la diligencia; estos últimos planos subrayan los ejes de miradas y gestos durante las conversaciones de los personajes. Ya hemos analizado el destacado uso del sonido en *off* en *La diligencia* en el capítulo 8 (pág. 309), y podríamos examinar otros usos del sonido en la película según sus funciones.

El uso que hace de la película de la profundidad espacial y el enfoque es especialmente destacado. Como veremos más detalladamente en el capítulo 11, el estilo cinematográfico del Hollywood de los años treinta es, por lo general, un estilo «plano» y con muy poca profundidad de campo. Unas cuantas películas de los años treinta comenzaron a experimentar con el enfoque en profundidad, y *La diligencia* fue una de ellas. Un buen número de planos de la secuencia de la segunda parada durante el viaje utilizan el enfoque en profundidad, como cuando Ringo mira a Dallas mientras ésta sale al patio (fig. 10.1) o cuando, ya fuera, la sigue (fig. 10.2). Welles afirmaba haber visto muchas veces *La diligencia* antes de dirigir *Ciudadano Kane*, una película a la que se atribuye haber introducido la fotografía con profundidad de campo; las similitudes en la iluminación, puesta en escena y posiciones de la cámara son evidentes en estas imágenes.

El director de fotografía de Ford utilizaba objetivos de gran angular para mantener enfocados diferentes planos y exagerar la perspectiva. Los planos con enfoque en profundidad utilizan un fuerte contraluz, que destaca a Ringo y Dallas en el oscuro pasillo y el patio. La iluminación es muy diferente de la iluminación uniforme utilizada en la mayoría de las otras escenas. Este patrón de manchas de luz en la oscuridad se retoma en la secuencia de Lordsburg, cuando por fin se hacen posibles los planes que había hecho la pareja en la segunda parada del viaje.



Fig. 10.1



Fig. 10.2



Fig. 10.3



Fig. 10.4

En conjunto, el estilo de montaje de Ford se mantiene dentro del sistema continuo de Hollywood. Aunque merece la pena señalar que el montaje de *La diligencia* no es siempre tan «perfectamente clásico» como sostiene Bazin. Por ejemplo, el ataque indio viola las reglas de la «dirección en pantalla». En ocasiones, la diligencia y los indios se mueven por la pantalla de izquierda a derecha, y otras de derecha a izquierda. A veces Ford utiliza un plano en que la acción se produce de frente o de espaldas a la cámara para cruzar la línea a la manera tradicional, pero otras veces no lo hace. En cierto momento, Ringo comienza a saltar sobre los caballos para recuperar las riendas. Su salto comienza en un plano medio largo de derecha a izquierda (fig. 10.3) y en el plano siguiente se está moviendo de izquierda a derecha (fig. 10.4).

Estas desviaciones demuestran que las violaciones de las reglas de continuidad no siempre confunden al público. El contexto narrativo nos dice que solamente hay una diligencia y un grupo de indios persiguiéndola en una línea recta a lo largo de un desierto. Mientras el cineasta haya establecido suficientemente el espacio y los elementos en movimiento, los cambios en la dirección de pantalla no causarán perplejidad. Por lo general, solamente cuando no estamos seguros de quién está presente y dónde están las figuras en relación unas con otras, la violación de la dirección de pantalla puede confundirnos.

A pesar de estos lapsus, *La diligencia* sigue siendo un notable ejemplo de esa unidad formal y estilística clásica que Bazin identificaba con el Hollywood de los años treinta. Nuestro examen de *Con la muerte en los talones*, *Hannah y sus hermanas* y *Buscando a Susan desesperadamente* mostrará que esta tendencia se ha mantenido hasta el presente.

### CON LA MUERTE EN LOS TALONES

1959. MGM. Director: Alfred Hitchcock. Guión: Ernest Lehman. Fotografía: Robert Burks. Montaje: George Tomasini. Música: Bernard Herrmann. Con Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason, Leo G. Carroll, Jesse Royce Landis.

Hitchcock insistía mucho en que hacía *thrillers*, no películas de misterio. Para él, crear un *puzzle* era menos importante que generar suspense y sorpresa. Aunque hay importantes elementos de misterio en películas como *Encadenados* (1946), *Pánico en la escena* (Stage Fright, 1950) y *Psicosis* (1960), *Con la muerte en los talones* se mantiene como un ejemplo puro de la creencia de Hitchcock en que los elementos de misterio pueden servir meramente como pretexto para crear una intriga. La estrecha unidad causal de la película permite a Hitchcock crear un absorbente argumento que obedece a las normas del cine clásico. Este argumento se presenta mediante una narración que pone de relieve continuamente el suspense y la sorpresa.

Al igual que la mayoría de las películas de espionaje, *Con la muerte en los talones* tiene un argumento complejo, que implica dos grandes líneas de acción. En una línea, una banda de espías confunde al ejecutivo de una agencia de publicidad, Roger Thornhill, con un agente americano, George Kaplan. Aunque los espías no consiguen matarle, se convierte en el principal sospechoso de un asesinato cometido por la banda. Tiene que huir de la policía mientras intenta encontrar el paradero del verdadero George Kaplan. Desgraciadamente, Kaplan no existe; no es más que un señuelo inventado por los Servicios de Inteligencia de los Estados Unidos (USIA). La persecución de «Kaplan» por parte de Thornhill conduce a una segunda línea de acción: conoce y se enamora de Eve Kendall, que en realidad es la amante de Philip Van Damm, el jefe de los espías.

La línea de persecución y espionaje y la línea del romance se conectan aún más cuando Thornhill se da cuenta de que Eve es en realidad una agente doble que trabaja en secreto para la USIA. Entonces debe rescatarla de Van Damm, que ha descubierto su identidad y ha decidido matarla. A lo largo de todo este embrollo, Thornhill revela también la operación clandestina de los espías: están enviando secretos del gobierno fuera del país escondidos en esculturas.

Incluso a partir de un esbozo tan escueto resulta evidente que el argumento de la película presenta muchos patrones convencionales para el espectador. Está el patrón de la búsqueda, que se percibe cuando Thornhill decide encontrar a Kaplan. Hay también el patrón del viaje: Thornhill y sus perseguidores viajan desde Nueva York hasta Chicago y luego a Rapid City, Dakota del Sur, incluyendo algunas excursiones secundarias. Además, los dos últimos tercios del argumento están organizados en torno al romance entre Thornhill y Eve. También cada patrón se desarrolla marcadamente a lo largo de la película. Durante la búsqueda, Thornhill debe asumir a menudo la identidad del hombre que está siguiendo. El patrón del viaje es variado gracias a todos los vehículos que utiliza Thornhill: taxi, tren, furgoneta, coche de la policía, autobús, ambulancia y avión.

Más sutilmente, la línea de acción del romance modifica constantemente la cambiante toma de conciencia de Thornhill con respecto a la situación. Al creer que Eve quiere ayudarlo, se enamora de ella. Pero luego se da cuenta de que le ha enviado a una trampa en Prairie Stop y se vuelve frío y desconfiado. Cuando la descubre en la subasta con Van Damm, su angustia y amargura le impelen a humillarla y a hacer que Van Damm dude de su lealtad. Solamente después de que el jefe de la USIA, el «profesor», le dice que en realidad es una agente doble, Thornhill se da cuenta de que la ha juzgado mal y la ha puesto en peligro. Cada paso de esta toma de conciencia varía su relación amorosa con Eve.

Esta intrincada trama se vuelve unificada y comprensible mediante otras estrategias clásicas. Posee un estricto esquema temporal, que comprende cuatro días con sus noches (seguidos de un breve epílogo en la última noche). El primer día y medio transcurre en Nueva York; la segunda noche en el tren de Chicago; el tercer día en Chicago y Prairie Stop; y el cuarto día en el monte Rushmore. El calendario está cuidadosamente establecido al comienzo de la película. Van Damm, que ha secuestrado a Roger creyendo que es «Kaplan», anuncia: «Dentro de dos días te esperan en el Ambassador East de Chicago y luego en el Hotel Sheraton Johnson de Rapid City, Dakota del Sur». Este itinerario prepara al espectador para los giros de la acción que se producirán durante el resto de la película. Aparte del esquema temporal, el filme también se unifica mediante la caracterización de Thornhill. En un principio se le presenta como un caradura mentiroso que le roba el taxi a otro peatón. Más tarde, tendrá que mentir en muchas circunstancias para evitar que le capturen. Igualmente, Roger se consolida como un gran bebedor, y su capacidad para tolerar el alcohol le permitirá sobrevivir al intento de asesinato de Van Damm al hacerlo conducir mientras está borracho.

Una gran cantidad de motivos se repiten y contribuyen a que el filme sea coherente. Roger está constantemente en peligro en las alturas: su coche pende sobre un precipicio, tiene que moverse a hurtadillas por la cornisa de un hospital, tiene que escalar por la casa modernista de Van Damm, en lo alto de un precipicio, y él y Eve acaban colgando del monte Rushmore. El constante cambio de vehículos por parte de Thornhill también constituye un motivo que Hitchcock utiliza de diversas maneras. Un ejemplo más sutil es el motivo que transmite el modo en que Thornhill va sospechando progresivamente de Eve. En el tren, cuando se besan, sus manos rodean tiernamente su pelo (fig. 10.5). Pero



Fig. 10.5



Fig. 10.6



Fig. 10.7



Fig. 10.8

en la habitación del hotel, cuando ella intenta abrazarle después de su milagrosa huida de la muerte, sus manos se quedan paralizadas, como si temiera tocarla (fig. 10.6).

Sin embargo, la unidad narrativa, por sí sola, no puede explicar el fuerte atractivo emocional de la película. En el examen de la narración, en el capítulo 3, utilizamos *Con la muerte en los talones* como ejemplo de «jerarquía de conocimiento» (págs. 76-79). Sugerimos que a medida que transcurre la película, a veces solamente sabemos lo que sabe Roger, mientras que en otras ocasiones sabemos mucho más que él. Y otras veces, nuestra esfera de conocimiento, aunque mayor que la de Roger, no es tan amplia como la de otros personajes. Ahora estamos en condiciones de ver cómo este proceso constantemente cambiante ayuda a crear suspense y sorpresa a lo largo de toda la película.

La forma más sencilla en que la narración de la película controla nuestro conocimiento es mediante los numerosos *planos subjetivos ópticos* que emplea Hitchcock. Este recurso proporciona un grado de profundidad subjetiva: vemos lo que ve un personaje más o menos como él lo ve. Y lo que aquí es más importante, los planos subjetivos ópticos nos confinan únicamente a lo que conoce el personaje en ese momento. Hitchcock concede a casi todos los personajes importantes al menos un plano de este tipo. El primer plano subjetivo que vemos en la película está tomado desde la posición de dos espías que están observando a Roger mientras responde cuando llaman a George Kaplan (figs. 10.7, 10.8). Más adelante vemos algunos hechos a través de los ojos de Eve, Van Damm, su secuaz Leonard e incluso de un expendedor de billetes.

No obstante, el mayor número de planos subjetivos le corresponden, con mucho, a Roger Thornhill. A través de sus ojos vemos su acercamiento a la mansión de Townsend, el correo que encuentra en la biblioteca, su accidentado trayecto por el acantilado y el avión que está «fumigando donde no hay cosechas». Algunos de los usos más extremos del plano subjetivo óptico, como cuando un camión en marcha o el puño de un tipo avanzan hacia la cámara, nos transmiten de forma directa la experiencia de Roger (figs. 10.9, 10.10).

Los planos subjetivos ópticos de Thornhill funcionan dentro de una narración que a menudo se limita no sólo a lo que ve, sino a lo que *sabe*. El ataque del avión en *Prairie Stop*, por ejemplo, se confina por completo al ámbito de conocimiento de Roger. Hitchcock podría haber cortado cuando Roger espera en la carretera, para mostrarnos a los malos maquinando en el avión, pero no lo hace. Igualmente, cuando Roger está buscando la habitación de George Kaplan



Fig. 10.9



Fig. 10.10

y recibe una llamada telefónica de los dos secuaces, Hitchcock podría haber utilizado el montaje paralelo para mostrar a los malos telefoneando desde el vestíbulo. En vez de ello, no nos enteramos de que están en el hotel antes de que se entere Roger. Y cuando Thornhill y su madre salen corriendo de la habitación, Hitchcock no utiliza el montaje paralelo para mostrar a los malos persiguiéndolos. Esto hace que resulte aún más sorprendente que Roger y su madre cojan el ascensor y descubran a los hombres ya en él. En escenas como éstas, limitarnos al ámbito de conocimiento de Roger agudiza el efecto sorpresa.

A veces el mismo efecto se debe a que la película nos limita al ámbito de conocimiento de Roger y luego nos proporciona información que él desconoce en ese momento. En la página 76 sugeríamos que este tipo de sorpresa se produce cuando el argumento nos traslada de la huida de Roger de las Naciones Unidas a la escena en la oficina de la USIA, donde el personal discute el caso. En ese momento nos enteramos de que no existe George Kaplan, algo que Roger no descubrirá hasta muchas escenas más tarde.

La oscilación del ámbito de conocimiento de Roger proporciona un efecto similar durante el viaje en tren desde Nueva York a Chicago. A lo largo de varias escenas, Eve Kendall ayuda a Thornhill a huir de la policía. Finalmente, están solos y relativamente a salvo en su compartimento. En este momento la narración modifica el ámbito de conocimiento. Se entrega un mensaje en otro compartimento. Unas manos desdoblan una nota: «¿Qué hago con él por la mañana?». La cámara, entonces, retrocede para mostrarnos a Leonard y Van Damm leyendo el mensaje. Ahora sabemos que Eve no es simplemente una simpática desconocida, sino alguien que trabaja para el grupo de espías. De nuevo, Roger se enterará de esto mucho más tarde. En estos casos, pasar a una gama de información más ilimitada permite que la narración nos sitúe algo más arriba que Thornhill en la jerarquía del conocimiento.

Estos momentos provocan sorpresa, pero ya hemos señalado que Hitchcock afirmaba que en general prefería generar suspense (pág. 77). El suspense se crea dando al espectador más información de la que tiene el personaje. En las escenas que acabamos de mencionar, una vez que se ha conseguido el efecto sorpresa, la narración puede servirse de nuestro conocimiento superior para crear suspense a lo largo de varias secuencias. Después de que los espectadores sepan que George Kaplan no existe, cualquier tentativa por parte de Thornhill de encontrarlo creará suspense sobre el hecho de si descubrirá la verdad o no. Una vez que sabemos que Eve está trabajando para Van Damm, su mensaje a Roger de parte de «Kaplan» nos hará temer que Roger caiga en la trampa.



Fig. 10.11



Fig. 10.12



Fig. 10.13



Fig. 10.14

En estos ejemplos, el suspense se crea a lo largo de una serie de escenas. Hitchcock también utiliza la narración ilimitada para crear suspense dentro de una misma escena. Su resolución del asesinato en la ONU difiere mucho del tratamiento de la escena que muestra a Roger y su madre en la habitación de hotel de Kaplan. En la escena del hotel, Hitchcock rehúsa utilizar el montaje paralelo para mostrar la persecución de los espías. En las Naciones Unidas, sin embargo, monta en paralelo a Roger, que busca a Townsend, y a Valerian, uno de los matones que le persiguen. Justo antes del asesinato, un plano de *travelling* hacia la derecha establece la posición de Valerian en la puerta principal (algo que Roger desconoce por completo). En este caso, el montaje paralelo y el movimiento de cámara amplían nuestro ámbito de conocimiento y crean suspense en relación al desenlace de la escena.

La secuencia en la Union Station de Chicago obtiene un tratamiento similar. Aquí el montaje paralelo nos traslada de Roger afeitándose en el lavabo de hombres a Eve hablando por teléfono. Luego, otro plano de *travelling* lateral revela que Eve está hablando con Leonard, que le da órdenes desde otra cabina de teléfonos. Ahora estamos seguros de que el mensaje que dará a Roger le pondrá en peligro, y entonces el suspense aumenta en consonancia. (Nótese, sin embargo, que la narración no revela la conversación en sí. Como sucede a menudo, Hitchcock oculta determinada información para provocar sorpresas mayores.)

El conocimiento de Thornhill aumenta a medida que se desarrollan las líneas de acción. El tercer día descubre que Eve es la amante de Van Damm, que es una agente doble y que Kaplan no existe. Está de acuerdo en ayudar al profesor en un plan para librar a Eve de toda sospecha ante los ojos de Van Damm. Cuando el plan (un falso tiroteo en el restaurante del monte Rushmore) tiene éxito, Roger cree que Eve abandonará a Van Damm. Sin embargo, y una vez más, le han engañado (igual que a nosotros). El profesor insiste en que ella tiene que marcharse a Europa esa noche en el avión privado de Van Damm. Roger se niega, pero le golpean y le mantienen prisionero en el hospital. Su huida conduce a la gran secuencia final de la película.

En ella, la narración resuelve todas las líneas de acción y continúa ampliando y reduciendo nuestro conocimiento en favor del suspense y la sorpresa. Esta secuencia climática consta de casi trescientos planos y dura varios minutos, pero podemos dividirla de forma práctica en tres subsegmentos.

En el primer subsegmento, Roger llega a la casa de Van Damm y explora el terreno. Escala hasta la ventana y se entera por una conversación entre Leonard y Van Damm de que las esculturas que llevan a las subastas contienen microfilmes. Y lo que es más importante, ve a Leonard informar a Van Damm de que Eve es una agente americana. Esta acción se transmite en su mayor parte mediante planos subjetivos ópticos, mientras Roger observa consternado (figs. 10.11, 10.12). (Véanse también las figuras 3.1-3.3, pág. 79). En dos momentos, cuando Leonard y Van Damm se enfrentan entre sí, la narración nos muestra planos subjetivos ópticos desde el punto de vista de cada uno de los hombres (figs. 10.13, 10.14), pero están encerrados, por decirlo así, dentro de la sistemática observación de la situación que lleva a Roger. Por primera vez en la película, Roger tiene un mayor conocimiento de la situación que ningún otro personaje. Sabe cómo se ha realizado el contrabando y descubre que los malos intentan matar a Eve.

La segunda fase de la secuencia se puede decir que comienza cuando Roger entra en la habitación de Eve. Ella ha bajado al piso de abajo y está sentada en un sofá. De nuevo, Hitchcock enfatiza la limitación al conocimiento de Thornhill mediante planos subjetivos ópticos: ahora en picado, como corresponde a su posición en el balcón (figs. 10.15, 10.16). Para avisar a Eve utiliza una caja de

cerillas con el monograma ROT (un motivo establecido en el tren como una broma). Roger arroja la caja de cerillas a Eve. Esto crea todavía más suspense, ya que Leonard la ve, y sin inquietarse la coloca sobre un cenicero, en la mesa del café. Cuando Eve advierte la caja de cerillas, Hitchcock varía el tratamiento del plano subjetivo óptico que había mantenido desde el primer subsegmento. En aquél quería mostrarnos el enfrentamiento entre Van Damm y Leonard (figs. 10.13, 10.14). Ahora no nos muestra lo que ve Eve. En vez de ello, la vemos, a través de los ojos de Roger, más rígida; *deducimos* que está mirando la caja de cerillas (fig. 10.17). Sin embargo, de nuevo el ámbito de conocimiento de Roger es el más amplio y sus planos subjetivos ópticos «encierran» los de otro personaje. Eve regresa con un pretexto a su habitación y Roger la avisa de que no suba al avión.

Mientras los espías se dirigen a la pista de aterrizaje, Roger comienza a seguirlos. Ahora la narración de Hitchcock varía de nuevo para mostrar a la ama de llaves de Van Damm descubriendo el reflejo de Roger en un aparato de televisión. Como antes, sabemos más que Roger y esto genera suspense cuando ella sale... y regresa apuntándole a una pistola.

El tercer subsegmento transcurre en exteriores. Eve está punto de subir al avión cuando un disparo de pistola distrae la atención de los espías lo suficiente como para que ella coja la estatuilla y corra al coche que ha robado Roger. Esta parte de la secuencia nos confina al ámbito de conocimiento de Eve, acentuándolo con planos subjetivos ópticos de ella. El esquema de sorpresa que interrumpe un período de suspense —aquí, la huida de Roger de la casa que interrumpe el tenso trayecto de Eve hacia el avión— dominará el resto de la secuencia.

La última parte de la secuencia describe la persecución a través de las simas del monte Rushmore. El montaje en paralelo nos informa del avance de los espías en su persecución de la pareja, pero en conjunto la narración nos limita a lo que saben Eve y Thornhill. Como de costumbre, algunos momentos se intensifican mediante planos subjetivos ópticos, como cuando Eve mira a Roger y Valerian rueda por lo que parece ser una afilada pendiente. En el clímax, Eve pende del borde mientras Roger agarra una de sus manos y Leonard pisa la otra mano de Roger. Se trata de una situación de suspense clásica, por no decir convencional. Sin embargo, la narración revela de nuevo que nuestro conocimiento es limitado. Se oye un disparo de rifle y Leonard cae al suelo. Ha llegado el profesor y ha capturado a Van Damm, y un tirador ha disparado a Leonard. Una vez más, un ámbito de conocimiento limitado ha permitido que la narración sorprenda al público.

El mismo efecto se amplifica al final. En una serie de planos subjetivos ópticos, Roger iza a Eve. Pero este gesto continúa, tanto en la imagen como en el sonido, con otro de él subiéndola a una litera de tren. La narración ignora los detalles del rescate para interrumpir el suspense que genera la apremiante situación de Eve. Esta transición no está completamente fuera de lugar en una película que se ha tomado su tiempo para realizar algunas bromas informales. (Durante los títulos de crédito del comienzo, vemos al propio Hitchcock cuando le impiden el acceso a un autobús. Cuando Roger entra en el Hotel Plaza, a punto de iniciar su aventura, se oye en el hilo musical «It's a Most Unusual Day».) Este giro final muestra una vez más que el modo en que Hitchcock manipula sistemáticamente nuestro conocimiento crea un juego que oscila constantemente entre lo probable y lo inesperado, entre el suspense y la sorpresa.



Fig. 10.15



Fig. 10.16



Fig. 10.17

### ■ HANNAH Y SUS HERMANAS

1986. Orion Pictures. Dirigida y escrita por Woody Allen. Fotografía: Carlo di Palma. Montaje: Susan E. Morse. Con Woody Allen, Michael Caine, Mía Farrow, Carrie Fisher, Barbara Hershey, Lloyd Nolan, Maureen O' Sullivan, Daniel Stern, Max von Sydow, Dianne West.

En las tres películas que hemos examinado hasta ahora, una persona o una pareja funcionan como protagonistas del filme. Sin embargo, muchas películas de Hollywood utilizan protagonistas múltiples. Un ejemplo reciente es *Hannah y sus hermanas*, de Woody Allen, que examina los rasgos psicológicos y las acciones recíprocas de un grupo de personajes. Veremos que el hecho de que existan varios protagonistas no hace que una película sea necesariamente menos «clásica» en su forma y estilo.

En las tres primeras partes de *Hannah y sus hermanas* resulta difícil decir qué personajes serán los más importantes. Los títulos de crédito iniciales dan pocas pistas, puesto que los diez nombres de los actores se ofrecen en orden alfabético. A medida que avanza la narración, descubrimos con el tiempo que cinco de ellos desempeñan papeles principales, y no siempre son los más famosos del grupo. Una vez que la acción comienza, todavía tiene que pasar un buen lapso de tiempo antes de que sepamos que los personajes principales son las tres hermanas de Hannah, su actual marido y su ex marido. Todos ellos se convierten en figuras centrales debido en parte a que desempeñan un papel más destacado en los giros de la acción, en parte porque aparecen en más escenas que los otros cinco personajes y en parte porque son los únicos cuyos pensamientos oímos en *off* de vez en cuando en la banda sonora.

El rechazo de la película a destacar a un único personaje sirve para enfatizar los rasgos psicológicos de los personajes y el desarrollo de esos rasgos en el transcurso del tiempo. Una pista de la estrategia de la película se da en la escena en que Mickey recuerda cómo terminó su matrimonio con Hannah. Su afirmación final es: «Muchacho, el amor es realmente impredecible». Después de esta frase, un corte cambia a la escena de la ópera, donde Holly está sentada en un palco con el arquitecto David. La última vez que la habíamos visto, estaba preocupada porque pensaba que David se sentía más atraído por April que por ella. Ahora resulta que estaba equivocada y, durante un rato, parece que su relación con David va por buen camino. Sin embargo, después de esta escena, David comenzará a salir repentinamente con April. De hecho, todas las relaciones de los personajes principales confirman de un modo u otro la afirmación de Mickey.

La imprevisibilidad de las cambiantes relaciones de los personajes se debe al hecho de que los personajes son tantos que parecen igual de importantes. Por ejemplo, durante la mayor parte de la película, el marido de Hannah, Elliot, no puede decidir si quedarse con ella o abandonarla y casarse con su hermana Lee. Puesto que Lee es un personaje principal, e incluso un poco más importante que Hannah, parece verosímil que Elliot y Lee puedan acabar juntos. También lo hace creíble el hecho de que su relación con Frederick parezca estar acabándose. Sin embargo, Lee se casa al final con otro hombre, un profesor al que casi no vemos, y Elliot sigue con Hannah. Igualmente, el romance final entre Mickey y Holly es probable que nos coja por sorpresa, puesto que apenas los hemos visto juntos; el *flashback* de su única y desastrosa cita hace que parezca imposible que puedan enamorarse. Así, el uso de un grupo de personajes más o menos equivalentes en importancia ayuda a crear una acción impredecible. Además, como veremos, las metas de cada personaje cambian radicalmente a lo largo de la trama, haciendo que aún nos resulte más difícil percibir cómo se resolverá cada línea de acción.



Fig. 10.18



Fig. 10.19



Fig. 10.20



Fig. 10.21



Fig. 10.22



Fig. 10.23

Incluso el estilo de la película refuerza la idea de que todos los personajes son importantes. En vez de utilizar el plano/contraplano para cortar de un personaje a otro mientras conversan, en la mayoría de las escenas se emplea relativamente poco el montaje. Cuando los personajes no se están moviendo, la cámara, por lo general, les mantiene juntos en un encuadre equilibrado, y cuando se mueven, la cámara panoramiza para mantenerlos en campo. En la escena inicial, por ejemplo, un único plano muestra a Hannah y a Holly hablando mientras preparan la mesa (fig. 10.18) y el único corte se produce cuando entra April (fig. 10.19). Pero entonces ella avanza rápidamente hacia la mesa, con la cámara panoramizando para reencuadrar a las tres mujeres (fig. 10.20). Más tarde, la cena misma se lleva a cabo en una toma larga (fig. 10.21), mientras el padre, la madre y Hannah pronuncian breves discursos. Esta táctica continúa a lo largo de la mayor parte de la película, como en la escena (fig. 10.22) en que cuatro personajes están alineados durante una conversación. Mucho después, Hannah discute la obra de Holly (fig. 10.23) y la cámara simplemente panoramiza de un lado a otro (fig. 10.24) mientras las mujeres se mueven por la cocina (fig. 10.25). En todos estos casos, una película común de Hollywood utilizaría el montaje para atraer nuestra atención hacia determinadas frases o reacciones. En este caso, Allen presenta a los personajes como un grupo, algo semejante a lo que hace Renoir en *La gran ilusión* (véanse págs. 231-232).

Entre las pocas escenas que utilizan un montaje rápido y planos/contraplanos se incluyen las que están relacionadas con Mickey. El montaje rápido muestra el progreso de las diferentes pruebas médicas en breves secuencias de mon-



Fig. 10.24



Fig. 10.25



Fig. 10.26



Fig. 10.27



Fig. 10.28



Fig. 10.29

taje, y los planos y contraplanos le muestran hablando con personajes menores, como su médico (fig. 10.26, 10.27) o su compañero de trabajo en la televisión. Este tratamiento estilístico diferencia a Mickey como si fuera un personaje aislado. Cuando está con otros personajes importantes, las escenas se resuelven en tomas largas y encuadres equilibrados, como en el *flashback* en que Hannah y Mickey discuten sobre la inseminación artificial con sus amigos (fig. 10.28), un *plano-secuencia*, o el plano final de la película. (fig. 10.29). Así, en general, el estilo de la película participa del esfuerzo de hacer que todos los personajes principales parezcan iguales en importancia.

Este grupo de protagonistas y personajes secundarios, mayor de lo habitual, podría dificultar el impulso del argumento de una escena a otra. Como resultado, Allen utiliza tres tácticas diferentes para moverse suavemente entre los personajes y las líneas de acción.

En primer lugar, el argumento está organizado en torno a celebraciones, que brindan la oportunidad de reunir a los personajes y sus conflictos. La duración de la historia es de unos dos años, y tres de las escenas importantes tienen lugar el Día de Acción de Gracias. La escena inicial transcurre en una de estas fiestas, y en ella encontramos a todos los protagonistas excepto a Mickey. El primer clímax, la resolución del triángulo Lee-Elliot-Hannah, se produce en otra fiesta, un año después. Finalmente, el desenlace tiene lugar en la tercera fiesta de Acción de Gracias, y esta vez los cinco protagonistas están presentes juntos por primera vez.

Una segunda táctica para moverse entre los personajes es la utilización por parte de Allen de intertítulos antes de las escenas. De las veintidós escenas de la película, dieciséis comienzan con intertítulos, de modo parecido a las películas mudas americanas. Son de diferentes clases, por lo que normalmente es difícil decir qué relación van a tener con la escena. El primer título reza: «¡Dios, qué hermosa es!» y nos lleva a la escena de la fiesta inicial; inmediatamente después se oye esta frase en el monólogo interior de Elliot. Cuando comienza la segunda escena, aparece un título que dice: «Nos lo pasamos en grande». Esta vez la frase no se oye hasta bien entrada la escena entre Lee y Frederick, cuando ella la pronuncia en voz alta como parte de un diálogo más largo. Más adelante, la frase de un intertítulo puede que no se pronuncie nunca, como cuando «La ansiedad del hombre en la cabina» nos introduce en la escena en que someten a Mickey a una serie de pruebas en un hospital. Un intertítulo es la cita de un poema, que Lee lee en voz alta casi al final de la escena; otro una cita de Tolstoi, pero nadie pronuncia el texto dentro de la escena. Estos intertítulos despiertan curiosidad a pequeña escala, obligándonos a preguntarnos cómo se aplicará la frase en la escena venidera. Los intertítulos tam-

bién ayudan a marcar las nuevas escenas y de este modo señalar que el argumento cambia de una línea de acción a otra.

Un tercer recurso para moverse por las líneas de acción es el uso de patrones de acción cíclicos. Por ejemplo, Mickey, normalmente, aparece en la tercera escena de cada tres. La primera escena de la película transcurre en una fiesta, la segunda muestra a Lee en casa con Frederick y la tercera presenta a Mickey en el estudio de televisión donde trabaja. A continuación viene la escena con Holly y April sirviendo en una fiesta; la quinta escena muestra a Elliot intentando toparse con Lee por la calle para llevarla a una librería. Luego, en la sexta, Mickey visita a su doctor. Este patrón continúa a lo largo de toda la película, con una escena que trata de Mickey seguida de otras dos (en una ocasión tres) que incluyen alguna combinación de los demás personajes. Así, aunque tal vez una escena no esté directamente relacionada con las que le preceden y siguen, todavía tenemos la sensación de que el argumento trata de diferentes personajes a la vez y de que las líneas de acción están progresando de forma paralela.

Estos recursos bastante poco comunes para contar una historia están insertos en un contexto compuesto de otros más familiares. *Hannah y sus hermanas* se mantiene dentro de la tradición clásica en varios aspectos. Por ejemplo, el argumento se basa en una marcada secuencia causa-efecto. Esto es especialmente evidente cuando las primeras escenas motivan acciones futuras. Por ejemplo, al principio de la primera escena de celebración, Lee comenta a sus hermanas que su madre no ha bebido alcohol. No se dice nada más sobre esto, pero el diálogo prefigura la escena posterior en que Hannah tiene que visitar a sus padres porque su madre ha bebido demasiado. Otro ejemplo de motivación es la serie de escenas, cerca del final, en que Mickey y Holly se encuentran y comienzan a enamorarse. Este giro se ha preparado en el *flashback* anterior a su primera cita. Al final de esta escena, Mickey comentaba que siempre había estado «un poco colado» por Holly. Sabemos que ella ha dejado las drogas, a las que él se había opuesto; ahora ella también está interesada en el tipo de música que a él le interesa, puesto que está mirando discos de *jazz* cuando él la ve. Y lo que es más importante, ambos personajes han cambiado durante el tiempo transcurrido. Holly ha conseguido escribir y Mickey ha alcanzado un nuevo optimismo.

Igualmente, aunque en la película puede que haya más protagonistas que en el cine estándar de Hollywood, todavía funcionan para unificar la acción y hacerla avanzar. Si bien los personajes pueden parecer complejos, solamente se ha dotado a cada uno de unos cuantos rasgos y se comportan de forma coherente con ellos.

La escena inicial de la celebración asigna uno o más rasgos a cada uno de los diez personajes. Cuando empieza la película, Elliot confiesa que desea a Lee, pero también se esfuerza por convencerse a sí mismo de que este deseo desaparecerá. De hecho, todos los pensamientos en *off* de Elliot se presentan a modo de una especie de diálogo interior en el que discute consigo mismo. A lo largo de toda la película, su principal rasgo será la indecisión, que se resume en la escena en que habla con su psicólogo. Finalmente, será Lee quien ponga fin a su aventura amorosa y convenza a Elliot para que se quede con Hannah. Lee está caracterizada principalmente por su belleza, que tanto Elliot como Hannah comentan. Sin embargo, en cierto momento, menciona que disfrutó mucho con un libro que Elliot le había prestado; esto establece uno de sus rasgos principales: su atracción por los hombres versados en arte y cultura. Frederick ha sido un mentor intelectual para ella, Elliot la seduce con la poesía y la música, y finalmente se casa con un profesor que conoce mientras asiste a unos cursos en la universidad.

El deseo de Holly de ser actriz, su inconstancia y su antigua adicción a las drogas se ponen de relieve rápidamente, y tanto ella como April comentan haber asistido a la fiesta con la esperanza de encontrar hombres solteros atractivos. Los padres están caracterizados como unos nostálgicos que se dedican a recordar constantemente sus triunfos del pasado en el teatro, y la madre, según parece, tiene problemas con la bebida. Hannah se revela como una mujer competente, interesada por las labores domésticas y triunfadora: cuando comienza la cena, sus padres cuentan cómo ha cocinado la comida y también cómo ha interpretado recientemente el papel principal de *Casa de muñecas* de Ibsen.

Incluso los dos personajes ausentes se mencionan de modo que se insinúan sus rasgos principales. Cuando Lee dice haber visto a Mickey, Hannah comenta: «¡Dios, Mickey es tan hipocondriaco! Me pregunto cómo reaccionaría si alguna vez tuviera algo realmente grave». Su especulación establece la escena posterior, en la que presenciamos el pánico de Mickey ante el pensamiento de que realmente pueda padecer cáncer. Igualmente, al principio de la escena, Holly le comenta a Hannah que Frederick no ha venido con Lee a la fiesta, lo que establece la idea de que la relación de Lee con Frederick no marcha bien. Poco después, Lee le menciona a Elliot que Frederick ha vendido un cuadro. Así, antes de que veamos a Frederick en persona, sabemos algunos datos básicos sobre él y actúa en gran manera tal como esperamos. Prácticamente toda la acción de la película vuelve a los rasgos de los personajes concisamente establecidos en esta primera escena.

Durante el primer tercio, aproximadamente, de la película, los cinco protagonistas se fijan metas acordes con sus rasgos originales. Después de ver a Mickey deambulando ansiosamente por su apartamento y luego a Holly acudiendo a la ópera con David, parece que sabemos todo lo que quieren los personajes. Elliot quiere tener una aventura con Lee y ha comenzado a perseguirla activamente, regalándole un libro de poesía.

Holly quiere triunfar como actriz y también encontrar a un hombre atractivo, y parece estar en camino de conseguir su segundo objetivo. Mickey teme tener un tumor cerebral y simplemente quiere sobrevivir. («Mira, haré un pacto con Dios. Que solamente sea el oído. Me quedaré sordo, sordo de un oído y ciego de un ojo, quizás...».)

La meta de Hannah es menos clara, pero parece estar luchando por mantener unido el matrimonio de sus padres; esto concuerda con la posición de Hannah como centro estable en torno al que gira el resto de la acción. Es el único personaje que parece estar realmente contento de sus circunstancias, y de ahí que sus metas solamente tengan que ver con las amenazas a la situación familiar.

La meta de Lee también es vaga, pero sabemos que es consciente del interés que siente Elliot por ella y nos damos cuenta de que se siente atraída por él. Más tarde, cuando Elliot y ella empiezan su aventura, su meta será conseguir que Elliot deje a Hannah y se case con ella.

Estas metas podrían bastar para sustentar toda la película. Sin embargo, de acuerdo con el principio de imprevisibilidad del argumento, los personajes, uno tras otro, alteran sus metas o formulan otras completamente nuevas. Elliot, que ha conseguido empezar una aventura con Lee, ahora lucha por decidirse entre divorciarse de Hannah o quedarse con ella.

Hannah dice que quiere tener otro hijo y también trata de resolver el problema, sea cual sea, que está alejando a Elliot de ella. Mickey, que descubre que en realidad no tiene cáncer, se encuentra de repente muy deprimido y se propone encontrar el significado de la vida.

Holly descubre que David la ha cambiado por April, se da cuenta de que

nunca triunfará como actriz y comienza repentinamente una carrera como escritora. Lee decide abandonar a Frederick diciendo: «Quiero una vida menos complicada, Frederick. Quiero un marido, quizá hasta un hijo, antes de que sea demasiado tarde». Parece evidente que ésta es su meta, sea o no Elliot el hombre con quien se case. Estas diferentes nuevas metas son las que conducen la acción al final de la película. Resulta interesante que los personajes alteren sus metas en diferentes proporciones: algunos todavía están luchando por conseguir sus metas originales cuando otros ya las han modificado. Así, los dos ciclos de metas no acaban siendo esquemáticos, como podrían parecer en nuestro listado.

Todas estas metas se consiguen de algún modo durante las dos escenas del clímax, la segunda cena de Acción de Gracias y la serie de breves escenas entre Mickey y Holly. La tercera cena de Acción de Gracias, presentada con el título «Unos años después», sirve principalmente para confirmar que todos los personajes principales están ahora felizmente situados. La conversación entre Mickey y Holly también reitera la idea de lo impredecible que es el amor. Él dice: «He estado hablando antes con tu padre y le estaba diciendo, es irónico, que antes solía pasar el Día de Acción de Gracias con Hannah y que nunca pensé que pudiera enamorarme de otra persona, y aquí estoy años más tarde casado contigo y completamente enamorado de ti. El corazón es un pequeño músculo muy, muy resistente». Luego le sugiere que escriba una historia basada en esta idea, añadiendo: «¿Cómo vas a mejorar eso?». Ella le responde: «Mickey, estoy embarazada», añadiendo una nueva sorpresa al argumento.

Cuando Holly le dice a Mickey que está embarazada, la música que está tocando su padre al piano en *offes* «In Love Again». Ésta es la canción que Bobby Short había cantado durante la primera cita de Mickey y Holly. En aquel momento a Holly no le había gustado; ahora vuelve como motivo para vincular las dos escenas, enfatizando cuán impredecible resultaba que se enamoraran. Este motivo musical es un ejemplo más de cómo *Hannah y sus hermanas*, a pesar de sus claras innovaciones, recurre a los principios del cine clásico de Hollywood para crear una narración unificada.

### ■ BUSCANDO A SUSAN DESESPERADAMENTE

1985. Una producción Sandford Pillsbury distribuida por Orion. Directora: Susan Seidelman. Guión: Leora Barish. Fotografía: Edward Lachman. Montaje: Andrew Mondshein. Música: Thomas Newman. Con Rosanna Arquette, Madonna, Aidan Quinn, Robert Joy, Mark Blum, Laurie Metcalf, Will Patton.

En todas las películas clásicas que hemos analizado hasta el momento, los grupos de personajes interactúan para crear las causas y las motivaciones. Sus acciones, sumadas, impulsan continuamente la acción hacia adelante. Sin embargo, en *Buscando a Susan desesperadamente*, entre las dos protagonistas, la formal ama de casa de Nueva Jersey, Roberta, y la alocada y espabilada Susan, en un principio parece haber muy poca conexión. La primera parte del argumento alterna secuencias que tienen que ver con las dos mujeres, pero, aunque Roberta lee cosas sobre Susan en la sección de anuncios personales del periódico y se queda fascinada por ella, no interactúan directamente. Sin embargo, las vidas de las dos mujeres empiezan a entrelazarse gradualmente, hasta que finalmente se encuentran. La forma de la película se basa en el recurso del paralelismo que resalta cómo las mujeres son en realidad hasta cierto punto parecidas.

Los pósters y anuncios de *Buscando a Susan desesperadamente* insinúan esta transformación mutua invitando al público a ver a las dos mujeres como parecidas. Presentan una película de dos estrellas con el eslógan: «Es una vida tan peligrosa que se necesitan dos mujeres para vivirla». Este énfasis en la similitud de ambas representa la situación final de la película. Sin embargo, podemos imaginar fácilmente una campaña publicitaria que pusiera de relieve el contraste entre ambas: se podría mostrar a Roberta en su papel inicial de ama de casa como opuesta a Susan. La publicidad, sin embargo, pone de relieve el paralelismo. (Ambas mujeres llevan una chaqueta característica que desempeña un papel importante en la acción, aunque sólo hay una chaqueta como ésa en la película.)

Cuando empieza *Buscando a Susan desesperadamente*, la narración enfatiza el contraste entre la situación de ambas mujeres. Luego sigue el proceso de Roberta pareciéndose cada vez más a Susan y el de Susan pareciéndose cada vez más a Roberta. De hecho, el propósito general es la eliminación de los rasgos de carácter más extremos de ambas.

A lo largo de la trama, Roberta se convierte en una versión menos extravagante de Susan: rechaza la aburrida vida que ha llevado, pero no adopta la promiscuidad e irresponsabilidad de Susan. Igualmente, al final hay una insinuación aún mayor de que Susan y su novio ocasional, Jim, van a establecerse juntos. Así, al final, la película crea un compromiso entre esas dos mujeres con formas de vida tan diferentes.

Por lo general, no hemos analizado los ejemplos de películas en orden cronológico, pero en este caso lo haremos, principalmente para mostrar cómo la revelación de contrastes y paralelismos entre las dos protagonistas se produce uniformemente a lo largo de la narración.

La sección inicial del argumento va prestando atención alternativamente a Roberta y a Susan, pero sin crear ninguna conexión causal entre ambas mujeres. Las alternancias las caracterizan como personas muy diferentes: la monótona existencia de Roberta como ama de casa en Nueva Jersey la llevará a vivir sus fantasías en la realidad, mientras que la vida de Susan está demasiado llena de excitación.

La película utiliza diferentes contrastes entre los estilos de vida de las dos mujeres para vincular sus escenas alternas. Cuando la narración pasa de una a otra, destaca los rasgos de cada una de ellas, que a su vez motivarán hechos posteriores del argumento.

La escena inicial en el salón de belleza establece que Roberta es una mujer ingenua y romántica que vive en un entorno de clase media alta. Lee un anuncio personal de un hombre llamado Blackie que está intentando ponerse en contacto con una mujer que vio en Washington Square: «Dale una oportunidad al amor», concluye. Roberta comenta: «Espero que le dé una oportunidad». La cuñada de Roberta, Leslie, le replica cínicamente que probablemente se trate de un perverso.

El anuncio establece una asociación entre el romance y Greenwich Village, donde se halla Washington Square. Roberta también lee un mensaje de Jim para Susan, fijando una fecha para un encuentro en Battery Park. Susan queda vinculada con las fantasías románticas de Roberta mediante la frase del anuncio: «Buscando a Susan desesperadamente». Roberta dice: «Desesperado. Me gusta esta palabra. ¡Es tan romántica!». Leslie se burla: «Toda la gente que conozco está desesperada, excepto tú». Roberta se molesta: «Estoy desesperada... más o menos» y rodea el anuncio con lápiz rojo. En ese momento sentimos curiosidad sobre por qué debería estar desesperada Roberta, y podemos formarnos la vaga expectativa de que tiene algo que ver con su vida convencional y monótona.



Fig. 10.30



Fig. 10.31



Fig. 10.32

Un corte traslada la acción a la habitación de un hotel de Atlantic City, donde se nos presenta a otra mujer. El vínculo entre esta escena y la anterior resulta claro cuando ella lee el mismo anuncio y dibuja un corazón en torno a él. Se trata de Susan, la persona cuya romántica vida tanto envidia Roberta. También nos damos cuenta de que el hombre que está con ella no es Jim.

Durante esta escena, se destacan varios de sus rasgos. Es promiscua, irresponsable y una ladrona (guarda en su maleta artículos robados del hotel y de su amante, Bruce: y lo que es más importante, un par de pendientes). Su amorabilidad se pone de relieve inmediatamente cuando utiliza una consigna sin pagar y cuando una amiga le permite de mala gana quedarse en su apartamento pidiéndole que no utilice su teléfono. Incluso conociéndolas tan poco, podemos advertir que los rasgos de carácter de Susan y Roberta parecen radicalmente opuestos.

Después de que Susan abandona la habitación del hotel, es reconocida por un gángster, que la ve sólo de espaldas y advierte la característica pirámide que hay dibujada en su chaqueta.

En este momento ya se han introducido dos importantes motivos de la puesta en escena que vincularán posteriormente a Susan y Roberta: una serie de anuncios personales y una chaqueta.

Ahora el argumento regresa a Roberta. Ella y su marido dan una fiesta, durante la cual él y sus invitados ven un anuncio televisivo en el que aparece Gary. Cuando éste enciende la televisión, están acabando las noticias y el locutor menciona el reciente robo de unos objetos egipcios. Los pendientes que acabamos de ver coger a Susan forman parte del robo.

De este modo, se muestra un elemento común a las dos escenas, pero no hay ninguna indicación de cómo los pendientes pueden crear una conexión entre Roberta y Susan.

Durante el anuncio, Roberta se acerca a la ventana y mira fuera tristemente. Oímos la voz en *off* de Gary en la televisión diciendo: «El Oasis de Gary, todas tus fantasías se pueden hacer realidad». Roberta sale a la terraza (fig. 10.30) y vemos un plano subjetivo del horizonte del sur de Manhattan (fig. 10.31), con un puente destacado en primer término, seguido de otro plano de su rostro ilusionado.

Estos planos refuerzan la idea de que está descontenta con su monótona vida y de que el sur de Manhattan será el lugar donde se harán realidad sus fantasías. Un corte nos lleva a otra vista del mismo puente, pero desde el extremo opuesto (fig. 10.32).

Llega un autobús (fig. 10.33) y Susan se baja, caminando por delante de un anuncio de Atlantic City (fig. 10.34).

Todavía no hay ningún vínculo causal entre las dos protagonistas, pero esta transición revela algunas diferencias y similitudes concretas entre ellas. Susan se



Fig. 10.33



Fig. 10.34

comporta como una completa hedonista, tratando de obtener todo lo que quiere, mientras que Roberta sueña pasivamente con huir de su entorno. Al principio ambas están en Nueva Jersey: Susan ha tenido una aventura en Atlantic City, y Roberta, como advertimos por la imagen de Manhattan, vive en Nueva Jersey. Sin embargo, Susan regresa a Manhattan inmediatamente y las fantasías románticas de Roberta se centran en Nueva York.

De este modo, la película recurre al estereotipo de que Nueva York es sofisticada y excitante y Nueva Jersey, aunque está justo al otro lado del río, es inculta y aburrida. En términos de motivación de la narración, el uso de Atlantic City en la primera escena relacionado con Susan cobra importancia posteriormente.

Como uno de los pocos lugares de América en que el juego en los casinos es legal, Atlantic City está asociada con el crimen organizado; este estereotipo motiva el encuentro de Roberta y Susan con los gánsters.

La escena en que Susan coloca la chaqueta en la consigna también motiva vínculos causales posteriores entre ella y Roberta. La tarjeta postal del Magic Club proporcionará una pista que las reunirá. Igualmente, Susan se pone sólo uno de los pendientes y deja en la consigna el otro, de forma que al final de la película se puede subrayar la similitud entre las dos mujeres por el hecho de que cada una de ellas lleva puesto uno cuando los gánsters las persiguen.

En este momento, sin embargo, la importancia de estos objetos todavía está pendiente y la transición, de nuevo, de Susan a Roberta se basa otra vez en el contraste entre sus rasgos. Susan utiliza una lima de uñas para no tener que pagar la consigna, mientras Roberta mira pasivamente una escena de *Rebecca*, de Alfred Hitchcock, en la televisión.

El héroe de la película le dice a su esposa: «Se ha ido para siempre. Esa divertida, joven y perdida mirada que yo amaba». Esta frase subraya la ingenuidad de Roberta al compararla con la heroína de la película y también sugiere su anhelo de un romance. Ambos rasgos contrastan por completo con la cínica y experimentada Susan.

La siguiente escena, en la que Susan va al Magic Club (fig. 10.35), está vinculada mediante la tarjeta postal, no con la escena previa, sino con una más anterior. En el análisis de *Luna nueva*, vimos cómo las películas clásicas, por lo general, crean una transición estableciendo entre dos escenas una causa al final de la primera y dejándola en suspenso hasta el comienzo de la siguiente, cuando su efecto resulta claro.

Un tipo similar de progresión de las escenas es común en las películas que utilizan paralelismos para oponer a dos protagonistas. En este caso, se deja una causa pendiente al final de una escena, no se menciona durante la escena o las dos escenas siguientes, y luego aparece de nuevo para motivar un efecto en una escena posterior. La progresión resultante sigue siendo lineal y comprensible, pero vamos de aquí para allá con dos líneas o más de acción que simplemente se interrumpen entre sí. (Otro ejemplo de este tipo de estructura sería *Amadeus*, que también trata de un personaje obsesionado por alguien muy diferente a sí mismo.) Aquí, la introducción de la tarjeta postal del Magic Club al final de una escena sugiere que Susan irá allí, pero a ésta le sigue una escena relacionada con Roberta, y es en la tercera escena cuando vemos a Susan llegando al Magic Club.

En los camerinos del club, Susan consigue permiso para quedarse en el apartamento de su amiga. En este momento de la película ya hemos adquirido la mayor parte de la información básica que necesitamos para comprender la situación. Un fundido de cierre y apertura señala un importante cambio en la película, y la sección siguiente comienza con Roberta conduciendo por el mismo puente que hemos visto antes; se dirige a presenciar el encuentro entre Jim y Su-



Fig. 10.35

san (fig. 10.36). Una panorámica hacia la derecha revela una imagen (fig. 10.37) opuesta a la que vimos cuando Susan llegaba en autobús. Hasta ahora la película ha subrayado las diferencias entre las dos mujeres, pero una vez que Roberta responde al anuncio y acude al lugar del encuentro, las similitudes entre ambas empiezan a ser más evidentes. La verdad es que Roberta todavía es pasiva, simplemente espía la felicidad de Jim y Susan, pero ahora parece decidida a intentar hacer algo para cambiar su vida.

Al final de esta escena, la puesta en escena con profundidad espacial coloca a Roberta en primer término y a Susan más alejada, con ambas mujeres caminando sincronizadas una hacia la otra (fig. 10.38) y, por primera vez, se sugiere que quizás ambas sean más parecidas de lo que podríamos pensar al principio. Este creciente énfasis en el paralelismo prepara al espectador para el momento en que Roberta compra la chaqueta de Susan en una tienda de ropa de segunda mano.

La compra por parte de Roberta de la chaqueta señala el comienzo de otra nueva fase de la película. A partir de este momento, todos los personajes se verán implicados en búsquedas. Susan está buscando su maleta (que consigue Roberta al utilizar la llave de la consigna que encuentra en el bolsillo de la chaqueta), Gary busca a Roberta después de que ésta se golpee la cabeza y pierda la memoria, Jim busca a Susan, el gángster está intentando recobrar los pendientes, y Roberta y el proyeccionista Dez, que la ayuda cuando se queda amnésica, están intentando descifrar por qué los gángsters continúan persiguiéndola.

Cada vez que el argumento necesita avanzar un paso más allá, vuelve a aparecer un objeto o mensaje como pista de esas búsquedas. La chaqueta se convierte en el primer vínculo directo entre Susan y Roberta y, a partir de entonces, la progresión de una escena a otra deja de basarse en paralelismos y empieza a estar motivada por conexiones causales directas.

El motivo causal más importante es la llave que está en el bolsillo de la chaqueta. Después de que Roberta llega a casa con la chaqueta puesta, la llave se cae del bolsillo y ella la coge. Acto seguido toma un baño, con la llave al lado; al parecer es entonces cuando decide intentar encontrar a Susan poniendo un anuncio.

La escena cambia ahora a Susan en la tienda de ropa, preguntando por la chaqueta: «¡La has vendido! ¡Había una llave que era muy importante!». Susan deja su nombre y dirección. Esto crea la escena muy posterior en que Gary llama a Susan y ésta se convierte en su aliada en la búsqueda de Roberta. Finalmente, el acto de escribir proporciona una transición. Un corte nos lleva a Roberta escribiendo el anuncio dirigido a Susan en el que dice que deben encontrarse «por el asunto de la llave», el cual firma como «un extraño». Hay un corte inmediato a Susan leyendo el anuncio y diciendo: «Bien hecho, extraño». La llave sirve para enlazar todas estas escenas y la acción avanza rápidamente hasta el momento en que Roberta empieza a sufrir amnesia y cree que es Susan.

Ese momento, cuando Dez llama a Roberta «Susan» y Roberta se golpea la cabeza, marca un giro en la narración. Ahora la historia trata sobre todo de la búsqueda por parte de Roberta de su identidad y su huida de los gángsters. El motivo de la llave de la consigna continúa siendo un factor principal, ya que Roberta y Dez encuentran la maleta de Susan y dan por sentado que Roberta es realmente Susan.

Durante un largo tramo de la acción, Roberta y Susan vuelven a aparecer en escenas separadas. Ahora, sin embargo, Susan es un personaje menos importante, ya que nos concentramos en el cambio de Roberta, que la lleva a autoliberarse y a parecerse cada vez más a Susan. Durante esta sección de la película, los personajes forjan sus diferentes metas, estableciendo las líneas de acción



Fig. 10.36



Fig. 10.37



Fig. 10.38

que hará avanzar la narración. Susan quiere recuperar su maleta, Roberta tiene que recobrar la memoria. El marido de Roberta, Gary, también ocupa un lugar más destacado ahora, ya que la busca a ella.

Al moverse entre estos diferentes personajes, sin embargo, la película no puede encontrar siempre un paralelismo directo o una causa pendiente que vincule una escena con la siguiente. Por tanto, en muchos casos una escena finalizará con un tipo de acción que se repetirá en la escena siguiente, incluso aunque no haya ninguna conexión causal entre ambas.

Este tipo de transición es común en el cine de Hollywood, puesto que crea una impresión de continuidad en escenas que no están intrínsecamente relacionadas.

Así, cuando Dez descubre que su anterior novia se ha llevado la mayoría de sus pertenencias, la escena finaliza con un plano del espacio vacío que antes ocupaba la nevera. Al final de esta escena, Gary, Leslie y su novio discuten la desaparición de Roberta mientras los dos hombres comen *delicatessen*. Un corte nos traslada entonces a la escena entre Roberta y Dez, cenando comida china en la azotea de su apartamento.

En cierto sentido, sin embargo, las dos escenas de la comida están conectadas. La película ha sugerido que Roberta puede estar vinculada sentimentalmente con Dez. En la escena en que Dez y Roberta llegan al apartamento por primera vez, su antigua novia, Victoria, está sacando los muebles. En ese momento, ha supuesto que Roberta es la nueva novia de Dez.

Ahora Roberta y Dez parecen sentirse atraídos el uno por el otro y ella incluso le besa; su creciente amor motiva el deseo de él de continuar ayudándola, a pesar de los peligros que supone. Además de importante, esta escena en la azotea enfatiza aún más los paralelismos entre Roberta y Susan, puesto que ambas están enamoradas de hombres similares. Dez se parece mucho al novio de Susan, Jim. Roberta pregunta lo que le gusta a Jim y Dez responde: «Más o menos lo que a mí».

Sin embargo, mientras que Roberta nunca adopta el irresponsable estilo de vida de Susan, Dez es menos alocado que Jim. Dez tiene un trabajo fijo de proyeccionista, en vez de recorrer el país con una banda, como Jim. Representa el estilo de vida más modesto pero romántico que al final será el ideal de las dos jóvenes parejas.

Tras esta escena en la azotea, la película sigue estando estructurada en torno a la búsqueda, con las causas pendientes compuestas de pistas que los diferentes personajes encuentran al final de una escena y luego se repiten en el comienzo de la siguiente. Roberta encuentra una caja de cerillas de una cafetería en la maleta de Susan y acude allí inmediatamente con Dez para ver si esto le ayuda a recobrar la memoria.

Allí se descubre que el gángster todavía la sigue. Igualmente, después de que Gary vea la bolsa de la tienda en que Roberta había comprado la chaqueta de Susan, va a la tienda a averiguar el nombre y el número de teléfono de Susan. La recluta en su búsqueda de Roberta y nos damos cuenta de que él está algo insatisfecho de su matrimonio. Susan disfruta del lujoso estilo de vida de Nueva Jersey mucho más de lo que lo disfrutaba Roberta, diciéndole: «¿Sabes? Podría acostumbrarme a un sitio como éste».

Ya sabemos que Roberta quiere ser como Susan. Ahora resulta claro que Susan podría aspirar al comfortable modo vida de Roberta. Pero Susan también encuentra el diario de Roberta y se entera de que ésta lee los anuncios personales. Este descubrimiento lleva a Susan a poner el tercer y último anuncio, pidiéndole a un «extraño» (es decir, Roberta) que se reúna con ella en el Magic Club.

El clímax del argumento se produce cuando los personajes se reúnen en el Magic Club. Todos ellos han estado buscando desesperadamente o a Susan

a Roberta, y todos ellos encuentran lo que buscaban. Ahora la frase «buscando a Susan desesperadamente» pierde el halo romántico que Roberta le había atribuido al principio. Se vuelve literal cuando el gángster coge a Susan y la arrastra hasta los camerinos del teatro. Durante esta secuencia de persecución, la película podría haber adoptado un tratamiento convencional haciendo que todos los personajes persigan y capturen al malo. En vez de ello, mantiene a los personajes masculinos en segundo plano. Jim responde al secuestro mirando simplemente a su alrededor en medio de la confusión; Gary pasa por delante de una ventana pero no ve al gángster fuera, con Susan. Al final, Roberta salva a Susan y la película se centra en las dos protagonistas femeninas. Igualmente, en el breve epílogo, vemos a ambas siendo aclamadas por haber recuperado los pendientes egipcios robados (fig. 10.39). Los sueños de Roberta respecto a vivir un romance y emociones fuertes en Nueva York se han cumplido.

A pesar de que *Buscando a Susan desesperadamente* es una película independiente, realizada fuera del sistema de producción de estudio de Hollywood, se ajusta a la tradición del cine narrativo clásico. Motiva cuidadosamente los hechos de la narración ofreciendo información antes de tiempo. Como otras películas que hemos examinado, crea unidad mediante la repetición de motivos. Y como otras películas clásicas, concluye con un desenlace poco ambiguo y cerrado. Al comienzo, Susan es atractiva pero demasiado alocada; embauca a sus amigos, vive el momento y se pone en peligro a sí misma y a los demás por su imprudencia. Roberta, por el contrario, es demasiado aburrida y tranquila, viviendo una existencia próspera pero con pocas emociones. Al final, ambas han aprendido algo sobre un modo de comportamiento diferente y en el camino se han vuelto bastante parecidas, haciéndose concesiones mutuas. A pesar del énfasis de la publicidad sobre el desenfadado estilo de vida de Susan, el eslogan de la película podría haber sido: «Es una vida tan peligrosa que se necesitan dos mujeres para transformarla».



Fig. 10.39

## ALTERNATIVAS NARRATIVAS AL CINE CLÁSICO

### ■ *DIES IRAE*

1943. Palladium Film, Dinamarca. Director: Carl Dreyer. Guión: Dreyer, Mogens Skot-Hansen y Poul Knudsen, basado en la obra teatral *Anne Pedersdotter*, de Hans Wiers-Jensen. Fotografía: Karl Andersson. Montaje: Edith Schluessel y Anne Marie Petersen. Música: Poul Schierbeck. Con Lisbeth Movin, Thorkild Roose, Sigrid Neiiendam, Preben Lerdorff Rye, Anna Svierkier.

Las películas que hemos analizado hasta el momento plantean pocas dificultades para aquellos espectadores a los que les gustan las películas sencillas y fáciles de digerir. Pero varias de las películas que examinaremos a partir de ahora no son tan claras en su forma y estilo. En estas películas la incertidumbre se vuelve fundamental. En películas como *Dies Irae*, las cuestiones que nos planteamos a menudo no obtienen respuesta; los finales no lo resuelven todo; la técnica cinematográfica no siempre funciona de forma invisible para hacer avanzar la narración. Cuando analicemos películas de este tipo, nos abstendremos de intentar contestar a todas las preguntas de la película y de establecer finales claramente satisfactorios. En vez de ignorar peculiaridades de la técnica, inten-



Fig. 10.40



Fig. 10.41

haremos examinar cómo la forma y el estilo cinematográficos crean incertidumbre, e intentaremos comprender las condiciones cinematográficas que producen esta incertidumbre. *Dies Irae*, una historia de brujería y crimen ambientada en la Dinamarca del siglo xvii, ofrece un buen ejemplo de ello.

Como la mayoría de las películas narrativas, *Dies Irae* se basa en las relaciones causa-efecto, pero el argumento también pone de relieve unos cuantos paralelismos. La primera mitad de la película se centra en el destino de Marta de Herlof, la anciana acusada de brujería. A lo largo de esta mitad, se comparan constantemente el camino que conduce a Marta de Herlof hasta la hoguera con la acción relacionada con el pastor Absalon; su nueva esposa, Ana; su madre, Merete; y su hijo, Martin.

A continuación de la ejecución de Marta de Herlof, la segunda parte trata principalmente de la familia de Absalon y sobre todo del creciente amor entre Ana y Martin. El montaje en paralelo compara el idilio de la joven pareja en la naturaleza con la soledad de Absalon o su consuelo a un amigo moribundo. Después de que Absalon muera, al parecer asesinado por Ana, Dreyer utiliza de nuevo el montaje en paralelo para comparar a la vieja Merete sentada en el ataúd con Ana y Martin semiocultos entre la niebla.

De todos los paralelismos de la película, hay uno que sobresale particularmente. Marta de Herlof, la «bruja» de la primera parte, se compara constantemente con Ana, la «bruja» de la segunda. Desde el comienzo, Dreyer utiliza el montaje en paralelo para comparar a Marta de Herlof huyendo de la multitud con Merete y sobre todo con Ana. A lo largo de la película, gran parte de lo que vemos acerca del proceso de Marta de Herlof —los interrogatorios, la tortura, la ejecución— se ve a través de los ojos de Ana. Ana se convierte en el foco central del argumento, sobre todo porque los planos subjetivos y el montaje con emparejamiento del eje de miradas a menudo limitan nuestro conocimiento al suyo.

El motivo musical de *Dies Irae*, asociado con la inmolación de Marta de Herlof, está orquestado en un tono más animado cuando Ana y Martin pasean por los bosques. Un motivo de la iluminación repite el paralelismo: a menudo pasa una sombra por el rostro de Ana, exactamente igual que las sombras de las hojas de los árboles tiemblan en la cara de Marta de Herlof antes de que la quemen (compárense las figuras 10.40 y 10.41). De este modo, no sólo la forma narrativa, sino también el montaje, el sonido y la iluminación nos llevan a comparar y contrastar a la «bruja» vieja con la joven.

Sin embargo, aunque estas relaciones en paralelo puedan parecer claras, la cadena de causa y efecto narrativa nos conduce directamente a las ambigüedades. La incertidumbre gira en torno al problema de la brujería. El oficial cuya mano escribe y firma los documentos a lo largo del primer tercio de la película

supone que la brujería existe y amenaza a la sociedad. Nos vemos tentados a ver esta creencia como una simple superstición, el medio de opresión que utiliza la Iglesia con esta sociedad.

Pero las cosas no son tan simples. En la primera secuencia, una mujer ha ido a ver a Marta de Herlof para pedirle una poción. «Seguro que funcionará», dice Marta, «son hierbas encontradas bajo la horca.» Y añade: «El diablo tiene poder». Tal vez después de todo *es* una bruja. Pero después de que la capturen y torturen, la puesta en escena de Dreyer la describe simplemente como una anciana a la que se ha escogido como víctima.

Sin embargo, Marta maldice al inquisidor, Laurentius, y éste muere enseguida; predice que Ana irá a la hoguera y finalmente así sucede. El «poder» de Marta de Herlof nos hace dudar de si ciertos hechos de la narración tienen una causa natural o sobrenatural.

Una ambigüedad aún mayor se cierne sobre los hechos cruciales relacionados con Ana. A lo largo de la película, Ana muestra la facultad de llamar a Martin desde lejos, de hacer que Absalon tema por su vida y de matar a Absalon diciendo «Deseo tu muerte». ¿Qué causa estos hechos? ¿Poderes sobrenaturales?

La narración no explica cómo podría haberlos adquirido Ana. (Hay la insinuación de que su madre era una bruja y «podía invocar a los vivos y a los muertos», pero esto apenas constituye una explicación clara de las facultades de Ana.) ¿Es, entonces, una causa puramente psicológica? ¿Se *crea* Ana que es una bruja? ¿Tienen éxito sus «hechizos» sólo porque ella predecía hechos que era probable que sucedieran? Martin podría haberse enamorado de ella de todos modos y la revelación de su odio podría haber provocado el ataque de corazón de Absalon.

Como veremos, su comportamiento cambia a medida que se va enamorando más profundamente de Martin. Una vez más, los estados psicológicos no explican necesariamente su poder para llamar o matar a distancia.

Compárense, a este respecto, las causas explícitas que determinan la acción de los personajes en cualesquiera de las películas clásicas que acabamos de analizar. En *Buscando a Susan desesperadamente*, por ejemplo, el aburrimiento de Roberta por su monótona vida y la alocada extraversión de Susan aparecen ya al principio. Sin embargo, al final, *Dies Irae* se niega a especificar las causas exactas de las acciones de Ana: sobrenaturales, psicológicas o sociales. «¿Es Ana una bruja?», es una pregunta que la película de Dreyer no responde claramente.

La ambigüedad que rodea a la brujería y sus efectos también se pone de relieve en la utilización que hace Dreyer de la puesta en escena. Ya hemos visto cómo la iluminación del rostro compara a Ana con Marta de Herlof. También podemos percibir que la iluminación proyecta una cierta aura sobre Ana. Cuando ve por primera vez a Martin, entra dentro de una zona de sombra. Cuando jura que no mató a Absalon, descende una sombra sobre su cara. Esta iluminación nos recuerda el posible origen sobrenatural de su poder incluso en los momentos en que parece más inocente.

Otros aspectos de la puesta en escena intensifican la ambigua posición de Ana. Su cada vez más profundo amor por Martin se expresa mediante cambios en los movimientos de su cuerpo: al principio forzados, algo rígidos, pero luego más sinuosos, incluso gatunos. Primero la vemos llevando un toca tiesa y rectangular; más tarde, con Martin, lleva una cofia de encaje ligeramente curvada; después, simplemente se deja el pelo suelto.

Elementos de *atrezzo* como el diseño de su bordado (que representa a una mujer joven con un bebé) y su dibujo de un manzano (el poema de Martin describía a una «joven doncella en un manzano») también comunican su plenitud sexual.



Fig. 10.42



Fig. 10.43



Fig. 10.44



Fig. 10.45



Fig. 10.46

Sin embargo, todos estos motivos abren dos vías. Ana puede estar impulsada por el deseo o por la hechicería. La manifestación más obvia de la ambigüedad se puede percibir en sus cambiantes expresiones faciales, a un mismo tiempo taimadas y provocativas.

En un momento, tanto Absalon como Martin intentan leer su alma en sus ojos y llegan a conclusiones totalmente opuestas. Para el anciano, los ojos de Ana son «infantiles e inocentes, tan claros»; para Martin, son «insondables y misteriosos... en el fondo, una llama temblorosa y palpitante». La puesta en escena de Dreyer hace que el espectador perciba la ambigüedad, obligándonos a preguntarnos casi en cada momento qué motiva las acciones de Ana y cómo podemos entenderla.

La escena final de *Dies Irae* sólo disipa parcialmente las incertidumbres que recorren toda la película. Comienza el funeral de Absalon y Martin ha jurado permanecer junto a Ana. Dreyer establece aún un paralelismo más al comenzar la escena, con un prolongado plano de *travelling*. Siguiendo a los niños del coro por la cámara mortuoria (fig. 10.42), Dreyer establece, en una toma larga, todo el espacio y la posición de todos los personajes relevantes: los ancianos de la iglesia (fig. 10.43), el juez, Merete (fig. 10.44), el reclinatorio (fig. 10.45) y Ana y Martin (fig. 10.46). Un espectador atento recordará que un *travelling* circular similar introducía anteriormente la escena de la cámara de torturas y también la muerte de Laurentius. Dreyer utiliza el movimiento de cámara para comparar tres sombríos interiores, todos ellos asociados con el represivo poder de la Iglesia. En contraste con los movimientos de cámara invisibles de la mayoría de las películas clásicas, Dreyer enfatiza los suyos como motivo, llamando nuestra atención sobre situaciones análogas.

A lo largo de esta escena, Merete acusa públicamente a Ana de brujería. Martín la abandona y Ana se desmorona, confesando haber estado al servicio del «Maligno». ¿Soluciona esto, entonces, la cuestión de la brujería?

Sabemos que para analizar una película es útil contrastar el principio con el final. *Dies Irae* comienza con la imagen de un pergamino desenrollándose sobre el que suena, de forma no diegética, la melodía religiosa medieval *Dies Irae*. El pergamino relata y describe los terribles acontecimientos que acontecen en este mundo pecador en el Día del Juicio Final. (Véase fig. 10.47.) Después de que Ana confiese, ¿mira hacia arriba en busca de ayuda, en busca de clemencia?

El pergamino reaparece en la pantalla, acompañado por el dulce solo vocal de un niño del coro, describiendo cómo el «alma herida» será elevada al cielo. En el contexto eterno del pergamino, al parecer, se perdona a Ana. Sin embargo, *lo que* se le perdona —seducir a Martín, practicar la brujería, aceptar la definición de la sociedad de sí misma como una bruja— nunca se estipula. El pergamino no parece resolver la ambigüedad tanto como posponerla. La última imagen de la película es una cruz, pero se transforma lentamente en el motivo de la bruja que hemos visto antes, durante la ejecución de Marta de Herlof (fig. 10.48).

Presumiblemente, la analogía con Marta de Herlof es ahora completa: Ana será quemada. Pero las causas de determinados hechos, la naturaleza de la brujería y los deseos que motivan a Ana siguen siendo, como sus ojos, «insondables y misteriosos». *Dies Irae* ilustra cómo una película puede fascinarnos por su claridad pero también por su oscuridad, no mediante certezas fijas sino mediante cuestiones perturbadoras.



Fig. 10.47



Fig. 10.48

## EL AÑO PASADO EN MARIENBAD

1961. Précitel y Terrafilm, una coproducción franco-italiana. Director: Alain Resnais. Guión: Alain Robbe-Grillet. Fotografía: Sacha Vierney. Montaje: Henri Colpi y Jasmine Chasney. Música: Francis Seyrig. Con Delphine Seyrig, Giorgio Albertazzi, Sacha Pittoëff.

Cuando *El año pasado en Marienbad* se exhibió por primera vez en 1961, muchos críticos ofrecieron interpretaciones muy diferentes de ella. Ante la mayoría de las películas, estos críticos habrían buscado significados implícitos tras el argumento. Pero, al enfrentarse con *El año pasado en Marienbad*, sus interpretaciones fueron intentos de describir simplemente los hechos que se producían en la historia de la película.

Demostraron que era difícil estar de acuerdo. ¿Realmente se encontraba la pareja el año anterior? Si era así, ¿qué había sucedido realmente? ¿Es la película el sueño o la alucinación de un personaje?

Generalmente, el argumento de una película —ya sea simple o complicado— permite al espectador construir mentalmente la historia causal y cronológica. Pero *El año pasado en Marienbad* es muy diferente. Es imposible determinar su historia. La película sólo tiene un argumento, sin ninguna historia coherente que podamos deducir.

Esto se debe a que *El año pasado en Marienbad* lleva hasta el extremo la estrategia de *Dies Irae*, al funcionar por completo mediante ambigüedades. Cuando vemos el comienzo de la película, parece que los hechos nos estén llevando hacia una historia, aunque pueda ser complicada. Pero entonces surgen las contradicciones. Un personaje dice que se produjo un hecho, especificando el tiempo y el lugar, y otro personaje lo niega. Puesto que dichas contradicciones no se resuelven nunca, no hay modo de elegir qué hechos son parte de una se-



Fig. 10.49



Fig. 10.50



Fig. 10.51



Fig. 10.52

rie causal que conforme una posible historia. El flujo de la narración nunca aporta información clara sobre la historia.

*El año pasado en Marienbad* crea ambigüedad mediante contradicciones en muchos niveles diferentes: el temporal, el espacial y el causal. Dentro de un mismo plano, pueden producirse yuxtaposiciones imposibles en la puesta en escena. En cierto momento, un *travelling* hacia adelante por una puerta revela la avenida con arbustos a cada lado que (a veces) está situada enfrente del hotel. Las personas desperdigadas por la llana extensión proyectan sombras largas y oscuras, pero los puntiagudos árboles que se alinean en la avenida no proyectan ninguna (fig. 10.49). El sol brilla y no brilla. Más tarde, aparece el plano de una mujer. (Como ninguno de los personajes tiene nombre, la llamaremos la Heroína; al personaje masculino principal el Narrador, y al hombre alto el Otro Hombre.) Vemos tres imágenes de ella dentro del cuadro. Al parecer, dos son reflejos del espejo, pero las tres imágenes están orientadas en direcciones que hacen que sea imposible semejante disposición de espejos (fig. 10.50).

Los decorados también cambian de forma ilógica entre los diferentes segmentos de la película. La estatua a la que la pareja vuelve a menudo, a veces parece estar directamente en el exterior de las ventanas del hotel (como en el rápido *travelling* hacia la derecha en que la Heroína deja al Narrador y recorre esas ventanas). En otras ocasiones, la estatua está colocada a mucha distancia. En algunas escenas, la estatua mira hacia un lago; en otras, el lago está detrás de ella. Y en otras escenas la avenida con arbustos a cada lado constituye el fondo de los planos de la estatua. (Compárense las figuras 10.51 y 10.52.) Dentro del hotel, las cosas también cambian, como los muebles de la habitación de la He-



Fig. 10.53

roína, que cada vez está más abarrotada. Aparecen nuevas piezas de mobiliario, el marco dorado en las paredes se vuelve más elaborado y la decoración sobre la repisa de la chimenea unas veces es un espejo y otras un cuadro. Las frecuentes descripciones del Narrador del «amplio hotel... barroco, lúgubre» y los «vestíbulos que cruzan vestíbulos» ponen de relieve estos cambios imposibles. Sus palabras no pueden precisar el aspecto de las cosas, que cambian frecuentemente, al igual que las propias descripciones que repite el Narrador, muchas veces con diferentes combinaciones de frases.

Las relaciones temporales son igual de problemáticas. En un plano, la Heroína está de pie junto a la ventana, a la izquierda de la cama de su habitación. La oscuridad de la noche exterior es visible y las luces junto a la cama están encendidas. Pero cuando se mueve a la izquierda, con la cámara haciendo una panorámica, llega a una ventana en la que se refleja la luz solar. El tipo de iluminación dentro de la habitación también es diferente en esta nueva porción del decorado, aunque no se ha producido ningún corte o elipsis (fig. 10.53).

A lo largo de toda la película, la secuencia temporal de los hechos es también dudosa. Supuestamente, el Narrador ha vuelto para llevarse a la heroína después de acordar una separación de un año tras su encuentro inicial. Sin embargo, en la escena del final, cuando se marchan juntos, la voz del Narrador todavía está describiendo este hecho como si hubiera tenido lugar en el pasado, como si fuera una de las cosas que está intentando recordarle. Al comienzo de la película (que al parecer coincide con la llegada del Narrador al hotel), la Heroína está viendo una obra de teatro titulada *Rosmer*. Al final de la película, se ausenta de esta misma representación para marcharse con el Narrador. (Las acciones de la Heroína y el Narrador en esta escena también repiten las de la escena de *Rosmer*, cuando la vemos más o menos al comienzo de la película.) Si la obra solamente tiene lugar una vez en la historia, todos los hechos relacionados con el intento del Narrador de convencer a la Heroína para que se marche tienen lugar en algún momento del argumento en medio de las dos representaciones de *Rosmer*. La posición temporal de todos estos hechos de la película se vuelve indeterminable.

*El año pasado en Marienbad* presenta muchas, diferentes y ambiguas combinaciones de espacio, tiempo y causalidad. Una acción nos puede trasladar de un tiempo y un espacio a un tiempo y un espacio diferentes. Esto sucede varias veces cuando se producen «cortes en movimiento» a un lugar diferente. El primero de estos «cortes» nos proporciona la primera pista verdaderamente contradictoria de la película. Una serie de planos posteriores a la representación de *Rosmer* muestra a pequeños grupos de huéspedes de pie en los alrededores del



Fig. 10.54



Fig. 10.55

vestíbulo del hotel; un plano medio encuadra a una mujer rubia que comienza a volverse hacia la cámara (fig. 10.54). A mitad del giro, hay un corte a un decorado diferente. La mujer está vestida de forma idéntica y su posición en el cuadro se ha emparejado con precisión (fig. 10.55). Este corte también se sirve de un recurso común a lo largo de toda la película: el comienzo o cese repentino de una fuerte música de órgano. Los bruscos cambios de la banda sonora también acentúan las discontinuidades y sorprendentes yuxtaposiciones de la película. Un «corte» en movimiento similar se produce más tarde, cuando la Heroína pasea con el Narrador por el vestíbulo. En el primer plano hay varias personas al fondo; después del corte, la pareja está sola en un vestíbulo diferente, aunque conversa sin interrupción.

En otros momentos, el espacio y el tiempo de una escena pueden mantenerse continuos mientras se producen acciones que se contradicen entre sí. Varias veces la cámara comienza con un plano de uno o más personajes, se aleja de ellos considerablemente y retoma a los mismos personajes en un lugar diferente. Esto sucede mientras el Narrador se enfrenta a la Heroína después del primer segmento. Están en plano medio mientras él habla. Luego la cámara retrocede y pasa ante una serie de personas. Llegamos hasta el Narrador, que ahora está de pie en el otro extremo de la habitación, mirando fuera de cuadro a la derecha. Una panorámica a la derecha revela a la Heroína entrando por una puerta en la parte superior de un tramo de escaleras. En otros momentos, la cámara deja de lado a los personajes, que reaparecerán en otra parte en una fase posterior del mismo plano.

*El año pasado en Marienbad* combina las contradicciones del espacio, el tiempo y la causalidad con muchas variaciones. La voz en *off* del Narrador relatando los hechos al principio parece tener sentido, pero pronto entra en conflicto con la imagen. En un plano (el segmento día/noche ya mencionado), vemos un *flashback* que aparentemente ilustra el relato del Narrador acerca de una noche en la que sedujo a la Heroína. Al principio las imágenes y su narración interna en tiempo pasado concuerdan exactamente. Pero luego empiezan a aparecer las discrepancias. Él dice que ella se fue a la cama; sin embargo, en la imagen está de pie junto a una pared de espejos, cerca de la puerta. Él confiesa: «Es verdad, había un gran espejo al lado de la puerta... un enorme espejo que usted evitaba». Sin embargo, la Heroína continúa pasando ante el espejo, pegada a él.

En otras ocasiones, el Narrador declara que todas las secuencias son falsas. Vemos al Otro Hombre disparar a la Heroína, al parecer celoso de su aventura con el Narrador. En el «presente», el Narrador continúa describiéndole la escena a la Heroína, intentando conseguir que ella recuerde. Pero luego dice: «Éste

no es el final correcto. Usted debería estar viva». En otro momento describe que entró en la habitación de la Heroína y la violó, luego niega haber utilizado la fuerza para seducirla. Las imágenes presentan varias versiones de la escena, con la Heroína unas veces gritando atemorizada y otras abriendo los brazos en señal de bienvenida. Las descripciones del Narrador de los presuntos hechos «el año pasado» son poco fidedignas, puesto que en varias ocasiones ofrece versiones incompatibles.

El filme procura no proporcionarnos pistas que ayuden a establecer conexiones claras. El propio título es completamente arbitrario. Parece implicar que un hecho importante de la narración se ha producido en un momento y un lugar concretos. Pero en realidad, el Narrador declara varias veces que había conocido a la Heroína hacía un año en Friedrichsbad. Solamente cuando ella niega haber estado allí él responde: «Quizás fue en otro sitio... en Karlstadt, Marienbad o Baden-Salsa, o en esta misma habitación». Tampoco podemos decir cuáles son las relaciones entre los personajes. El Narrador dice que el Otro Hombre es «quizás» el marido de la Heroína.

También puede ser su hermano, su amigo o su amante, pero no tenemos forma de determinarlo. Todos los personajes utilizan el formal *vous* (usted) entre sí en vez de el más íntimo *tú*. Como resultado, nunca conseguimos saber lo íntima que se supone que es la relación de la heroína con cada uno de los dos hombres.

*El año pasado en Marienbad* nos impide intentar asociar las partes en un todo coherente, pero al mismo tiempo proporciona varias indicaciones de que dicha unidad es imposible. Primero está la estatua junto a la que aparece a menudo la pareja. El Narrador describe cómo discuten las estatuas del hombre y la mujer ofreciendo diferentes interpretaciones. Él dice que el hombre está intentando proteger a la mujer de algo peligroso, mientras que ella cree que la mujer le está señalando algo al hombre. Cada hipótesis es igual de razonable como explicación de los gestos de las figuras de piedra (como también lo son otras explicaciones).

La voz en *off* del Narrador dice: «Ambas eran posibles», pero pasa a elaborar inmediatamente su propia explicación. Finalmente, cuenta cómo la Heroína había insistido en identificar a las estatuas: «Usted... comenzó a nombrarlas, creo. Luego yo dije que muy bien podríamos ser usted y yo o cualquier otro. Déjelas sin nombre, con más espacio para la aventura». Sin embargo la Heroína sigue persistiendo en intentar interpretar la estatua e inventa una historia que la acompañe.

Más tarde, el Otro Hombre ofrece una precisa explicación de la estatua como una figura alegórica que representa a Carlos III. En este caso, tenemos una interpretación al parecer correcta, puesto que el Otro Hombre parece tener una información especial que los otros no tienen. Pero en este momento de la película sospechamos de todos: quizá solamente está inventándose. La estatua se parece a la película en varios aspectos: su situación temporal y espacial cambia sin explicación y su significado resulta en último término escurridizo.

Otra pista de la extrema indeterminación de la película la ofrece el lugar. El final de la película deja a la Heroína perdida en los jardines del hotel con el Narrador. El laberíntico hotel y los jardines sugieren lo tortuosos de la propia narración. El espacio, tanto dentro como fuera, es inverosímil; nunca podemos reconstruirlo. La voz del Narrador se oye al final describiendo el lugar: «Los jardines de este hotel eran de estilo francés, sin árboles, sin flores, sin plantas, nada. Grava, piedra, mármol, líneas rectas estableciendo dibujos rígidos, superficies sin misterio». El espacio, tal y como él lo describe, es firme y poco ambiguo, pero, como hemos visto, abundan las contradicciones y las imposibilidades. El Narrador sigue: «Parecía imposible —al principio— perderse allí. Al

principio. Entre las piedras, donde usted estaba ya, perdiéndose para siempre, en la tranquila noche, junto a mí».

Esta facilidad para perderse en un camino engañosamente recto también puede aplicarse a los intentos por parte del espectador de construir la historia de la película. «Al principio» parece imposible reunir los hechos de modo cronológico. Sólo gradualmente nos damos cuenta de que la tarea es imposible.

Un motivo importante de la película es el juego que el Otro Hombre pone en práctica contra varios oponentes y que siempre gana fácilmente. El juego no es un símbolo en el sentido de representar algún significado oculto, pero presenta aún una tercera imagen de la imposibilidad. Es imposible ganar el juego sin conocer la clave. Un espectador sugiere que quizá quien comienza la partida gana, pero el Otro Hombre gana juegue el primero o el segundo. El Narrador se esfuerza por aprender la clave, pero el filme no ofrece ninguna solución. En vez de ello, el juego ayuda a sugerir al espectador la naturaleza de la película que está viendo. La narración tampoco tiene ninguna clave que nos permita descubrir su lógica oculta; es un juego que estamos condenados a perder. Toda la estructura de *El año pasado en Marienbad* es un juego con una lógica, un espacio y un tiempo que no nos ofrecen una historia única y completa como premio por ganar este «juego».

Por eso *El año pasado en Marienbad* fascina a algunas personas y frustra a otras. Aquellos que vayan a verla esperando una historia comprensible y se nieguen a renunciar a esta expectativa, quizá se marchen perplejos y desanimados, con la sensación de que la película es «incomprensible». Pero *El año pasado en Marienbad* desbarata las expectativas habituales al sugerir, quizá por primera vez en la historia del cine, que una película narrativa se puede basar por completo en una estructura similar a un juego de ambigüedad causal, espacial y temporal, negándose a especificar significados explícitos y perturbando al espectador con indicaciones sobre escurridizos significados implícitos. Los críticos han intentado a menudo encontrar una clave temática para la película ignorando esta dinámica formal. Una gran parte de la fascinación de *El año pasado en Marienbad* reside en el proceso de descubrir su ambigüedad. El Narrador de la película nos proporciona una buena guía cuando se resiste a interpretar la estatua. De los personajes de la película y demás recursos podemos decir también: «Dejémoslos sin nombre, con más espacio para la aventura».

### ■ TOKYO MONOGATARI

1953. Shochiku/Ofuna, Japón. Director: Yasujiro Ozu. Guión: Ozu y Kogo Noda. Fotografía: Yuharu Atsuta. Con Chishu Ryu, Chieko Higashiyama, So Yamamura, Haruko Sugimura, Setsuko Hara.

Ya hemos visto cómo el enfoque cinematográfico del Hollywood clásico creó un sistema estilístico («continuo») para establecer y mantener un tiempo y un espacio narrativos claros. El sistema continuo es un grupo específico de líneas directrices que debe seguir un cineasta. Pero algunos cineastas no utilizaron el sistema continuo. Desarrollaron un grupo alternativo de líneas directrices formales que les permitió hacer películas bastante diferentes de las narraciones clásicas.

El director japonés Yasujiro Ozu es uno de estos cineastas. El enfoque creativo de una narración de Ozu difiere del utilizado en películas más clásicas, como *Luna nueva* o *La diligencia*. En vez de hacer de los hechos de la narración el principio organizativo central, Ozu tiende a descentrar, en cierto

modo, la narración. Como resultado, las estructuras temporales y espaciales pasan a primer término y crean interés por sí mismas. *Tokyo monogatari*, la primera película de Ozu que causó gran impresión en Occidente, ofrece una útil introducción a algunas de las estrategias cinematográficas características de Ozu.

La narración de *Tokyo monogatari* es, según los patrones clásicos, bastante indirecta. A veces nos enteramos de hechos importantes de la narración sólo de forma indirecta; en el momento crucial se produce una elipsis. La última parte de *Tokyo monogatari*, por ejemplo, implica una serie de hechos que rodean a la repentina enfermedad y muerte de la abuela de una familia. Aunque los abuelos son los dos personajes centrales de la película, no vemos a la abuela enferma. Oímos hablar de ello cuando el hijo y la hija reciben un telegrama con la noticia. Igualmente, la muerte de la abuela se produce entre dos escenas. En una escena, sus hijos están reunidos junto a su lecho y en la escena siguiente están llorándola.

Sin embargo, estas elipsis no son una prueba de que se trate de una película de ritmo rápido, como *Luna nueva*, que tiene que cubrir rápidamente una gran parte de la narración. Por el contrario, las escenas de *Tokyo monogatari* a menudo se recrean en los detalles: la triste conversación entre el abuelo y sus hijos en un bar mientras éstos discuten su fracaso con sus hijos, o el paseo de la abuela un domingo con su nieto. El resultado es un cambio en el equilibrio de la narración. A los elementos clave de la narración se les resta importancia mediante elipsis, mientras que los hechos que vemos en el argumento son sencillos y comedidos.

Este rechazo de los hechos más dramáticos de la narración va acompañado por una absoluta falta de atención con respecto al espacio más significativo desde el punto de vista narrativo. Las escenas no comienzan y finalizan con planos que encuadren los elementos narrativos más importantes de la puesta en escena. En vez de los habituales recursos de transición, como los encadenados y los fundidos, Ozu, normalmente, utiliza una serie de planos de transición diferentes vinculados mediante cortes. Y estos planos de transición a menudo muestran espacios que no están directamente conectados con la acción de la escena; los espacios están por lo general *cerca* de donde tendrá lugar la acción. El comienzo de la película, por ejemplo, presenta cinco planos de la ciudad portuaria de Onomichi —la bahía, la escuela infantil, un tren que pasa— antes de que el sexto plano revele a los abuelos haciendo el equipaje para su viaje a Tokio. Aunque en estos cinco planos aparecen por primera vez un par de motivos importantes, no hay ninguna causa en la narración que ponga en marcha la acción. (Cómparese con los comienzos de *Luna nueva* y *La diligencia*.) Tampoco estos planos de transición aparecen sólo al principio. Varias secuencias de Tokio comienzan con planos de las chimeneas de las fábricas, aunque ninguna acción acontece en esos lugares.

Estas transiciones sólo cumplen una mínima función, como planos de situación. A veces las transiciones no establecen el espacio, pero tienden a confundir respecto al espacio de la escena siguiente. Después de que la nuera, Noriko, reciba una llamada de teléfono en el trabajo que le comunica la enfermedad de la abuela, va a sentarse tristemente a su mesa. Esta escena finaliza con un plano medio de Noriko; el único sonido diegético es el ruidoso teclear de las máquinas de escribir. Una transición musical no diegética aparece en este plano. Luego hay un corte a un plano general en contrapicado de un edificio en construcción. El ruido de los golpes reemplaza a las máquinas de escribir. El siguiente plano es otro contrapicado del solar en construcción.

Un corte cambia de lugar a la clínica donde trabaja el hijo mayor, el doctor Hirayama. La hermana, Shige, está presente. La música finaliza y comienza una



Fig. 10.56



Fig. 10.57



Fig. 10.58



Fig. 10.59

nueva escena (véanse figs. 10.56 a 10.59). En este segmento, los dos planos del solar en construcción no son necesarios para la acción. La película no nos da ninguna indicación acerca de dónde está el edificio en construcción. Podríamos suponer que está fuera de la oficina de Noriko, pero el sonido no es audible en el interior de los planos.

Como de costumbre, debemos investigar las funciones de estos recursos estilísticos. Es difícil asignar a estos planos de transición significados implícitos o explícitos. Por ejemplo, alguien podría proponer que los planos de transición simbolizan el «nuevo Tokio», extraño para los abuelos, que han venido de visita desde un pueblo que recuerda al viejo Japón. Pero a menudo los espacios de transición no implican espacios en exteriores y algunos planos transcurren en el interior de las casas de los personajes. Una función más sistemática, sugerimos, es la narrativa, y está relacionada con el flujo de información de la historia.

La narración de Ozu alterna entre escenas de la acción de la historia y porciones insertadas que nos llevan lejos de ella. Cuando vemos la película, comenzamos a formarnos expectativas sobre estos planos «insertados». Ozu pone de relieve los patrones estilísticos al crear expectativa sobre cuándo se producirá una transición y qué mostrará. El patrón puede retrasar nuestras expectativas e incluso crear cierta sorpresa.

Por ejemplo, al principio de la película, la señora Hirayama, la esposa del doctor, discute con su hijo, Minoru, dónde colocar el escritorio para hacer sitio a los abuelos. Este tema es abandonado y a él le sigue una escena de la llegada de los abuelos. La escena finaliza con una conversación en una habitación, en el piso superior. De nuevo aparece la música de transición, al final de la escena. El siguiente plano encuadra un vestíbulo vacío, en el piso de abajo, con el escritorio de Minoru, pero ningún personaje está presente en el plano. Le sigue un plano general exterior de niños corriendo alrededor de unos montículos, cerca de la casa; estos niños no son personajes de la acción. Finalmente, de nuevo un corte al interior revela a Minoru estudiando en el escritorio de su padre, en la parte de la casa dedicada a la clínica. Aquí el montaje crea un camino indirecto entre dos escenas, yendo primero a un lugar en el que esperamos a un personaje (en su propio escritorio) y no está; luego la escena se aparta por completo de la acción, hacia los exteriores. Solamente entonces, en el tercer plano, reaparece un personaje y continúa la acción. En estos pasajes de transición, se produce una especie de juego que nos pide que nos formemos expectativas no sólo sobre la acción de la historia, sino también sobre el montaje y la puesta en escena.

En el interior de las escenas, los patrones de montaje de Ozu son tan sistemáticos como los de Hollywood, pero tienden a oponerse mucho a las reglas de



Fig. 10.60



Fig. 10.61



Fig. 10.62

continuidad. Por ejemplo, Ozu no observa la línea de los 180°, el «eje de acción». Su violación de estas reglas no es ocasional, como en *La diligencia*, de Ford. Ozu corta frecuentemente al otro lado de la línea para encuadrar el espacio de una escena desde la dirección contraria. Esto, desde luego, viola las reglas de dirección en la pantalla, puesto que los personajes u objetos que estén a la derecha en el primer plano aparecerán a la izquierda en el segundo y viceversa. Al comienzo de una escena en el salón de belleza de Shige, el plano medio inicial encuadra a Shige desde delante de la puerta (fig. 10.60). Luego un corte de 180° revela un plano medio de una mujer en el secador; la cámara ahora está orientada a la parte trasera del salón (fig. 10.61). Otro corte de 180° presenta un nuevo plano general de la habitación, de nuevo orientado hacia la puerta, y los abuelos entran en el salón (fig. 10.62). En vez de ser una violación aislada de las reglas de continuidad, ésta es la manera habitual de Ozu de encuadrar y montar una escena.

Ozu es un maestro del corte en movimiento, pero a menudo lo hace de formas poco comunes. Por ejemplo, cuando Noriko y la abuela caminan hacia la puerta del apartamento de Noriko, hay un corte de 180° desde una imagen de frente (fig. 10.63) a un encuadre de espaldas (fig. 10.64). Los movimientos de las mujeres están emparejados con exactitud, pero debido a la coherencia de la altura y la distancia de la cámara se crean encuadres similares, con lo que el efecto del corte es hacer que parezca, momentáneamente, que la pareja «tropieza» consigo misma. Sus posiciones en la pantalla, de izquierda a derecha, también se invierten de repente, algo que normalmente se considera un error en el sistema continuo. Un cineasta clásico habría evitado, probablemente, este corte, pero Ozu lo utiliza aquí y en otras películas como parte de su distintivo estilo.

Como ilustran estos ejemplos, Ozu no limita la cámara y los patrones de montaje al espacio semicircular en un lado del eje de acción. Corta en un círculo completo en torno a la acción, normalmente en segmentos de 90 o 180°. Esto significa que los fondos cambian drásticamente, como en los ejemplos anteriores. En una película de Hollywood, la cámara raras veces cruza el eje de acción para mirar a la cuarta pared. Puesto que los entornos cambian más frecuentemente, en *Tokyo monogatari* se vuelven más significativos en relación con la acción; el espectador debe prestar atención al decorado o puede llegar a perderse.

Los planos de transición que amplían o destruyen las hipótesis del espectador y el espacio de 360° que nos pide que percibamos el entorno, pueden operar juntos. Cuando los abuelos visitan un balneario en Atami, la escena comienza con un plano general junto a un vestíbulo (fig. 10.65). Suena en *off*



Fig. 10.63



Fig. 10.64



Fig. 10.65



Fig. 10.66



Fig. 10.67



Fig. 10.68



Fig. 10.69



Fig. 10.70



Fig. 10.71



Fig. 10.72

una música de baile al estilo latino y varias personas caminan por el vestíbulo. El siguiente plano (fig. 10.66) es un plano general de otro vestíbulo en el piso superior, con una camarera llevando una bandeja; se ven dos pares de zapatillas junto a una puerta en la parte inferior izquierda. A continuación vemos un plano medio largo de un vestíbulo junto a un patio (fig. 10.67). Más gente va y viene. Le sigue un plano de un juego de mesa japonés (fig. 10.68); la charla y el movimiento de las piezas provocan un ruido intenso. Luego Ozu atraviesa el eje de los 180° encuadrando otra mesa de juego (fig. 10.69). La primera mesa está ahora al fondo, vista desde el lado contrario. El siguiente corte vuelve al plano medio largo en el vestíbulo, al lado del patio (fig. 10.70). En todos estos planos, todavía no hemos visto a los abuelos, que son los únicos personajes principales que están presentes en el balneario. Finalmente, hay un plano medio de los dos pares de zapatillas junto a la puerta, en el vestíbulo (fig. 10.71), que sugiere que se trata de la habitación de los abuelos. Los cristales de la pared reflejan el animado movimiento de la fiesta fuera de campo, y la música y la charla todavía son audibles. Un plano medio de los Hirayama en la cama, intentando dormir en medio del ruido, revela por fin la situación de la narración, y comienza una conversación entre la pareja (fig. 10.72). A lo largo de siete planos, la película explora lentamente el espacio de la escena, dejándonos descubrir gradualmente la situación. La presencia de las zapatillas en el segundo plano (fig. 10.66) es casi imperceptible. Indica que los abuelos están allí, pero la revelación de su paradero se pospone aún durante varios planos más.

De este modo, Ozu aparta nuestra atención de las funciones estrictamente causales del espacio y lo convierte en algo importante por sí mismo. También hace lo mismo con el espacio plano de la pantalla. Las figuras 7.89 a 7.92 y los



Fig. 10.73



Fig. 10.74

fotogramas en color 59 y 60 muestran ejemplos de emparejamientos gráficos de las películas de Ozu. Este recurso estilístico es característico de Ozu, que rara vez utiliza el emparejamiento gráfico con fines narrativos. En *Tokyo monogatari* una situación de conversación lleva a un patrón plano/contraplano, pero de nuevo con cortes al otro lado del eje de la acción. Las dos personas que hablan están encuadradas de forma que cada una de ellas mira fuera de cuadro, a la derecha. (En Hollywood, los defensores del sistema continuo afirmarían que esto implica que ambos están mirando fuera de cuadro hacia lo mismo.) Puesto que están posicionados de modo similar en el cuadro, el resultado es un fuerte emparejamiento gráfico de un plano a otro (figs. 10.73, 10.74). A este respecto, el estilo de Ozu le debe algo a la forma abstracta (véase capítulo 4, págs. 119-127 y capítulo 9, págs. 351-353). Es como si intentara hacer una película narrativa que siguiera manteniendo las similitudes gráficas tan evidentes como en películas abstractas como *Ballet mécanique*.

El uso del espacio y el tiempo en *Tokyo monogatari* no es intencionadamente ambiguo, ni tiene una función simbólica en la narración. Más bien sugiere una relación diferente entre el espacio, el tiempo y la lógica de la narración de la que existe en el cine clásico. El espacio y el tiempo ya no funcionan simplemente de forma discreta para crear una línea narrativa clara. Ozu los subraya y los convierte en importantes elementos estéticos por sí mismos. Ozu no elimina la narración, sino que la amplía. *Tokyo monogatari* y sus demás películas permiten que otros recursos estilísticos existan de forma independiente de la narración. El resultado es que se invita al espectador a mirar sus películas de una forma nueva, a participar en un juego espacial y temporal.

### ■ NEVINOST BEZ ZASTITE [INOCENCIA SIN DEFENSA]

1968. Avala Film, Yugoslavia. Director: Dusan Makavejev, incluyendo una película dirigida por Dragojjub Aleksic. Guión: Makavejev. Fotografía: Branko Perak y Stevan Miskovic. Montaje: Ivanka Vukasovic. Música: Vojislav Dostic. Con Dragojjub Aleksic, Ana Miloslavljivic, Vera Jovanovic, Bratoljub Gligorijviev, Ivan Zivkovic. Pere Milsavljevic.

Al igual que *El año pasado en Marienbad*, *Nevinost Bez Zastite*, de Dusan Makavejev, se aparta mucho de las normas del cine narrativo clásico. Al analizar la película, es útil considerar su forma como un *collage*, un ensamblaje de materiales procedentes de fuentes muy distintas. Exagerando las disparidades entre los materiales de la película, el principio del *collage* le permite a Makavejev utilizar

las técnicas y la forma cinematográficas de maneras nuevas y provocativas. El resultado es una película que examina la naturaleza del cine, especialmente del cine en un contexto social e histórico.

El aspecto de *collage* de *Nevinost Bez Zastite* es evidente en su uso de una amplia gama de materiales. En cierto sentido es una película de archivo, que toma sus imágenes de al menos cuatro fuentes. En el centro está la película de ficción original «Inocencia sin defensa», en la que aparecían el acróbata yugoslavo Aleksic y sus colaboradores en 1942, bajo la ocupación alemana. (Puesto que estamos tratando dos películas con el mismo título, la película de Aleksic aparecerá entre comillas y la de Makavejev en cursiva.)

Una segunda fuente es el enorme número de documentación político-social del mismo período: noticiarios de los hechos del momento en Yugoslavia, las películas propagandísticas alemanas, material de titulares de periódicos contemporáneos, y material de carteles del momento.

En tercer lugar, aparecen fragmentos de otra película de ficción, la soviética *El circo* (Tsirk, 1936), de Grigori Alexandrov. Finalmente, Makavejev utiliza material del presente de Aleksic y los participantes supervivientes de la producción original. Los tres últimos tipos de material permiten a Makavejev incrustar la película original de Aleksic en un contexto complejo, justificando el subtítulo de Makavejev: «Una nueva versión de una buena película antigua».

Los cuatro tipos —película original, material documental, otro material de ficción y material actual— funcionan en principio para comparar varios estilos y modos de hacer cine diferentes. Se nos fuerza a comparar la técnicamente ruda «Inocencia sin defensa» (repleta de montaje continuo incorrecto e iluminación insípida) con las normas de Hollywood respecto a la «perfección técnica». Al insertar material de noticiarios dentro de escenas de ficción, Makavejev también nos impulsa a contrastar el cine de ficción con el documental. Cuando Nada, la heroína de «Inocencia sin defensa», mira por la ventana, un corte con emparejamiento del eje de miradas sugiere que «ve» los escombros del Belgrado arrasado por las bombas.

Las digresiones de *Nevinost Bez Zastite* proceden a menudo del hábito de Makavejev de interrumpir un tipo de cine para yuxtaponerlo con otro: una escena de ficción con mapas de batallas o dibujos animados, una entrevista interrumpida por una escena de ficción.

Quizá lo más complicado de todo sean las comparaciones que establecemos entre la antigua película de Aleksic «Inocencia sin defensa» y la «nueva versión» que Makavejev ha «preparado, decorado y reforzado con comentarios». La película original de Aleksic era una narración de ficción rodada en blanco y negro. Makavejev dispuso las secuencias de otro modo, insertó nuevo material, añadió títulos con observaciones, viró el blanco y negro en varios tonos e incluso coloreó partes de determinados fotogramas. (Véase el fotograma en color 47 para un ejemplo de virado azul-negro y coloreado a mano.) De este modo, siempre vemos la película de Aleksic a distancia, a través de la reelaboración de Makavejev.

Además, en las secciones en tiempo presente que ha rodado Makavejev, las diferencias entre el original y las nuevas versiones funcionan para contrastar el pasado y el presente.

Los participantes son frenéticamente vigorosos en la película de 1942; ahora, aunque todavía vitales, son mayores. La disparidad entre el pasado y el presente se indica quizá de modo más divertido cuando vemos a Aleksic, de joven, colgado de un avión por los dientes y luego, mientras el ruido del avión continúa sobre la imagen, la cámara de Makavejev en el presente realiza un *travelling* por una casa para encontrarlo, también colgado por los dientes, en el sótano.

Sin embargo, sería imprudente enfatizar sólo las diferencias entre la «Inocencia sin defensa» original y la nueva versión. La película original en sí era una especie de *collage*, inspirado en material de noticiarios de las acrobacias de Aleksic. Y Makavejev imita a menudo las discontinuidades del montaje y los efectos musicales que se hallan en el original de 1942. A veces Makavejev incluso vacila a la hora de mantener las dos películas separadas, como cuando los créditos de *Nevinost Bez Zastite* incluyen los nombres de personas que colaboraron sólo en la película original. En *Nevinost Bez Zastite*, la yuxtaposición de varios tipos de fuentes contrasta y vincula varios usos de la técnica cinematográfica.

Las ramas se entretrejen, pero no de modo convencional. En películas como *Luna nueva*, tenemos pocos problemas para demarcar las diferentes escenas. Pero *Nevinost Bez Zastite* (de nuevo como *El año pasado en Marienbad*) es difícil de segmentar. Esto se debe a que Makavejev ha elaborado un *collage* con fragmentos distintos, prescindiendo de la unidad narrativa de la primera versión. Sin embargo, *Nevinost Bez Zastite* tiene una forma a menudo más asociativa que narrativa. He aquí la división que proponemos:

Primera parte: Introducción	Créditos; prólogo explicativo; introducción del reparto y equipo técnico superviviente.
Segunda parte: «Inocencia sin defensa»	Escena 1 de «Inocencia sin defensa»; material de de noticiarios del ataque alemán; se introduce a Alexis, entonces y ahora.
Tercera parte: Antecedentes de la producción	Financiación; éxito y censura de la película; lugar de Serbia en Yugoslavia; la ocupación; créditos de «Inocencia sin defensa».
Cuarta parte: «Inocencia sin defensa» continúa su narración	Escenas 2 a 8 de «Inocencia sin defensa» entremezcladas con noticiarios.
Quinta parte: Recuerdos de juventud	(Para analizar.)
Sexta parte: la fuerza de Aleksic	Escena 9 de «Inocencia sin defensa» (Aleksic rescata a Nada); acrobacias de Aleksic en el presente; escena 10 de «Inocencia sin defensa».
Séptima parte: Inocencia protegida	Se resuelve la narración de «Inocencia sin defensa» (baile en el café, los amantes unidos); Aleksic queda absuelto de las acusaciones criminales.

La segmentación muestra que no se trata de una película narrativa ordinaria. Las partes 2, 4, 6 y 7 enfatizan el argumento de la película original, pero las partes 1, 3 y 5 funcionan principalmente para introducir la película en contextos históricos. Y cada parte está llena de bromas, interrupciones y digresiones. Con respecto a esto podríamos recordar la noción de Eisenstein de montaje intelectual. (Véase el ejemplo de *Octubre* en el capítulo 7, págs 283-287). Al cortar libremente de un tipo de material a otro, el *collage* de Makavejev crea disconti-



Fig. 10.75



Fig. 10.76



Fig. 10.77



Fig. 10.78



Fig. 10.79



Fig. 10.80

nuidades que «libran a la acción del tiempo y el espacio», como decía Eisenstein del montaje intelectual, para elaborar mensaje abstractos, irónicos. *Nevnost Bez Zastite* se nos presenta con una forma narrativa interrumpida por partes organizadas en torno a temas vinculados asociativamente.

Como ejemplo concreto, considérese la quinta parte. La hemos titulado «Recuerdos de juventud» porque éste parece ser el concepto que une una variada colección de materiales. Los segmentos comienzan en el presente, con los participantes de la película original reflexionando sobre su pasado. Primero, Aleksic y dos colaboradores suyos están sobre un tejado utilizado en el rodaje (fig. 10.75). A continuación, Vera, la actriz que representaba a la madrastra, rememora la belleza de sus piernas y ejecuta una canción de vodevil (figs. 10.76, 10.77). Luego Pera, que interpretaba al mayordomo en la película original, está ante un monumento conmemorativo del heroísmo para cantar una canción sobre el cerco político durante la ocupación (fig. 10.78).

La película viaja ahora al pasado, mostrando un noticiario del rey Pedro pasando revista a las tropas (fig. 10.79). Aunque rey, tenía muy poco poder; en realidad, el príncipe Pablo gobernó el país antes de entregárselo a Alemania y huir. La narración regresa al presente, mostrando a Aleksic doblando una barra. «Éste es un recuerdo de mi juventud» (fig. 10.80). Luego, planos de *El circo* muestran a una mujer joven a la que «disparan» desde un cañón (fig. 10.81). Nos percatamos de que esta película inspiró a Aleksic a construir un cañón similar para sus acrobacias (fig. 10.82). Finalmente, nuevas historias relatan que alguien resultó muerto por culpa del artillero de Aleksic (fig. 10.83).

Las fuentes de la secuencia —canciones, noticiarios, un musical ruso— y los diferentes períodos discutidos no están unificados por principios narrativos



Fig. 10.81



Fig. 10.82



Fig. 10.83

(causa-efecto, progresión temporal). En vez de ello, las asociaciones unen de forma libre los fragmentos: los recuerdos de la juventud de los participantes en la película, y la época en que su país estaba gobernado por un muchacho.

El segmento «Recuerdos de juventud» también afirma que los conceptos que surgen de la forma del *collage* tienden a ser abiertamente políticos. El prólogo de Makavejev anuncia: «Esta primera película sonora yugoslava no se menciona en nuestras historias del cine porque se hizo durante la ocupación». Makavejev sitúa la «Inocencia sin defensa» de Aleksic en plena ebullición del nacionalismo serbio. El éxito de la película de Aleksic en aquella época se considera un triunfo en favor de los derechos de los serbios. Más sutilmente, la «decoración y el comentario» de Makavejev convierten la película de Aleksic en una alegoría sobre la resistencia yugoslava ante los alemanes. Cuando el tío se abalanza hacia Nada, Makavejev monta los mapas de un noticiario que muestran la invasión alemana. Nada, la inocencia sin defensa, se identifica así con la nación yugoslava, y el tío con los nazis. Del mismo modo, Aleksic emerge como una figura heroica y politizada. «Podemos estar todos orgullosos de esto», dice Nada en «Inocencia sin defensa», «pero subestimamos lo que es nuestro». Mientras Aleksic, en un número, rompe sus cadenas, Makavejev hace sonar el himno comunista, la *Internacional*, que alude a los trabajadores del mundo sublevándose y rompiendo sus cadenas. En la sexta parte, el valor de Aleksic se celebra en planos a la vez burlescos y heroicos que le muestran como una estatua o un dios. En este caso, como en otro momento, la alegoría nacionalista se vuelve irónica, pero, sin embargo, funciona para hacer que la «decoración y el comentario» de Makavejev sean abiertamente políticos.

Aunque este análisis apenas ha escarbado en la superficie, nos aventuramos a una interpretación del título. ¿Quién es el inocente sin defensa? En la película de Aleksic de 1942, es la huérfana Nada, rescatada por Aleksic. Pero comparando el estilo de ambas películas, elaborando una forma única, y haciendo declaraciones políticas generales, la estrategia del «*collage*» de Makavejev también sugiere que Aleksic, el hombre fuerte que protagonizó la película, es en cierto modo un inocente. Sobre material de noticiarios de cuerpos destrozados, oímos a los personajes de la película de Aleksic cantar una melodía. Al situar la película en un contexto político, Makavejev sugiere el significado implícito de que Aleksic y su equipo eran peligrosamente inocentes, inconscientes de la situación política concreta. Todos los implicados insistían en que no tenían un propósito subversivo, que hicieron la película sólo para conseguir dinero. Se arriesgaron a morir en manos de los nazis por interpretar un tonto romance sobre un acróbata.

Sin embargo, a pesar de la falta de intención política, Makavejev hace que la «Inocencia sin defensa» original emerja como una película genuina-

mente antinazi. En la original, el rescate de Nada por parte de Aleksic culmina con un baile de celebración en un café («nuestro baile nacional») y Makavejev colorea a mano el vestido de una mujer con los colores de la bandera serbia. No sorprende que Makavejev denomine a la película original «Una buena película antigua»; los alemanes la prohibieron por subversiva. Los momentos finales de *Nevinost Bez Zastite* se recrean en la cuestión de la «inocencia». Se nos dice que muchos de los participantes en la película lucharon en la resistencia y que Aleksic fue exculpado después de la guerra, puesto que su película «no había dicho ni una sola mentira». La película de ficción se ha convertido en un documento; el proyecto apolítico se ha convertido en político. El uso del estilo y la forma que hace Makavejev ha revisado la película antigua con el fin de que reconsideremos nuestros conceptos sobre las funciones históricas del cine.

## FORMA Y ESTILO DOCUMENTAL

### ■ HIGH SCHOOL

1968. Producida y dirigida por Frederick Wiseman. Fotografía: Richard Leiterman. Montaje: Frederick Wiseman. Ayudante de montaje: Carter Howard. Ayudante de cámara: David Eames.

Antes de los años cincuenta, la mayor parte del cine documental se rodaba sin sonido y más tarde se añadía un comentario en *off* y música sincronizada durante la fase de montaje. *The River*, de Lorentz, y *Olimpiada*, segunda parte, de Riefenstahl, analizadas en los capítulos 4 y 9, son ejemplos de esta tendencia. Sin embargo, después de la segunda guerra mundial, la grabación en cinta magnética hizo posible registrar el sonido en exteriores. En el mismo período, las demandas de los militares y los usuarios de la televisión animaron a los fabricantes a inventar ligeras pero sofisticadas cámaras de 16 mm. Estos cambios tecnológicos favorecieron un nuevo enfoque del cine documental: el *cinéma vérité* («cine verdad»).

En los años cincuenta y sesenta, muchos cineastas empezaron a utilizar cámaras portátiles y equipos de grabación de sonido sincrónico para captar la actividad espontánea en una amplia variedad de situaciones: una campaña política (*Primary*, 1960), un proceso legal (*The Chair*, 1963), la vida de un cantante folk (*Don't Look Back*, 1967), las tribulaciones de un vendedor de biblias (*Salesman*, 1969). Algunos cineastas postulaban que el *cinéma vérité* era más objetivo que el documental tradicional. La tendencia anterior había preferido utilizar el montaje, la música y el comentario para infundir prejuicios concretos, pero el *cinéma vérité* minimizaba el comentario en *off* y llevaba al cineasta al lugar en que se producía la situación. Se podía, sostenían sus defensores, registrar los hechos de forma neutral, y ello permitía al público sacar sus propias conclusiones.

*High School*, de Frederick Wiseman, es un buen ejemplo del enfoque del *cinéma vérité*. Wiseman obtuvo permiso para filmar en la Northeast High School de Filadelfia y se ocupó del sonido mientras el operador rodaba en los vestíbulos, las aulas, la cafetería y el auditorio del instituto. La película resultante no utilizaba ningún comentario en *off* y casi ninguna música diegética. Wiseman no recurre a las típicas entrevistas con reportero que emplean los noticiarios de la televisión. De esta forma, *High School* podría parecer que se acerca al ideal del *cinéma vérité*: presentar simplemente una parte de la vida. Sin embargo, si anali-

zamos la forma y el estilo de la película, descubrimos que intenta conseguir efectos determinados sobre el espectador y que sugiere una gama de significados específica. Lejos de ser una transmisión neutral de la realidad, *High School* muestra cómo la forma y el estilo de la película, incluso en el *cinéma vérité*, moldean y transforman un hecho.

Las películas de *cinéma vérité* registran en cierto sentido la realidad, pero, como toda película, requieren que el cineasta seleccione y organice el material. El cineasta elige no sólo el tema de la película, sino también los hechos que se han de rodar. El cineasta de *cinéma vérité* también toma decisiones en el momento, escogiendo cuándo comenzar a rodar durante una escena, qué mantener en cuadro y qué sonidos grabar. También hay una selección en la fase de montaje: los 80 minutos de *High School* están extraídos de más de cuarenta horas de metraje. Todas estas elecciones impiden que la película sea un simple registro de la realidad.

El cineasta también organiza el material, presentándolo de una forma concreta que afecta a nuestra experiencia. Aunque el cineasta de *cinéma vérité* ha renunciado al control de lo que sucede delante de la cámara, sigue teniendo control sobre la estructura de la película, eligiendo qué segmento seguirá a otro. El cineasta puede escoger una posición de la cámara que yuxtaponga varios elementos en la imagen. (Considérese la figura 10.84, que encuadra al decano ante la bandera americana; otro ángulo, como el de la figura 10.89, no muestra la bandera.) También ordena los planos mediante el montaje, estableciendo relaciones concretas entre las imágenes y los sonidos. Mediante la selección y organización, el cineasta de *cinéma vérité* potencia la forma y el estilo cinematográficos del mismo modo que un cineasta que utilice la puesta en escena y escenifique la acción para la cámara.

*High School* consta de 37 segmentos diferentes, y cada uno de ellos muestra un episodio de la vida escolar. Algunos segmentos, como el ensayo del coro, son bastante breves; otros contienen diálogos largos. En el aspecto formal, la película presenta una interesante combinación de tipos estructurales. En cierto aspecto, la forma es categórica. La categoría principal es la vida escolar, y las subcategorías consisten en las actividades típicas: las clases, los enfrentamientos entre profesores y estudiantes, las actividades deportivas, un animado *rally*, etc.

Desde otra perspectiva, se puede considerar que la forma de la película también se basa en los principios narrativos. Muchos de los episodios constituyen pequeñas escenas llenas de tensión. El decano insiste en que un muchacho tenga un injustificado castigo, un administrador está de acuerdo con los padres que hacen reclamaciones, etc. Sin embargo, la forma global de la película no es narrativa. La película carece de personajes fijos, de causalidad (una acción no desencadena la siguiente) y de temporalidad (no sabemos el orden y la duración «reales» de los hechos que muestra). Wiseman se ha dado cuenta de que nuestro conocimiento y experiencia previos nos ayudarán a llenar los huecos. Cuando un segmento comienza con el decano diciendo: «¿Qué quiere decir que no puedes hacer gimnasia?», recurriremos a nuestros propios recuerdos del instituto para crear un contexto típico en torno a la escena. Finalmente, como veremos, la película es asociativa en lo que respecta a la forma en que organiza y vincula las partes.

Así, *High School*, como muchos documentales, combina principios de varios tipos de organizaciones formales. La película presenta categorías típicas de la vida escolar como fragmentos de la narración y las vincula mediante factores asociativos.

La forma en que se combinan las estrategias categóricas narrativas y asociativas resulta más clara si examinamos cómo ha seleccionado y dispuesto Wiseman el material.



Fig. 10.84

La película no es un perfil completo de la vida en el instituto, ya que omite muchos aspectos importantes. Nunca vemos la vida doméstica de los estudiantes y el profesorado, y sorprendentemente, nunca presenciamos conversaciones entre los estudiantes, ni en clase ni fuera. Wiseman se ha centrado en un aspecto de la vida escolar: cómo el poder de las autoridades exige obediencia por parte de los alumnos y los padres.

La estrategia más común es la simple instrucción. Las clases consisten en las lecciones de los profesores, lecturas en voz alta o la participación de los estudiantes en alguna actividad reglamentada, como los ejercicios gimnásticos, la cocina, la interpretación musical o ejercicios de lengua. La selectividad del cineasta es especialmente evidente en un segmento en el que una profesora de inglés utiliza una canción popular para enseñar poesía. Wiseman muestra su lectura del texto en voz alta y luego la canción sonando en una cinta, pero omite la discusión en clase que se produce en medio.

En otras ocasiones se muestra a las autoridades imponiendo la obediencia mediante los halagos y la adulación: un administrador le dice a una muchacha que podría ser una líder; el decano obliga a un muchacho a aceptar su castigo como un hombre.

Si se producen conflictos, se muestra al profesor o al administrador siguiendo una política de mano dura para imponer la disciplina. En esta película, ninguna autoridad pierde nunca una discusión. El interés narrativo de cada escena depende de que reconozcamos que repite el mismo esquema de la autoridad victoriosa. Esperaremos que el decano discuta con un muchacho rebelde o que un administrador obligue a los estudiantes a llevar ropas formales en el baile de gala.

La selectividad de Wiseman también dota a la categoría neutral de la vida en un instituto de algunos de los matices expresivos que esperamos de la forma asociativa. Una escena puede describir un desfile mientras que otra retrata una clase de historia, pero lo importante es que advirtamos el carácter reglamentario de cada una de ellas.

La disposición de las partes en la película también delata la mezcla de tipos formales. El primer segmento de la película evoca expectativas narrativas poco precisas. El comienzo muestra imágenes de calles, autopistas y finalmente el instituto, todo filmado desde un coche o un autobús. Sugiere que el día comienza con alguien (¿profesor?, ¿alumno?) yendo a la escuela. La secuencia siguiente tiende a confirmar la hipótesis de que comienza un día escolar. Pero a medida que se desarrolla la película, no hay pistas que delimiten el momento del día. Además vemos varias asambleas de estudiantes, un vuelo espacial simulado y otras actividades que no resulta creíble que se lleven a cabo en un solo día. No podemos estar seguros de cuándo se produce la última secuencia, un claustro de profesores, si al final del día, al final del semestre o en cualquier otro momento. Después de las dos primeras escenas, las secuencias no están vinculadas mediante indicaciones cronológicas. Lo que vemos son simplemente categorías de la vida en el instituto, limitadas al tipo de ejercicios del poder que ya hemos mencionado.

En general, la película se desarrolla de modo asociativo. Mezcla las escenas de instrucción con momentos más dramáticos, agrupando varias secuencias en torno a temas. Por ejemplo, varias escenas se centran en el modo en que se enseña en el instituto la sexualidad y los roles femenino y masculino. La secuencia 15 muestra una clase de salud impartida a los muchachos; a esto le sigue una secuencia que muestra una reunión de muchachas a las que se instruye sobre la conducta sexual. En la secuencia 17, un administrador y un profesor explican por qué las estudiantes deben llevar vestidos «decentes» al baile.

En la secuencia 18, cuando en una clase de gimnasia las chicas hacen ejercicios en las anillas, la profesora grita: «Seamos femeninas, venga». Más adelante, se agrupan tres clases más de educación sexual, reforzando la idea de que la escuela tiende a crear modelos de comportamiento que definen la masculinidad y la feminidad. Otro agrupamiento de secuencias se refiere a los planes universitarios.

En un momento posterior de la película, una serie de secuencias asocian la educación media con la instrucción militar. Aquí podemos ver con claridad que el orden de las secuencias puede condicionar intensamente nuestra participación en la película. Un soldado de permiso habla con un entrenador sobre un amigo herido que nunca más volverá a jugar al fútbol. La secuencia siguiente, que simplemente muestra una clase de gimnasia con los muchachos jugando con un enorme balón, nos incita a imaginar a esos muchachos como futuros soldados, algunos de los cuales resultarán muertos o lisiados. Le sigue una escena de un grupo de tambores en el auditorio, que evoca de nuevo las comparaciones militares. A continuación vemos la última secuencia de la película, en la que una directora lee a los profesores reunidos la carta de un ex alumno que va a ir a Vietnam.

De este modo, la ordenación de las escenas nos anima a identificar las cualidades emocionales o conceptuales que comparten una serie de escenas: una convención fundamental de la forma asociativa. Una película que utiliza esta estructura, no avanza una *argumentación* concreta sobre su tema (la forma no es retórica), pero sí puede implicar una *actitud* general hacia el tema, como sucede en *A Movie*, de Conner (pág. 139).

Las cualidades asociativas se realzan de otros modos. Por otra parte, reaparecen los motivos. Wiseman utiliza planos del vestíbulo de la escuela para diferenciar las escenas. Los detalles de la anatomía de los estudiantes —caderas y piernas sobre todo— refuerzan la noción de cuerpos dóciles esperando, en fila, para aplicarse a las tareas asignadas. En contraste, las autoridades están asociadas con las manos. Mientras le habla a unos padres, un administrador cierra el puño, y el encuadre lo subraya con un primer plano (fig. 10.85). En la secuencia siguiente, la mano del decano es tratada con un encuadre similar (fig. 10.86).

Y lo que es más sorprendente, las transiciones entre las escenas se basan en asociaciones. Algunas son simples repeticiones, como cuando un profesor demanda: «¿Alguna pregunta?». Otras transiciones son más figurativas. Una profesora de español mueve los brazos durante un ejercicio de pronunciación (fig. 10.87); se corta a un conjunto de percusión ensayando, encabezado por un profesor que lo dirige (fig. 10.88). Esto sugiere de forma eficaz la reglamentada naturaleza de la enseñanza. Aunque la película no aporta pistas respecto al orden temporal, se unifica recurriendo a motivos y transiciones que revelan repeticiones y similitudes inesperadas.

En conjunto, las elecciones estilísticas del cineasta refuerzan las características estructurales globales que ya hemos mencionado. La segmentación en categorías de la vida escolar se ha conseguido mediante el montaje y el sonido. Cada secuencia comienza con un corte brusco a una situación ya en desarrollo.

A menudo los planos iniciales son primeros planos, para que la situación se revele gradualmente. Los aspectos asociativos de la forma de la película también se basan en técnicas que crean el tipo de transiciones sorprendentes que ya hemos considerado.

Dentro de los segmentos, el uso de la fotografía, el montaje y el sonido apoyan la dinámica narrativa de las escenas individuales. Aunque Wiseman está rotando planos que carecen de puesta en escena, en el fondo comulga con los



Fig. 10.85



Fig. 10.86



Fig. 10.87



Fig. 10.88



Fig. 10.89



Fig. 10.90



Fig. 10.91



Fig. 10.92

principios del estilo narrativo clásico. Los objetivos *zoom* permiten al operador situar a alguien en el espacio y luego aislar detalles (figs. 10.89, 10.90). Y lo que es más sorprendente, las escenas de *High School* confían mucho en el montaje continuo, que establece un eje de acción y el esquema plano/contraplano. En la figura 10.91, se muestra a la estudiante rubia de espaldas, en el extremo izquierdo del cuadro. El plano siguiente, figura 10.92, muestra un contraplano suyo que mantiene la línea de los 180° entre ella y el profesor. (Compárese este patrón de montaje con el de *El halcón mallés*, figuras 7.56 a 7.58, pág. 269.) Sin embargo, dado que rueda en condiciones limitadas, un cineasta de *cinéma-vérité* no puede conseguir siempre un plano de situación. En *High School*, esto hace que las líneas de miradas y la dirección en la pantalla sean pistas cruciales para la continuidad espacial. Por ejemplo, cuando la profesora de inglés lee «Casev at the Bat», se intercalan de forma coherente planos de los estudiantes mirando a la izquierda, aunque ningún plano general los muestra a todos en un mismo espacio.

El uso del montaje continuo hace algo más que dotar a las escenas de una unidad narrativa reconocible por las convenciones clásicas de Hollywood. El corte del que habla al que escucha también permite a Wiseman omitir intervalos de la duración real y ocultar las interrupciones mediante sonido en *off*. Si se corta del profesor a un plano de reacción del alumno escuchando, pero se mantiene en la banda sonora la voz del profesor, se pueden omitir frases enteras antes de volver de nuevo al profesor. En la escena que muestra a la profesora de inglés estudiando una canción de Simon & Garfunkel, los planos de acción complementaria y el sonido en *off* permiten a Wiseman suprimir el debate sobre el poema que se produce en clase. Las elipsis «invisibles» que pueden proporcionar los planos de acción complementaria y el sonido en *off* se utilizan cons-



Fig. 10.93



Fig. 10.94



Fig. 10.95



Fig. 10.96

tantamente en los noticiarios de la televisión, donde un corte a un reportero asintiendo, por lo general, encubre omisiones del discurso del presentador. Se trata, en el fondo, de una aplicación al documental del principio de solapamiento de diálogo considerado en el capítulo 8, pág. 299.

La ausencia de planos de situación y la confianza en los ejes de miradas también pueden crear el tipo de «geografía imaginaria» de que hablaba Kulechov (véase pág. 258). Seguimos a un profesor mientras patrulla por los pasillos pidiendo pases. Se gira (fig. 10.93). Se produce un corte a un plano general de una chica caminando por el pasillo (fig. 10.94). Después de que el profesor haya ordenado a algunos estudiantes que se marchen, se acerca a una puerta y mira al interior (fig. 10.95). La música en *off* se va volviendo cada vez más fuerte y hay un corte a un tocadiscos y los ejercicios de una clase de gimnasia de chicas filmados de modo que pongan de relieve las piernas y los torsos (fig. 10.96).

Estos cortes podrían pasar inadvertidos, pero el análisis revela que la secuencia se basa en el artificio. Un estudio detallado del plano que muestra a la chica en el pasillo (fig. 10.94) revela que no está en el mismo pasillo que el profesor. En cuanto a la clase de gimnasia, no hay un plano de situación que muestre tanto a los profesores como a los estudiantes, por lo que no podemos saber con certeza si es esta clase de gimnasia lo que mira el profesor a través del cristal de la puerta. De hecho, si recordamos las condiciones de producción del *cinéma-vérité*, nos daremos cuenta de que la música se tiene que haber añadido después de que se rodara el plano del profesor. (Si la música procediera realmente del gimnasio, habría existido una pausa en la banda sonora, coincidente con el momento en que los cineastas hubieran trasladado la cámara y hubieran entrado en el gimnasio para filmar a las estudiantes.) Tanto el montaje como el sonido crean el efecto Kulechov, sugiriéndonos conectar dos cosas que en rea-

lidad no son contiguas. La función estilística parece ser caracterizar al profesor como lascivo, comiéndose con los ojos a las muchachas en el pasillo y espiándolas en el gimnasio.

Después de analizar cómo utiliza *High School* la forma global y las técnicas cinematográficas específicas para guiar nuestra respuesta, puede parecer extraño sugerir que la película es algo ambigua. Sin embargo, las reacciones ante la película varían. Cuando se mostró por primera vez en el Philadelphia Board of Education, muchos funcionarios la elogiaron. Pero los críticos de todo el país tendieron a considerar que la película criticaba la escuela y la enseñanza secundaria en general. ¿Significa esta controversia que el *cinéma-vérité* ha conseguido su objetivo de captar de forma neutral la realidad, dejando los significados para el criterio de cada espectador?

Creemos que las diferentes reacciones ante la película ilustran cómo los espectadores pueden dar mayor importancia a un tipo de significado que a otro. Es probable que los funcionarios de educación se fijaran en los significados *referencial* y *explícito*, considerándolos como la base de un documento sobre una escuela concreta (una especie de película casera institucional) y una celebración del éxito de la educación. Puede que valoraran más intensamente un sentimiento que se hace muy explícito al final de la película, cuando la directora lee la carta de un muchacho que se va a Vietnam.

Los críticos, sin embargo, ofrecían una interpretación de la película que enfatizaba un significado *implícito* reñido con el explícito. Desde este criterio, la escuela se muestra como una opresiva burocracia. Estos críticos podrían utilizar nuestro análisis para afirmar que el estilo y la forma de la película, así como sus tácticas de elección y organización, retratan una institución más interesada en inculcar la obediencia y el conformismo que en enseñar a pensar de forma crítica, a actuar de forma independiente y a transmitir una sensación de autoestima.

Esta interpretación podría obtener aún más datos para comentar la desolación de la vida en el instituto, a partir tanto de la utilización de los temas de *rock-and-roll* como de la escena final, en la que se lee la carta del soldado. Aquí, la evolución que muestra la película, de la disciplina educativa a la reglamentación militar, culmina con una vinculación abierta entre la escuela y el ejército. La carta del muchacho anima a sus lectores a no preocuparse, repitiéndose así el motivo de los estudiantes entendidos como cuerpos dóciles: «No lo merezco. Sólo soy un cuerpo haciendo un trabajo». La escena también repite el motivo de la mano y la autoridad cuando la cámara cambia el enfoque durante las lecturas del administrador (figs. 10.97, 10.98). Desde esta postura interpretativa, la frase final de la película —«Cuando nos llega una carta como ésta, quiere decir que la Northeast High School sirve para algo. Creo que estaréis de acuerdo conmigo»—, se convierte en irónica. La ironía, de hecho, se define a menudo justamente como este tipo de conflicto entre el significado implícito y el explícito.

Podríamos sugerir que el significado *sintomático* de la película refuerza esta interpretación. Describir la escuela como un campo de entrenamiento para el conformismo es sintomático del período en que se hizo la película. En 1968, muchos cineastas se estaban cuestionando políticas gubernamentales concretas, como la implicación de América en Vietnam, y valores más generales de la sociedad occidental. Veremos estos temas considerados más explícitamente en *Todo va bien* (1972), de Godard y Gorin.

*High School*, de Frederick Wiseman, se puede considerar ambigua en cuanto a que sus significados referenciales y explícitos se oponen a los implícitos y sintomáticos. Sin embargo, el hecho de que la película pueda generar no vaguedad, sino esta discusión sobre su gama de significados, sugiere que el *cinéma-vérité* no es una información neutral sobre el mundo que hay ante la cá-



Fig. 10.97



Fig. 10.98

mara y el micrófono. Como otros tipos de géneros documentales, el *cinéma-vérité* es una intervención cinematográfica activa en el mundo, otra forma de manejar las inevitables elecciones del cineasta sobre la forma, el estilo y el efecto.

### ■ *CÉLOVIEK S KINOAPPARATOM* [EL HOMBRE DE LA CÁMARA]

Realizada en 1928 y estrenada en 1929. VUFKU, Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. Director: Dziga Vertov. Fotografía: Mikhail Kaufman. Montaje: Elizaveta Svilova.

En algunos aspectos, podría parecer que *Céloviek s kinoapparatom* se parece a *High School*. Como película muda, elude a la fuerza el uso de la música para guiar nuestras expectativas (una música controlada por los cineastas, puesto que en los cines un piano o una orquesta podían acompañar a la proyección). Además, la película no utiliza intertítulos para proporcionar comentarios sobre la acción, aunque la mayoría de los documentales mudos los utilizaran. Sin embargo, a diferencia de *High School*, *Céloviek s kinoapparatom* no intenta dar la impresión de ser una franca y objetiva presentación de una realidad registrada en película. En vez de ello, Dziga Vertov proclama el poder manipulador del montaje y la fotografía para transformar una multitud de minúsculas escenas de la realidad cotidiana en una película documental enormemente idiosincrásica.

Normalmente se vincula el nombre de Vertov con la técnica del montaje; en el capítulo 7 (pág. 244), citábamos un pasaje en que se comparaba al cineasta con un ojo, puesto que reunía planos de muchos lugares distintos y los unía de forma creativa para el espectador. Los escritos teóricos de Vertov también comparan el ojo con el objetivo de una cámara, en un concepto que denominó «cine-ojo». (*Kino* es el término ruso para «cine» y una de sus primeras películas se llamaba *Kino-Glaz* [1924] o «cine-ojo».)

*Céloviek s kinoapparatom* adopta esta idea —la comparación del ojo del cineasta con el objetivo de una cámara— como base para toda la forma asociativa de la película.

La película se convierte en una celebración de la facultad del director de documentales de controlar nuestra percepción de la realidad mediante el montaje y los efectos especiales. La imagen inicial muestra una cámara en primer plano. Mediante un efecto de sobreimpresión, vemos al operador del título de la película (interpretado por el director de fotografía habitual de Vertov, Mikhail Kaufman) subido en la parte superior de la gigantesca cámara (fig. 10.99). Coloca su cámara sobre un trípode y rueda durante unos momentos; luego se baja de nuevo.

Este juego con la escala del plano dentro de una misma imagen enfatiza al mismo tiempo el poder que tiene el cine para alterar la realidad de una forma aparentemente mágica.

Los efectos fotográficos especiales de todo tipo aparecen como un motivo a lo largo de toda la película. No se pretende que sean inapreciables, como en una película de ciencia ficción. En vez de ello, se hace gala del hecho de que la cámara puede alterar la realidad cotidiana. La figura 10.100 muestra un ejemplo típico: Vertov filmando una escena de calle y alterándola mediante la exposición de ambos lados de la imagen de forma separada, con la cámara inclinada en direcciones opuestas. Más tarde, Vertov utiliza la filmación paso a paso para animar objetos reales (una técnica llamada *pixilación*). Un cangrejo en un plato ejecuta una pequeña danza a lo largo del plano (fig. 10.101). En otra escena,

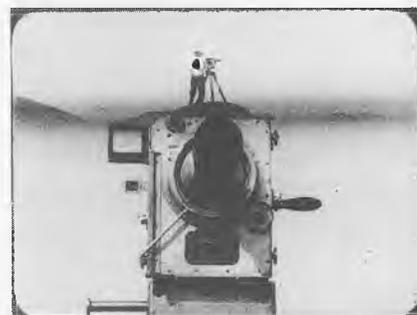


Fig. 10.99



Fig. 10.100



Fig. 10.101



Fig. 10.102



Fig. 10.103



Fig. 10.104

Vertov comunica el sonido de una radio superponiendo imágenes de una bailarina y de una mano tocando un piano ante un único fondo negro (fig. 10.102). Este motivo de los efectos especiales culmina en el famoso plano final (fig. 10.103), donde un ojo se sobrepone en el objetivo de una cámara, mirándonos fijamente.

En diferentes momentos de la película, también se personifica a la cámara, asociándola mediante el montaje con las acciones de los seres humanos. Un breve segmento muestra el objetivo de la cámara enfocando y a continuación el plano borroso de unas flores que luego acaba enfocándose nítidamente. Le sigue inmediatamente después una cómica yuxtaposición que intercala con rapidez dos elementos: los párpados de una mujer que se agitan mientras se seca la cara con una toalla, y la persiana de una ventana abriéndose y cerrándose. Finalmente, otro plano muestra el objetivo de la cámara con el diafragma cerrándose y abriéndose. Un ojo humano es como una persiana, el objetivo es como un ojo, todo se puede abrir y cerrar, admitiendo o no dejando entrar a la luz. Más tarde, la filmación fotograma a fotograma permite a la cámara moverse por sí misma, salir de la caja, subirse al trípode, demostrar cómo funcionan sus diferentes partes (fig. 10.104) y finalmente caminar sobre sus tres «piernas». Este tono juguetón está lejos del objetivismo de *High School*.

*Céloviek s kinoapparatom* pertenece a un género de documentales que cobró importancia por primera vez durante los años veinte: la «sinfonía de la ciudad». Hay muchas maneras de hacer una película sobre la ciudad, desde luego. Una podría utilizar la forma categórica para exponer la geografía o las atracciones más pintorescas, como en un documental turístico; la forma retórica podría hacer argumentaciones sobre aspectos de la ciudad o la necesidad de un cambio en el gobierno. La forma narrativa podría poner de relieve una ciudad como telón de fondo para las acciones de muchos personajes, como en *Roma, ciudad abierta*, de Rossellini, o el drama policíaco semidocumental de Jules Dassin *La ciudad desnuda* (*The Naked City*, 1947). Las primeras «sinfonías de la ciudad», sin embargo, establecieron la convención de captar escenas directas (o en ocasiones escenificadas) de la vida en la ciudad y luego vincularlas, normalmente sin comentarios, mediante asociaciones para sugerir emociones o ideas. La forma asociativa es evidente en estos primeros ejemplos del género, como *Rien que les heures* (1926), de Alberto Cavalcanti, y *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927), de Walter Ruttmann. Películas más recientes como *Koyaanisqatsi* (1983) y *Powaqqatsi* (1988), de Godfrey Reggio, utilizan técnicas similares, eludiendo la narración en *off* en favor de un acompañamiento musical que, junto con las yuxtaposiciones de imágenes, crea sensaciones concretas y evoca determinadas ideas. (Véanse las páginas 127-128.)

Al comienzo de *Céloviek s kinoapparatom*, vemos a un operador filmando, y

luego atravesando las cortinas de un cine vacío, hacia la pantalla. A continuación vemos la apertura del cine, los espectadores llenándolo, la orquesta preparándose para tocar y el comienzo de la película. La película que los espectadores y nosotros vemos parece ser al principio una «sinfonía de la ciudad» del tipo de las que exponen un día en la vida de una ciudad (como *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*, de Ruttmann). Vemos a una mujer dormida, los maniqués de las tiendas cerradas, las calles vacías. Pronto aparecen unas cuantas personas y la ciudad se despierta. De hecho, la mayor parte de *Céloviek s kinoapparatom* sigue un principio aproximado de desarrollo que progresa desde el despertar, pasando por el período de trabajo, hasta el tiempo de ocio. Pero al principio de la sección del despertar, también vemos de nuevo al operador, preparando el equipo como si comenzara su jornada laboral. Esta acción es la primera de muchas incoherencias deliberadas. El operador aparece ahora en su propia película y Vertov lo pone de relieve cortando inmediatamente de nuevo a la mujer dormida, que era lo primero que veíamos en la película dentro de la película.

A lo largo del filme, veremos las mismas acciones y planos cuando se ruedan, montan y aparecen en la pantalla para el público, todo ello desordenado. Hacia el final de la película, de hecho, vemos al público del cine mirando al operador, que, en la pantalla, filma desde una motocicleta en marcha. Además, en esta última parte de la película, se repiten muchos motivos de las partes anteriores del día, algunos de ellos ahora en cámara rápida; el orden simple de las «sinfonías de la ciudad» ordinarias se rompe y altera. Vertov crea un esquema temporal imposible, enfatizando una vez más la extraordinaria capacidad de manipulación del cine. La película también se niega a mostrar una única ciudad y, en vez de ello, mezcla material filmado en Moscú, Kiev y Riga, como si el héroe de la cámara se trasladara sin esfuerzo de aquí para allá durante ese «día» de rodaje. La visión de Vertov con respecto a la relación del cine con el paisaje urbano se transmite muy bien en una toma que utiliza un plano con una extraordinaria profundidad de campo para colocar la cámara en primer término, apareciendo sobre los edificios, a lo lejos, mientras panoramiza frenéticamente a su alrededor para registrar varias imágenes en la película (fig. 10.105). En resumen, *Céloviek s kinoapparatom* puede ser una «sinfonía de la ciudad», pero también va más allá del género.

Aparte de su exuberante celebración de las facultades del cine, la película de Vertov contiene muchos significados explícitos e implícitos, algunos de los cuales pueden pasarle desapercibidos al espectador que no entienda el ruso. La película intenta, de forma explícita, alabar y criticar aspectos de la sociedad soviética una década después de la Revolución. Muchas de las yuxtaposiciones de la película tienen que ver con las máquinas y el trabajo humano. Bajo el gobierno de Stalin, la Unión Soviética estaba experimentando un gran impulso hacia la industrialización, y las fábricas mecanizadas se retratan como lugares fascinantes llenos de bullicioso movimiento, con la cámara apareciendo sobre maquinarias vibrantes y relucientes (fig. 10.106). El operador escala una enorme chimenea o se balancea suspendido sobre una presa para captar toda esta actividad. A los trabajadores no se les ve oprimidos, sino participando alegremente en el crecimiento del país, como cuando una mujer joven se ríe y charla mientras recoge cajas de cigarrillos en una cadena de montaje.

Vertov también subraya puntos débiles de la vida contemporánea, como las persistentes desigualdades de clases. Los planos en un salón de belleza sugieren que algunos valores burgueses han sobrevivido a la Revolución, y la secuencia sobre el tiempo libre, casi al final, contrasta a los trabajadores haciendo deporte al aire libre con mujeres rechonchas haciendo ejercicio en un gimnasio para perder peso. Vertov también pone un cuidado especial en criticar el alcoholismo, un grave problema social en la URSS. Uno de los primeros planos de la pe-



Fig. 10.105



Fig. 10.106

lícula dentro de la película muestra a un vagabundo durmiendo al aire libre, yuxtapuesto con una enorme botella que en realidad es el anuncio de un café. Un escaparate que vemos repetidamente anuncia vino y vodka, y más tarde hay una escena en la que el operador visita este bar. Cuando se marcha, vemos planos de los clubs obreros, que antes eran iglesias. El contraste entre estos dos lugares en que los trabajadores pueden pasar el tiempo libre resulta más claro gracias al montaje paralelo: una mujer tirando al blanco en uno de los clubs parece estar disparando a las botellas de cerveza que desaparecen (mediante el rodaje fotograma a fotograma) de un cajón en el bar. Durante los años veinte, los funcionarios del gobierno instituyeron una política oficial cuyo objetivo era utilizar el cine y los clubs de trabajadores para que reemplazaran a los bares y las iglesias en las vidas de los ciudadanos soviéticos. (Puesto que la principal fuente de ingresos del gobierno procedía de su monopolio de la venta de vodka, la política también pretendía hacer del cine un importante lugar de reunión alternativo.) Así, *Céloviek s kinoapparatom* parece estar promocionando sutilmente esta política al utilizar las técnicas cinematográficas para hacer que tanto el club como el cine resulten atractivos.

Implícitamente, el filme se puede ver como una defensa de la visión de Vertov del cine. Éste se oponía a la forma narrativa y a la utilización de actores profesionales, y prefería las películas que utilizan las técnicas de cámara y moviola para ejercer sus efectos sobre el público. Sin embargo, no estaba totalmente en contra de controlar la puesta en escena, y varias escenas de esta película —sobre todo la mujer levantándose y lavándose— seguramente tuvieron que escenificarse. A lo largo de todo el filme, las yuxtaposiciones asociativas comparan el trabajo de hacer una película con los demás tipos de trabajos descritos. El operador se despierta y va a trabajar por la mañana, como los demás trabajadores. Al igual que ellos, utiliza una máquina en su oficio; la manivela de la cámara se compara en varios momentos con la manivela de una caja registradora o con las piezas móviles del equipamiento de una fábrica. Las piezas móviles del proyector cinematográfico también se parecen a las piezas de las máquinas de la fábrica que vemos en varios momentos.

Vertov, además, nos demuestra que la película que nosotros y el público de la película vemos es producto de un trabajo específico. Vemos a la montadora trabajando (Elizabeta Svilova, la mujer de Vertov y la montadora real de *Céloviek s kinoapparatom*). Sus gestos mientras marca la película y le aplica cola con un pincel para hacer un empalme, se intercalan con planos de un salón de belleza, en el que la manicura maneja una lima de uñas y un pincel similar. En varias ocasiones de la película vemos muchos de los mismos planos en diferentes contextos: en nuestra pantalla, en la pantalla del interior del cine, en fotogramas congelados, mientras se ruedan, mientras la montadora los corta o empalma, a cámara rápida, etc. Por tanto, debemos verlos no sólo como momentos de la realidad registrada, sino también como partes de un todo que se unen gracias al gran esfuerzo de estos trabajadores. Finalmente, el operador de cámara tiene que recurrir a muchos medios, algunos peligrosos, para obtener los planos; no sólo escala una enorme chimenea, sino que también se agacha al lado de las vías para filmar un tren que se acerca, y conduce una motocicleta con una mano mientras acciona la manivela de la cámara para registrar una carrera.

Así, la realización cinematográfica se presenta como un trabajo u oficio, en vez de como una forma artística dirigida a una elite. A juzgar por las reacciones de júbilo que vemos en el cine, Vertov esperaba que el público soviético encontrara su celebración de la realización cinematográfica interesante y entretenida.

Este significado implícito se relaciona con un significado sintomático que también podemos ver en la película. A finales de los años veinte, las autoridades

soviéticas querían películas que se pudieran entender fácilmente y que transmitieran mensajes propagandísticos a una amplia población a menudo analfabeta. Cada vez eran más críticas con cineastas como Eisenstein y Vertov, cuyas películas, aunque celebraban la ideología revolucionaria, eran extremadamente complejas. En el capítulo 7 vimos cómo Eisenstein adoptaba un estilo de montaje denso y discontinuo. Aunque Vertov estaba en desacuerdo en muchos aspectos con Eisenstein, sobre todo en cuanto a su uso de la forma narrativa, ambos pertenecían a un movimiento estilístico más amplio basado en el montaje, cuya historia analizaremos en el capítulo 11 (págs. 466-469). Ambos utilizaban un montaje muy complejo que esperaban que crearía reacciones predecibles en el público. Con su esquema temporal contradictorio y el montaje rápido (consta de más de 1.700 planos, más del doble de los que tenían las películas de Hollywood de ese período), *Céloviek s kinoapparatom* es sin lugar a dudas una película difícil, sobre todo para un público poco acostumbrado a las convenciones del cine. Quizá los espectadores soviéticos habrían aprendido con el tiempo a disfrutar de películas como *Octubre* y *Céloviek s kinoapparatom* y a reaccionar ante ellas con el evidente deleite del público de la película de Vertov. En los años siguientes, sin embargo, las autoridades criticaron cada vez más a Vertov y sus colegas, limitando sus capacidades a experimentos con conceptos como el «cine ojo». Vertov, en concreto, se vio restringido en sus proyectos posteriores, pero con el tiempo *Céloviek s kinoapparatom* se llegaría a reconocer en la Unión Soviética y en el extranjero como un experimento clásico del uso de la forma asociativa dentro del documental.

## EL CINE DE ANIMACIÓN

Como hemos visto en el capítulo 1 (pág. 29), las películas de animación se crean generalmente mediante una técnica que fotografía solamente un fotograma cada vez, con leves cambios en la puesta en escena que crean la ilusión de movimiento en la pantalla. La puesta en escena en sí podría constar de dibujos, figuras de arcilla, imágenes creadas por ordenador en un monitor u otros objetos. Incluso existe un tipo de animación que se crea pintando directamente en la tira de película.

La animación proporciona un control absoluto de la puesta en escena. El cineasta puede diseñar y dibujar prácticamente cualquier cosa, ya recuerde a algo del mundo real o proceda estrictamente de su imaginación. Por tanto, existe una amplia gama de posibilidades para las películas de animación.

Las tres películas que analizaremos ahora utilizan dibujos. Dos de ellas, *Clock Cleaners*, un cortometraje de Disney, y *Duck Amuck*, realizada por la Warner Bros., utilizan la técnica de *animación con calcos*. Este nombre se debe al hecho de que, por lo general, el fondo o el decorado del plano es la única parte que se dibuja en papel. Las figuras en movimiento y los objetos se dibujan en láminas de plástico transparentes (calcos) que se pueden colocar sobre el fondo. Este sistema presenta grandes ventajas para ahorrar tiempo y trabajo. Aunque se tienen que realizar cientos de dibujos ligeramente diferentes para crear los movimientos, se puede utilizar el mismo fondo en todos ellos, colocando nuevos calcos sobre él. Además, si sólo se mueve una parte de la figura (por ejemplo, el brazo y la cabeza de Bugs Bunny mientras come una zanahoria), esa parte se puede reproducir en una capa que se vuelve a dibujar y cambiar un poco cada vez, mientras el resto de la figura está en otro calco que luego se refotografía repetidamente. La tercera película, *Fuji*, de Robert Breer, utiliza muchos dibujos diferentes hechos en fichas y sin calcos superpuestos pero, como veremos, jue-

ga de modo experimental con las convenciones asociadas con la animación con calcos tradicional.

Cada una de las tres películas ilustra un enfoque diferente de esta forma de hacer cine. *Clock Cleaners* emplea las técnicas de continuidad del cine clásico de Hollywood. *Duck Amuck* juega de manera cómica con estas técnicas, y *Fuji* utiliza una mezcla de acción real y dibujos para crear una compleja forma abstracta.

### ■ CLOCK CLEANERS

1937. Walt Disney Productions. Director: Ben Sharpsteen.

*Clock Cleaners* es una narración, pero no acepta los patrones típicos de desarrollo narrativo que hemos observado en los largometrajes de Hollywood. Empleando una estrategia parecida a la de los cortometrajes de *slapstick*, establece una situación y luego hace que los personajes ejecuten una serie de parodias o *gags* casi independientes, que se van perfilando a medida que transcurre la película.

Aparecen Mickey Mouse, Goofy y el pato Donald, cada uno de ellos trabajando en una parte diferente de la enorme torre de un reloj. No interactúan hasta casi el final de la película. Ningún patrón como el de la búsqueda o el viaje ayuda a desarrollar el argumento; aunque se podría decir que los personajes comparten la meta común de limpiar el reloj, al final de la película no la han cumplido, y la sensación de progresión narrativa tiene más que ver con sus contratiempos que con cualquier trabajo que puedan haber conseguido hacer.

Puesto que ya conocemos los rasgos básicos de los tres personajes por otras películas, pueden acometer sus acciones sin ninguna explicación más allá del hecho, rápidamente establecido, de que son limpiadores de relojes. Donald es irascible y sus escenas implican una pelea continua con el enorme muelle del reloj, que se ha soltado accidentalmente de su compacta espiral. Mickey es amable, pero su tentativa de echar a una cigüeña del reloj le sale mal. Goofy, cuyo rasgo principal queda definido por su nombre (bobo), deja que las figuras mecánicas del reloj le golpeen tontamente y luego ejecuta una precaria danza elevado muy por encima del suelo. Todos estos personajes acaban juntos, atrapados en el mecanismo del reloj en el cierre en iris final. El historiador de la animación Leonard Maltin describe *Clock Cleaners* como una película que tipifica la fórmula argumental utilizada en varios dibujos animados de los años treinta con estas tres estrellas: «Estos cortometrajes espléndidamente animados presentaban a los personajes como un equipo que hacía frente a una situación determinada; luego se separaban para interpretar episodios en solitario antes de reunirse de nuevo al final». Como resultado, *Clock Cleaners* tiene un argumento episódico que también se desarrolla comenzando con situaciones difíciles breves y ligeramente arriesgadas y finalizando con una larga y peligrosa escena de clímax.

Al principio, Donald pierde accidentalmente el muelle del reloj y queda atrapado dentro de la maraña de metal resultante. A continuación, la batalla de Mickey con la cigüeña le deja colgando de una cuerda sobre la calle, pero el peligro es sólo momentáneo.

Volvemos a Donald, que se ha arrojado del muelle hacia un engranaje, pero acaba cayendo en una plataforma dentro del reloj. La elaborada acrobacia de Goofy sobre cornisas y cuerdas, sin embargo, les pone a él y a su presunto rescatador en un gran peligro, hasta que ambos caen para reunirse con Donald en la relativa seguridad de los engranajes del reloj. De este modo, la aceleración có-

mica del peligro y la supresión final de ese peligro ayudan a crear la forma narrativa de la película.

En la animación con calcos los costes aumentan cuantos más movimientos y detalles gráficos se añaden a los planos. De todos los equipos de animación de Hollywood durante el momento álgido de los dibujos animados (aproximadamente de los años veinte a los años cincuenta), Walt Disney Productions tuvo los presupuestos más elevados, los mejores equipos técnicos y el mejor personal. Aunque el equipo de animación de la Warner Bros. (que creó a Bugs Bunny, el pato Lucas y Porky, entre otros) y los hermanos Fleischer (que crearon los dibujos de Betty Boop y Popeye para la Paramount) tal vez fueran igual de ingeniosos, los historiadores están de acuerdo en que la animación de Disney era la más elaborada y virtuosista.

En *Clock Cleaners*, por ejemplo, el primer plano en el interior del gigantesco reloj muestra a Mickey, las manillas del reloj y los números absolutamente visibles, silueteados ante la fachada translúcida. Un movimiento dentro del plano nos traslada a un picado que revela los enormes muelles y ruedas del mecanismo del reloj, con Goofy trabajando debajo en una plataforma.

Este plano, repleto de movimientos diferentes y complejos, es típico del virtuosismo de Disney. Del mismo modo, la imagen inicial de la ciudad (fotograma en color 61) es muy detallada. La vista en picado sugiere la altura a la que trabaja el trío. El brillante color del techo del rascacielos atrae nuestra atención hacia la parte superior de la estructura, y una bruma cuidadosamente pintada sobre la ciudad proporciona una perspectiva aérea como pista de profundidad adicional. Los decorados del interior del reloj también están dibujados con todo detalle, utilizando sombras y texturas para sugerir un espacio tridimensional.

Aunque *Clock Cleaners* es una fantasía, el espacio y el tiempo se crean mediante el empleo de algunos recursos procedentes de la películas clásicas de acción real de Hollywood. El plano de situación de la película (fotograma en color 61), por ejemplo, contiene un movimiento de *zoom* hacia la torre del reloj central, y un encadenado nos traslada a un plano más corto de las figuras mecánicas.

Un picado nos revela entonces a Mickey en el segundero del reloj y otro encadenado nos acerca a él. Finalmente, un tercer encadenado cambia la imagen al interior del reloj, y así sucesivamente. El espacio se expone de forma cuidadosa mediante el montaje continuo. Más adelante, Donald pelea con el ingobernable muelle del reloj y hay un inserto de su reacción de sorpresa cuando el extremo del muelle parece responderle (fotogramas en color 62 y 63). Nótese de nuevo cómo los colores brillantes otorgan cierta textura a los bloques de piedra del muro que está detrás de él.

Hacia el final, Mickey echa un vistazo y ve a Goofy en peligro, tambaleándose aturdido por una cuerda que está a punto de soltarse de una polea y arrojarlo al suelo. Una vez más, el montaje continuo hace que el espacio y la situación sean claras, como sucede en un plano que muestra a Mickey mirando fuera de cuadro a la izquierda (fig. 10.107) para que el siguiente muestre la situación desde su punto de vista (fig. 10.108). En el segundo plano, el dibujo simula los efectos de un gran angular, exagerando la profundidad para que Goofy parezca pequeño en el cuadro y la cuerda y la polea parezcan más grandes, lo que pone de relieve que Mickey se ha dado cuenta del peligro.

*Clock Cleaners* también explota algunas posibilidades espaciales que son exclusivas de la animación. Las figuras mecánicas golpean la gran campana del reloj cuando la cabeza de Goffy está dentro y los dibujos transmiten su reacción mediante múltiples imágenes de sus pies (fotograma en color 64), que parecen agitarse en la pantalla frenéticamente. Igualmente, los cuerpos de los personajes son más flexibles que los de los actores reales, como es evidente en



Fig. 10.107



Fig. 10.108

el *gag* en que sus cabezas quedan atrapadas en un gigantesco engranaje que sacude sus cuerpos de un lado a otro. (Estos movimientos tan rápidos resultan divertidos de contemplar en cámara lenta, en una moviola o vídeo, ejercicio que también nos proporcionará una mejor apreciación de los recursos de la animación.)

Sin embargo, los dibujos de Disney de finales de los años treinta y cuarenta buscan un grado relativamente alto de verosimilitud en la construcción de un espacio coherente y tridimensional, así como un tiempo continuo. Este enfoque, no obstante, no era generalizado, e incluso en el cine de animación hollywoodiense se experimentaba mucho con estrafalarias e imaginativas posibilidades estilísticas, como demuestra el siguiente ejemplo.

### ■ DUCK AMUCK

1953. Warner Bros. Director: Charles M. (Chuck) Jones.

Los dibujos realizados en otros estudios de Hollywood se parecen a menudo a los de Disney en el hecho de que exponen el espacio con un montaje continuo y utilizan una estructura de *gags* acumulativa en sus narraciones. Pero puesto que los dibujos animados se consideraban un género cómico-fantástico, también podían jugar con el medio. En los dibujos de la Warner Bros., sobre todo, los personajes hablan a menudo al público o aluden a los animadores y ejecutivos del estudio. El tono de las películas era también muy diferente del de Disney. La acción era por lo general más rápida y violenta. Los personajes principales, como Bugs Bunny y el pato Lucas, eran burlones y cínicos, en vez de altruistas como Mickey Mouse.

Los animadores de la Warner intentaron muchos experimentos a lo largo de los años, pero quizá ninguno fue tan extremo como *Duck Amuck*, ahora reconocida como una de las piezas maestras de la animación americana. Aunque se hizo dentro del sistema de Hollywood, casi hace pensar en una película experimental, ya que le pide al público que tome parte en una exploración de las técnicas de animación con calcos.

La película, al principio, parece un filme de espadachines al estilo de los que el pato Lucas había protagonizado anteriormente (como *The Scarlet Pimpernickel*, 1950). Los créditos están escritos en un rollo de pergamino sujeto a una puerta de madera con una daga y Lucas aparece al comienzo como un mosquetero batiéndose en duelo. Pero casi inmediatamente se mueve a la izquierda y atraviesa el borde del fondo pintado, que va diluyéndose hasta un espacio en blanco (fig. 10.109). Lucas se queda perplejo, reclama un decorado y luego sale. Un gigante pincel aparece desde fuera de cuadro y pinta un corral. Cuando Lucas entra, todavía vestido de mosquetero, está molesto, pero se pone un traje de granjero. Estos cambios rápidos continúan a lo largo de toda la película, con el pincel y la goma añadiendo y cambiando el decorado, el vestuario, el *atrezzo*, e incluso al propio Lucas, con una frecuencia y falta de lógica deslumbrante. A veces el sonido desaparece, o la película parece trabarse en el proyector, de forma que vemos el nervio del fotograma en medio de la pantalla, con los pies de Lucas en la parte superior y la cabeza en la inferior. Todos estos trucos dan como resultado una narración extraña. Lucas intenta repetidamente poner en marcha un argumento, pero el animador invisible frustra constantemente esos intentos. Como resultado, los principios de progresión de la narración son poco comunes. En primer lugar, se va manifestando gradualmente que la película está explorando varias convenciones y técnicas de la animación: fondos pintados, efectos sonoros, encuadres, música, etc. Segundo, al igual que *Clock Cleaners*, la acción se acelera. Las atropes-



Fig. 10.109

llos perpetrados contra Lucas se vuelven cada vez más extremos y su rabia aumenta en respuesta a cada nueva frustración.

En tercer lugar, emerge rápidamente un misterio, ya que tanto nosotros como Lucas nos preguntamos quién es este perverso animador que atormenta a Lucas. Los tres patrones culminan al final, cuando el animador vuela a Lucas con una bomba, y luego cierra una puerta en sus narices mientras un corte nos traslada a la propia mesa de trabajo. Entonces se revela que Bugs Bunny era el «animador» que le gastaba todas las bromas a Lucas. Y Bugs le dice con aire satisfecho al público: «¿A que soy un canalla?». Como en *Clock Cleaners*, la narración de *Duck Amuck* depende en gran medida de nuestro conocimiento previo de los rasgos de los dos personajes. Bugs y Lucas a menudo aparecen juntos en otros dibujos animados de Jones, e invariablemente el tranquilo y despiadado Bugs vence al histérico pato.

El estilo de *Duck Amuck* es tan poco convencional como su forma narrativa. Puesto que la acción transcurre tan rápidamente, quizá la primera vez que la vemos no llegamos a advertir que, aparte del título de crédito y el logotipo «That's All, Folks!», la película sólo tiene cuatro planos, tres de los cuales se producen en rápida sucesión al final. El grueso de la película no contiene ningún corte, rehuendo así el montaje continuo clásico utilizado en *Clock Cleaners*. Sin embargo, los decorados y las situaciones cambian rápidamente a medida que el pincel y el lápiz transforman el espacio y Lucas entra y sale de cuadro.

A menudo aparece ante un fondo completamente blanco (fig. 10.110). Todas estas técnicas se combinan para hacer que el único espacio seguro sea el del propio fotograma de la película, una cualidad que lo diferencia bastante de los lugares claramente establecidos que proporciona el montaje continuo de *Clock Cleaners*.

Igualmente, el flujo temporal se deforma cuando Lucas entra y sale de las situaciones diégticas, lanzándose a una situación sólo para encontrarse con que el misterioso animador la interrumpe. Lucas sigue suponiendo que está al comienzo de una película de animación, pero el tiempo fluye inexorablemente en la película de animación «exterior». En cierto momento, ya avanzada más de la mitad de la película, grita: «De acuerdo. Empecemos esta película». Inmediatamente aparece el título «The End», pero Lucas lo aparta e intenta tomar el mando —«Señoras y señores, no habrá más retrasos, intentaré entretenerles con mi particular e inimitable estilo»— acometiendo un número de baile.

Al no existir montaje, el espacio fuera de campo se vuelve crucial, ya que muchas de las sorprendentes transformaciones que presenciemos proceden del exterior de la imagen. Y lo que es más importante, el desconocido animador ocupa el espacio desde el que la cámara fotografía la escena, con el pincel y el lápiz apareciendo desde «debajo» de la cámara. Lucas entra y sale frecuentemente y el encuadre se mueve a menudo para revelar u ocultar nuevas porciones del decorado. Cuando el sonido se suprime por completo, Lucas pide que lo conecten de nuevo (fig. 10.110) y a continuación oímos un sonido sordo, como si sonara un gramófono en *off*. Este fonógrafo invisible produce ruidos poco adecuados —una ametralladora cuando Lucas toca la guitarra, un rebuzno de burro cuando la rompe— en un elaborado *gag* sobre la falta de fidelidad del sonido. El *gag* más espectacular relacionado con el espacio fuera de campo se produce cuando la parte superior del cuadro parece desplomarse, dejando que el espacio «fuera de campo» gotee sobre Lucas como jarabe negro (fig. 10.111). Durante un momento, tenemos la contradictoria situación de un espacio fuera de campo (el espacio que sabemos que debería ser invisible, estar más allá de los bordes de la imagen) que podemos ver en la pantalla.



Fig. 10.110



Fig. 10.111

Éstos y otros numerosos momentos ingeniosos de *Duck Amuck* la diferencian de las películas de animación más convencionales de Hollywood. Sin embargo, el filme también motiva su juego con el medio mediante su fidelidad a la comedia y a sus personajes (Bugs maltrata a Lucas, como de costumbre). Es posible ir aún más allá en la exploración del medio de animación y también apartarse de la narración, como mostrará el último ejemplo.

## ■ FUJI

1974. Realizada por Robert Breer

En contraste con la estilizada animación de Hollywood, la película de Robert Breer parece inconexa y toscamente dibujada. Comienza sin título ni créditos, con una campana tocando tres veces sobre cola negra de película. Un corte nos traslada no a una película de animación, sino a un tembloroso y borroso plano visto a través de la ventanilla de un tren, con el rostro y las gafas de alguien parcialmente visibles a un lado, en primer término. A lo lejos, se deslizan lo que podrían ser arrozales. Este plano y la mayoría del resto de la película van acompañados del sonido rítmico de un tren. Más cola negra crea una transición a una imagen muy diferente.

Ante un fondo blanco, dos formas planas, como piedras con las esquinas redondeadas, se alternan fotograma a fotograma, una roja y otra verde. El efecto es un rápido parpadeo, mientras las dos formas coloreadas vagan por el fotograma según un patrón al parecer fortuito. Otra cola negra introduce un plano breve y borroso de un hombre con un traje oscuro corriendo por un extraño pasillo. Le sigue más cola negra. Luego, ante un fondo blanco, una línea desigual se mueve y cambia de forma, recomponiéndose brevemente para formar un tosco trazado del movimiento del hombre que corre, deshaciéndose luego en una línea abstracta y volviendo a dar forma al hombre que corre. Durante este plano, el color cambia con rapidez.

Con este torbellino de imágenes, Breer ha despertado nuestra curiosidad sobre qué clase de película estamos viendo. También ha presentado muchos de los recursos que irán variando a lo largo de la película para crear su forma abstracta.

En primer lugar, el ruido regular y el humo del tren marcan un ritmo que gobernará el movimiento mostrado en la pantalla. El efecto de parpadeo, en el que las imágenes cambian cada uno o dos fotogramas, se repetirá a lo largo de gran parte de la película. Incluso cuando una misma forma permanece en la pantalla durante un buen rato, su color y trazado se mueven a menudo cada pocos fotogramas. En *Fuji*, los movimientos que vemos en la pantalla raras veces son uniformes; las formas se agitan en un ritmo desigual.

Estos intentos de evitar el movimiento uniforme y explorar las posibilidades perceptivas que ofrecen los diferentes tipos de dibujos abstractos, son muy comunes en la animación experimental. Sin embargo, *Fuji* es peculiar debido a su yuxtaposición de material de acción real e imágenes animadas, obviamente calcadas de imágenes de acción real. En este caso, Breer está manipulando una técnica habitual de la animación de Hollywood, la *rotoscopia*. El *rotoscopio* es una máquina que se utiliza para proyectar fotogramas de acción real, de uno en uno, sobre una mesa de animación, para que el animador los pueda calcar. El propósito original de este aparato no era hacer que los personajes de los dibujos animados parecieran exactamente iguales a los de la película, ya que, en realidad, sus aspectos son a menudo bastante diferentes. Más bien se trata de que el movimiento de un personaje es —normalmente— más uniforme y real si se calca de un modelo real. Las películas de animación de

Disney, como *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the Seven Dwarfs, 1938) y *Cenicienta* (Cinderella, 1949) utilizan mucho este procedimiento para sus personajes humanos.

Breer se sirve de un recurso pensado para crear un movimiento suave y lo utiliza de modo bastante diferente. Por otra parte, a menudo rotoscopía solamente parte de una figura, dejándola ante un fondo virgen blanco en vez de calcarla sobre una capa y combinarla con un escenario pintado. En otros casos, calca el fondo en lugar de las figuras en movimiento, como en el interior del tren de varios colores. También fotografía los toscos dibujos a lápiz, en vez de calcarlos cuidadosamente con tinta sobre tiras de celuloide, como haría un animador de Hollywood. Al cambiar de color tan a menudo y pasar de una imagen a otra tan rápidamente, la animación de Breer evita cualquier sensación de uniformidad.

La mayoría de las imágenes parpadeantes de *Fuji* tienen dos fotogramas de duración, y aquí Breer puede estar aludiendo al hecho de que en los dibujos animados de Hollywood cada grupo de calcos se fotografía realmente dos veces en una capa para ahorrar tiempo y trabajo. En las películas de Hollywood, desde luego, el movimiento parece uniforme y continuo en la pantalla, mientras que Breer crea estas perceptibles diferencias entre cada par de fotogramas para que el efecto resulte espasmódico.

Y lo que quizás es más osado, Breer incluye fragmentos del material de acción original a partir del cual ha hecho los calcos. Como resultado se nos hace considerar muchas de las imágenes de la película como calcos. Por ejemplo, poco después de las imágenes del comienzo descritas anteriormente, vemos imágenes parpadeantes que incluyen fotogramas independientes de material de acción real borroso del interior del tren (fig. 10.112), que se alterna con fotogramas únicos de partes de la misma imagen en toscos calcos del cuerpo del conductor (fig. 10.113). En efecto, Breer ha tomado una de las técnicas más realistas de la animación, el rotoscopio, y la ha utilizado para crear una exploración deslumbrante y abstracta del movimiento y la percepción en el cine.

La sección inicial de *Fuji* se basa principalmente en formas extraídas a partir de interiores de trenes. La segunda sección, más larga, que constituye el resto de la película, comienza con una estilizada serie de imágenes de una montaña que, según suponemos por el título, es el monte Fuji. Una vez más vemos colores y formas cambiantes, pero, como antes, parte del metraje parece haber sido calcado de fotogramas de acción real.

El sonido del tren continúa y, dado que aparecen en primer término edificios, puentes, postes y campos que se mueven espasmódicamente, es probable que consideremos que estas imágenes son las que se ven desde el tren en marcha (fig. 10.114).

El material referente a la montaña crea planos con profundidad espacial: pasan por delante campos y edificios en un plano espacial intermedio, mientras la montaña, a lo lejos, permanece en el mismo sitio. A veces los colores o las formas abstractas aparecen durante un fotograma o dos, y es probable que los percibamos en un primerísimo término, «cerca del tren», visibles solamente como un destello borroso.

Sin embargo, aunque la montaña permanece en el mismo sitio, su simple trazado negro a menudo cambia levemente, y el color cambia constantemente, mostrando un cielo unas veces rojo, otras azul. La sensación de movimiento uniforme que podría crear el rotoscopio queda destruida, y la «incommovible» montaña acaba vibrando. Las imágenes de Breer sugieren, a un mismo tiempo, profundidad realista y formas abstractas y planas.

Para hacer que este contraste entre la animación convencional y las técnicas abstractas de *Fuji* sea absolutamente claro, Breer incluye un movimiento



Fig. 10.112



Fig. 10.113



Fig. 10.114

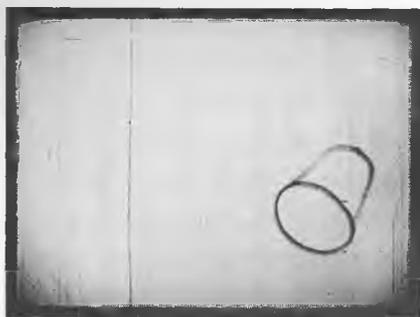


Fig. 10.115

rotoscopiado «ordinario»: la forma de una papelera rodando sobre un fondo blanco (fig. 10.115). Esta forma, dibujada con la perspectiva más simple, es el único objeto de la película que se mueve con esta suavidad. Sin embargo, también la vemos cambiar de color o aparentemente superpuesta sobre las imágenes más abstractas y parpadeantes de la montaña. En otras ocasiones, la papelera se ve como una mancha plana de color. De hecho, las formas de piedras redondeadas del comienzo son versiones planas, sin perspectiva, de esta papelera.

En otros momentos, la clara perspectiva que ofrece la papelera cambia repentinamente y se convierte en torcidas formas trapezoidales o se pliega en líneas rectas. Así, incluso los movimientos de animación más convencionales pueden desmoronarse en este espacio latente e inestable. Con éste y docenas de recursos más, Breer explora y desenmascara muchos de los trucos perceptivos en que se basa la animación. *Clock Cleaners* parte de las convenciones del *slapstick* de acción real y las exagera gracias a las facultades únicas de la animación, mientras que *Duck Amuck* hace gala de estas facultades para crear comicidad y desbaratar nuestras expectativas narrativas. *Fuji*, una película experimental, adopta las propias técnicas de animación como tema, muy a la manera en que Dziga Vertov adoptó las técnicas del documental como tema de *El hombre la cámara*. El resultado es una película que obliga al espectador a disfrutar y reflexionar sobre el proceso de la forma cinematográfica en sí misma.

## FORMA, ESTILO E IDEOLOGÍA

### ■ CITA EN SAN LUIS

1944. MGM. Director: Vincente Minnelli. Guión: Irving Brecher y Fred F. Finklehoffe, a partir del libro de Sally Benson. Fotografía: George Folsey. Montaje: Albert Akst. Música: Hugh Martin y Ralph Blane. Con Judy Garland, Margaret O'Brien, Mary Astor, Lucille Bremer, Leon Ames, Tom Drake.

Justo hacia la mitad de *Cita en San Luis*, Alonzo Smith anuncia a su familia que le han trasladado a un nuevo puesto en la ciudad de Nueva York. «Tengo que pensar en el futuro, en el futuro de todos vosotros. Tengo que preocuparme de conseguir dinero», le dice al consternado grupo. Estas ideas sobre el futuro y la familia, cruciales para la forma y el estilo de la película, también crean un armazón ideológico dentro del cual la película gana en significación e impacto.

Todas las películas que hemos examinado se podrían analizar a partir de su punto de vista ideológico. Toda película combina elementos estilísticos y formales de manera que creen una base ideológica, ya se formule de un modo abierto o tácito.

Hemos querido subrayar la ideología de *Cita en San Luis* porque proporciona un claro ejemplo de película que no intenta cambiar la forma de pensar de la gente. En vez de ello, tiende a reforzar ciertos aspectos de una ideología social dominante. En este caso, *Cita en San Luis*, como la mayoría de las películas de Hollywood, intenta defender los que se consideran valores típicamente americanos: la unidad familiar y la vida hogareña.

*Cita en San Luis* está ambientada durante los preparativos para la Exposición Universal de Louisiana en San Luis, con la propia feria como culminación de la acción. La película expone su forma de manera sencilla, con un título anun-

ciando cada una de sus cuatro secciones, que a su vez coinciden con una estación del año diferente, siendo la primera el «verano de 1903». De esta forma, la película sugiere simultáneamente el paso del tiempo (comparado con el avance hacia la de la primavera de 1904, que traerá los frutos del progreso a San Luis) y el inmutable ciclo de las estaciones.

Los Smith, que viven en una casa victoriana, forman un vasto pero unido núcleo familiar. La estructura estacional permite a la película mostrar a los Smith en los tradicionales momentos de unidad familiar: las fiestas; los vemos celebrando Halloween y Navidad. Al final, la exposición se convierte en una especie de nueva festividad, coincidiendo con la decisión de los Smith de quedarse en San Luis.

El comienzo de la película introduce rápidamente la idea de que San Luis es una ciudad en la frontera entre la tradición y el progreso. La lujosa tarjeta del título que nos introduce en el el verano forma una viñeta de flores rojas y blancas en torno a una antigua fotografía en blanco y negro de la casa de los Smith.

Cuando la cámara se mueve, el color invade la fotografía y ésta cobra vida. Lentos y suaves acordes sobre la tarjeta del título dejan paso a una animada melodía más afín con el movimiento que vemos en la pantalla. Carretas de cerveza y carruajes de caballos circulan por la calle, siendo adelantados por uno de los primeros modelos de automóvil (rojo, brillante, lo cual atrae nuestra mirada). Así cobra importancia el motivo del progreso y de las invenciones, que se desarrollará rápidamente mediante el énfasis puesto en la celebración de la próxima exposición.

Cuando Lon Smith, el hijo, llega a casa en bicicleta, un encadenado al interior de la cocina nos introduce en la exposición. Nos vamos encontrando uno a uno con todos los miembros de la familia mientras llevan a cabo sus actividades diarias por la casa. La cámara sigue a la segunda hija más joven, Agnes, mientras sube las escaleras cantando «Meet Me in St. Louis». Se encuentra con el abuelo, que reanuda la canción mientras la cámara le sigue brevemente. Mediante cortes en movimiento sobre los personajes, que se pasan de uno a otro la canción, la imagen crea un flujo de movimiento que presenta la casa como llena de bullicio y música. El abuelo oye voces que cantan la misma canción. Se acerca a la ventana y un plano en picado desde encima de su hombro muestra a la segunda hija mayor, Esther, bajando de un coche. Su llegada lleva a la secuencia a describir un círculo completo, pues nos encontramos de nuevo en la fachada de la casa.

La casa se mantiene como la principal imagen de la unidad familiar a lo largo de la mayor parte de la película. Al margen de la excursión de los jóvenes en tranvía para ver las obras de construcción de la exposición, el baile de Navidad y la escena final en la exposición, toda la acción de la película tiene lugar en o cerca de la casa de los Smith. Aunque el trabajo del señor Smith proporciona la razón para el traslado a Nueva York, nunca le vemos en su oficina.

En la secuencia inicial, los miembros de la familia van regresando a casa uno a uno, hasta que están todos reunidos en torno a la mesa de la cena. Cada sección de la película comienza con un título adornado y un movimiento de cámara hacia la casa. En la ideología de la película, la casa parece ser un lugar autosuficiente; las demás instituciones sociales se vuelven periféricas o incluso amenazadoras.

Esta visión de la familia unida dentro de un hogar idealizado sitúa a las mujeres en el centro. La narración no limita nuestro conocimiento a la esfera de un único personaje, sino que tiende a centrarse en lo que saben las mujeres Smith. la señora Smith, Rose, Tootie y sobre todo Esther son los personajes en torno a los que está organizada la narración. Además, se retrata a las mujeres como agentes de la estabilidad. La acción regresa constantemente a la cocina, donde la madre y la criada, Katie, trabajan tranquilamente en medio de las pequeñas crisis.

Los hombres, por el contrario, representan la amenaza de la unidad familiar. El señor Smith quiere llevarse a la familia a Nueva York, destruyendo de este modo sus vínculos con el pasado. Lon deberá ir al «este», a la Universidad de Princeton.

Solamente el abuelo, como representante de la generación mayor, toma partido por las mujeres en su deseo de quedarse en San Luis. Por lo general, la causalidad de la narración convierte cualquier salida de la casa en una amenaza: un ejemplo de cómo los principios de desarrollo de la narración pueden generar una premisa ideológica.

Dentro de la familia hay desacuerdos menores, pero los miembros cooperan. Las dos hermanas mayores, Rose y Esther, se ayudan la una a la otra en sus flirteos. Esther está enamorada del muchacho de la casa de al lado, John Truitt, y casarse con él no supone una amenaza para la unidad familiar. Varias veces, a lo largo de la película, mira hacia su casa sin tener que abandonar la suya propia. Al principio, ella y Rose salen al porche para intentar atraer su atención, luego Esther se sienta en la ventana y canta «The Boy Next Door». Finalmente, mucho después, se sienta en una habitación a oscuras en el piso de arriba y ve a John bajar la persiana justo después de que se hayan comprometido. El hecho de que las chicas quieran viajar, o tener una educación que vaya más allá del instituto, no se considera nunca.

Al centrarse en los pequeños incidentes de la casa y la vecindad, la película impide la consideración de cualquier modo de vida alternativo, excepto el temido traslado a Nueva York.

Muchos recursos estilísticos adornan esta película sobre la vida de una familia feliz. El Technicolor contribuye enormemente a la exuberancia de la puesta en escena, haciendo que destaquen suntuosamente el vestuario, los ambientes y el cabello de los personajes. (Véanse los fotogramas en color 39 y 40.) Los personajes llevan ropas multicolores, con Esther a menudo de azul. Ella y Rose visten de rojo y verde, respectivamente, en el baile de Navidad. Esto fortalece la asociación de la unidad familiar con las fiestas y de paso hace que las hermanas sobresalgan fácilmente entre la multitud de bailarines que llevan vestidos en tonos pastel.

En el fotograma en color 40, el plano de la escena del tranvía, Esther sobresale porque es la única mujer de negro en medio de vestidos por lo general de colores llamativos.

*Cita en San Luis* es un musical, y la música desempeña un gran papel en la vida de la familia. Las canciones aparecen en los momentos de romance o reunión. Rose y Esther cantan «Meet Me in St. Louis» en la sala antes de la cena. Cuando el padre las interrumpe al llegar del trabajo —«Por el amor de Dios, dejad ya de gritar»—, se le caracteriza de inmediato como opuesto a las canciones y al proyecto de la exposición.

Las demás canciones de Esther muestran que el romance con John Truitt es seguro y razonable. Una mujer no tiene que abandonar su casa para encontrar marido: puede encontrarlo al lado, en su propio vecindario («The Boy Next Door») o yendo en tranvía («The Trolley Song»). Otras canciones acompañan las dos fiestas. Finalmente, Esther le canta «Have Yourself a Merry Little Christmas» a Tootie, la hermana menor, después del baile de Navidad. En este caso intenta convencer a Tootie de que la vida en Nueva York irá bien si la familia sigue unida.

Pero ya hay una sensación de que esa unidad está en peligro. «Algún día, pronto, estaremos todos juntos, si el destino lo permite/Hasta entonces tendremos que salir del paso de algún modo.» Ya sabemos que Esther ha conseguido su objetivo romántico y se ha comprometido con John Truitt. Si los Smith se trasladan a Nueva York, tendrá que decidir entre él o su familia. Pero en este

momento, el argumento ha llegado a un callejón sin salida; sea cual fuere el modo de vida que elija, el antiguo se destruirá. La narración necesita una resolución, y el llanto histérico de Tootie en reacción a la canción lleva al señor Smith a reconsiderar su decisión.

La destrucción por parte de Tootie de los muñecos de nieve después de la canción de Esther es una sorprendente imagen de la amenaza a la unidad familiar que supone el traslado a Nueva York. Cuando comienza la sección del invierno, los muchachos están construyendo muñecos de nieve (y un perro) en el jardín. De hecho, han creado un paralelismo con su propia familia, con muñecos de diferentes sexos y tamaños.

En un principio, estos muñecos de nieve forman parte de la escena cómica en que Esther y Katie convencen a Lon y Rose de que todos vayan al baile de Navidad juntos. Pero cuando Tootie se pone histérica ante la perspectiva de irse de San Luis, sale al exterior en camisón a romper los muñecos de nieve. La escena es casi chocante, puesto que Tootie parece estar matando a los dobles de su propia familia. Este momento tenía que ser intenso, e incluso histérico, ya que motivaba el cambio de opinión del padre, que se da cuenta de que su deseo de ir a Nueva York amenaza los lazos internos de la familia. Este convencimiento le lleva a decidir quedarse en San Luis.

Otras dos constantes de la puesta en escena crean motivos que subrayan la confortable vida de la familia. Los Smith viven rodeados de comida. En la escena inicial, las mujeres están preparando sopa de tomate, que se sirve poco después en la cena familiar. Tras la escena en que el novio de Rose no consigue declararse por teléfono, se calman las tensiones y la criada sirve grandes trozos de carne.

En la escena de Halloween, la conexión entre la abundante comida y la unidad familiar se vuelve aún más explícita. Al principio, los muchachos se reúnen para comer pastel y helado, pero llega el padre a casa y anuncia el traslado a Nueva York. Los miembros de la familia se marchan sin tocar la comida. Solamente cuando oyen a la madre y el padre cantando al piano, se juntan de nuevo poco a poco para comer. La letra de la canción, «El tiempo puede pasar, pero estaremos juntos», acompaña sus acciones. El uso de la comida como un motivo asocia la vida de la familia en la casa con la abundancia y con el lugar de los individuos como parte de un grupo. En la última secuencia, en la exposición, deciden ir todos juntos a un restaurante. De este modo, el motivo de la comida reaparece en el momento en que se reafirma su vida juntos en San Luis.

Un segundo motivo de unidad familiar está relacionado con la luz. La casa está llena de luz una gran parte del tiempo. Cuando la familia se sienta a cenar, el sol de la tarde envía brillantes rayos amarillos a través de las cortinas blancas. Más tarde, una de las escenas más encantadoras incluye la petición por parte de Esther de que John le acompañe al piso de abajo para apagar las luces. Esta acción se ejecuta sobre todo en una toma larga, con un plano de grúa siguiendo a los personajes de una habitación a otra.

En cada pausa, los candelabros, brillantemente iluminados, están encuadrados en la porción superior de la pantalla (fotograma en color 39). Cuando las habitaciones se quedan a oscuras y la pareja se acerca al recibidor, la cámara baja a la altura de sus caras.

El plano contiene un destacado cambio de tono. Comienza con la excusa cómicamente planeada de Esther («Me dan miedo los ratones») para retener a John con ella y evoluciona paulatinamente hacia una atmósfera genuinamente romántica.

La secuencia de Halloween transcurre por completo de noche y convierte a la luz en un motivo central. La cámara, al principio, se mueve hacia las ventanas

iluminadas de la casa. Una música tensa y levemente sobrecogedora hace que la casa parezca una isla de seguridad en la oscuridad. Cuando Agnes y Tootie salen fuera para unirse a otros niños, aparecen sus siluetas ante las llamas de la hoguera en torno a la que se ha reunido el grupo. Al principio el fuego parece amenazador, contradiciendo la asociación anterior de la luz con la seguridad y la unidad, pero esta escena, en realidad, armoniza con los sentidos anteriores. Tootie se ve excluida de las actividades del grupo por ser «demasiado pequeña». Después de demostrar su valor, se le permite alimentar las llamas junto con los demás.

Nótese particularmente el largo *travelling* hacia atrás, cuando Tootie abandona la hoguera para ir a cumplir con su misión; el fuego sigue al fondo del plano, apareciendo como un refugio que ella hubiera dejado atrás. De hecho, la primera secuencia de la sección de Halloween se convierte en una especie de resolución en miniatura de toda la estructura de la narración. La posición de Tootie como parte del grupo se desvanece cuando se aleja del fuego y se afirma triunfalmente cuando regresa junto a él.

Igualmente, la luz desempeña un importante papel en la configuración de la amenaza a la unidad familiar. A últimas horas de la noche de Navidad, Esther encuentra a Tootie despierta. Miran por la ventana a los muñecos de nieve que están en el jardín. Una franja de luz amarilla cae sobre la nieve, sugiriendo el calor y la seguridad de la casa que van a abandonar. El histérico llanto de Tootie, sin embargo, lleva al padre a reconsiderar su decisión. Cuando se sienta a reflexionar, sostiene la cerilla con la que está a punto de encender el puro, sin darse cuenta de que la tiene en la mano, hasta que se quema los dedos. Combinada con una versión lenta del tema «Meet Me in St. Louis», la llama sirve para poner de relieve su ensimismamiento y su gradual cambio de opinión.

Cuando llama a su familia a la sala para anunciar su decisión de no mudarse, enciende todas las luces. La sala sombría y triste, llena de cajas embaldadas, se convierte de nuevo en el escenario de una concurrida actividad cuando la familia se reúne. Las pantallas de cristal de las lámparas son rojas y verdes, identificando la casa con los colores propios de la Navidad. El anuncio de su decisión lleva directamente a la apertura de los regalos, como para subrayar que quedarse en San Luis no creará ninguna dificultad financiera a la familia.

Al caer la noche en la secuencia final en la exposición, se encienden las luces de los edificios, deslumbrantemente reflejadas en lagos y canales. Aquí finaliza la película, con la familia mirando con reverencia esta imagen. Una vez más la luz significa seguridad y felicidad familiar. Estas luces también unen otros motivos de la película. El padre se había querido mudar a Nueva York al principio como previsión para el futuro de su familia. Al decidir quedarse en San Luis, dice: «Nueva York no tiene la exclusiva de las oportunidades. Y San Luis conocerá un auge arrollador. Es una gran ciudad». La exposición lo confirma. San Luis permite que su familia mantenga la unidad, el confort y la seguridad y, sin embargo, también todos los beneficios del progreso. La película termina con el diálogo siguiente:

Madre: Nunca ha habido nada igual en el mundo entero.

Rose: No hemos tenido que venir en tren y alojarnos en un hotel. Está en nuestra propia ciudad.

Tootie: Abuelo, ¿nunca lo echarán abajo, verdad?

Abuelo: Más vale que no lo hagan.

Esther: No puedo creerlo. Justo donde vivimos. Justo aquí, en San Luis.

Estas frases no *crean* la ideología de la película, que ha estado presente en todo momento en los recursos estilísticos y narrativos. El diálogo simplemente hace explícito lo que ha sido implícito todo el tiempo.

La exposición resuelve los problemas del futuro y la unidad familiar. La familia puede acudir a un restaurante francés sin tener que salir de la ciudad. El final también restablece la posición del padre como, al menos, el cabeza de familia. Sólo él puede recordar cómo llegar al restaurante y se dispone a guiar al grupo hasta allí.

Comprender la ideología de una película implica, por lo general, analizar cómo crean significado la forma y el estilo. Como sugería el capítulo 2, el significado puede ser de cuatro tipos generales: referencial, explícito, implícito y sintomático.

El análisis de *Cita en San Luis* demuestra cómo funcionan estos cuatro grupos para reforzar una ideología social, en este caso los tradicionales valores de la vida hogareña y la unidad familiar. Los aspectos referenciales de la película presuponen que el público puede comprender la diferencia entre San Luis y Nueva York, y que tiene conocimiento de las exposiciones universales, las costumbres familiares americanas, las fiestas nacionales, etc. Éstas dirigen la película a un público específicamente americano. El significado explícito de la película está formulado por el intercambio final que acabamos de considerar, en el que se contempla la pequeña ciudad como la fusión perfecta entre progreso y tradición.

Ya hemos expuesto cómo la construcción formal y los motivos estilísticos contribuyen a un mayor significado implícito: la familia y el hogar crean un «refugio en un mundo inhumano», el punto de referencia central para la vida del individuo. ¿Qué decir de los significados sintomáticos?

Hablando de forma general, la película expresa la tendencia de muchas ideologías sociales en su intento de «naturalizar» el comportamiento social y cultural. El capítulo 2 mencionaba que los sistemas de valores y creencias pueden ser incuestionables para los grupos sociales que los mantienen. Una forma en que los grupos mantienen estos sistemas es asumir que ciertas cosas están por encima de la elección o el control humanos, que son simplemente naturales.

Históricamente, esta forma de pensamiento se ha utilizado a menudo para justificar la opresión y la injusticia, como cuando se considera inferiores por naturaleza a las minorías, los pobres o las mujeres. *Cita en San Luis* participa de esta tendencia general, no sólo en su caracterización de las mujeres Smith (se presume que Esther y Rose lo único que quieren es casarse), sino en la elección de un hogar blanco de clase media alta como emblema de la vida americana. El ciclo natural de las estaciones está en armonía con la vida de la familia, y la conclusión del argumento se produce en primavera, el período del renacimiento.

También podemos centrarnos en significados sintomáticos más específicamente históricos. La película se estrenó en 1944, a finales de la segunda guerra mundial. Su público debió de consistir, en su mayor parte, en mujeres y niños cuyos parientes masculinos adultos habían estado ausentes durante largos períodos, a menudo en el extranjero. También fue una época de racionamiento. Las familias a menudo se separaron y la gente que se quedaba tenía que hacer considerables sacrificios.

En un momento en que muchas mujeres fueron reclutadas para trabajar en plantas, fábricas y oficinas de armamento (y muchas disfrutaron de la experiencia), aparece una película que limita la gama de experiencias de las mujeres a la casa y la familia, y que suspira por una época más sencilla en la que se apreciaba la unidad familiar.

Así, se puede ver en *Cita en San Luis* síntomas de nostalgia por el período de preguerra, la pre-Depresión americana. Los padres de los jóvenes soldados que estaban entre el público de 1944 recordarían éste como el período de su propia infancia. Todos los recursos formales —la construcción narrativa, la segmentación por estaciones, las canciones, el color y los motivos— se pueden considerar, de este modo, como apelaciones a los sentimientos de los espectadores. Si las mujeres y los demás que se quedan en casa pueden ser fuertes y mantener las familias unidas ante la amenaza de la desunión, con el tiempo regresará la armonía. Propugnando esta ideología en un momento en que tanta gente se había visto obligada a abandonar sus hogares, *Cita en San Luis* mantiene las concepciones dominantes de la vida familiar americana y puede incluso proponer un ideal de la unidad familiar para el futuro de la posguerra.

### ■ TORO SALVAJE

1980. United Artists. Director: Martin Scorsese. Guión: Paul Schrader y Mardik Martin, a partir del libro *Raging Bull*, de Jake La Motta, con Joseph Carter y Peter Savage. Fotografía: Michael Chapman. Montaje: Thelma Schoonmaker. Con Robert De Niro, Cathy Moriarty, Joe Pesci, Frank Vincent, Nicholas Colasanto, Theresa Saldaña.

Al analizar *Cita en San Luis*, sosteníamos que la película defiende una ideología típicamente americana. También es posible que una película realizada en Hollywood adopte una actitud más ambivalente hacia las cuestiones ideológicas. *Toro salvaje*, de Martin Scorsese, lo hace adoptando la violencia como tema central.

La violencia está muy extendida en el cine americano, a menudo sirviendo de base para el entretenimiento. En las últimas décadas, la violencia extrema se ha convertido en el tema fundamental de varios géneros, como la ciencia-ficción y las películas *slasher*. Estos géneros se basan a menudo en una violencia muy estilizada y, por lo tanto, muy poco turbadora. Una serie de muertes sangrientas, realizadas mediante elaborados efectos especiales, constituyen la acción principal de la narración. *Toro salvaje* emplea una táctica diferente: recurre a las convenciones del realismo cinematográfico para hacer de la violencia algo visceral y perturbador. De este modo, aunque es en muchos aspectos menos salvaje que muchas otras películas de su época —no se produce ni una sola muerte, por ejemplo— contiene varias escenas de considerable dureza. No sólo los brutales combates de boxeo, sino también las igualmente crueles disputas de la vida cotidiana.

El tema que elige Scorsese está basado libremente en la carrera real del boxeador Jake La Motta, que se convirtió en campeón mundial de los pesos medios en 1949. *Toro salvaje* utiliza las escenas de boxeo (basadas en peleas reales) como emblemáticas de la violencia que impregna la vida de Jake. En realidad, parece incapaz de tratar con la gente sin pelear con ella, amenazarla y golpearla. Sus dos matrimonios, sobre todo el segundo, están repletos de riñas y violencia doméstica. Aunque su relación más íntima es, al parecer, la que mantiene con su hermano Joey, que inicialmente dirige su carrera, con el tiempo empieza a agobiarle con sus ataques de celos y le pierde para siempre. Además, mientras las acciones de Jake hacen daño a otros, también le causan estragos a

él mismo, haciéndole perder todo lo que ama y llevándole a una patética carrera como humorista y luego como actor que recita poemas y diálogos de obras y películas famosas.

¿Cómo podemos comprender la ideología de una película que convierte en su héroe a semejante matón? Podemos vernos tentados a proponer una u otra interpretación. O la película celebra los ataques homicidas de Jake o los condena como un caso patológico. Pero si las cosas fueran tan sencillas, ¿para qué hacer una película sobre ello? Sugerimos que *Toro salvaje* utiliza una gran variedad de estrategias, tanto en la narración como en el estilo, para hacer de Jake un caso de estudio sobre el papel de la violencia en la vida americana. Scorsese crea de este modo un complejo contexto dentro del cual tienen que juzgarse las acciones de Jake.

Este contexto se puede abordar mejor examinando la estructura formal de la narración de *Toro salvaje*. Si debiéramos segmentar la película en escenas concretas, la lista acabaría siendo enorme. Aunque hay algunas secuencias largas, la mayoría son bastante cortas. Hay 46 en total, incluyendo los títulos de crédito del comienzo y el título con la cita del final. Podemos agrupar algunas de las escenas más breves de forma práctica. Este procedimiento da lugar a 12 segmentos:

1. Los créditos iniciales, mostrados sobre un largo plano de Jake precalentándose sólo en un ring.
2. El camerino de un club nocturno en 1964. Jake ensaya un poema que va a recitar.

Comienza el *flashback*:

3. 1941: Escenas explicativas de Jake perdiendo un combate, riñendo con su mujer, viendo a Vickie y en su primera cita con ella.
4. 1943: Dos combates con Sugar Ray Robinson, separados por una escena de amor entre Jake y Vickie.
5. Una secuencia de montaje que alterna una serie de peleas, de 1944 a 1947, y películas domésticas de la vida privada de Jake.
6. Una larga serie de escenas en 1947, que incluye tres en el club nocturno de Copacabana, subrayando los celos de Jake hacia Vickie y el encuentro con la mafia. Acaba perdiendo deliberadamente un combate para ellos.
7. 1949: Una discusión con Vickie, seguida de Jake ganando el campeonato del mundo de los pesos medios.
8. 1950: Jake golpea a Vickie y a su hermano Joey en un injustificado ataque de celos. Defiende su título y pelea de nuevo contra Robinson.
9. 1956: Jake se retira y compra un club nocturno en el que interpreta números cómicos. Vickie le abandona y le arrestan acusado de corrupción de menores.
10. 1958: Jake interpreta su espectáculo cómico en un local de *striptease*, no consigue convencer a Joey para que se reconcilie con él.

Finaliza el *flashback*.

11. 1964. Jake se prepara para salir al escenario a ofrecer su número.
12. Un título sobre negro con una cita bíblica y la dedicatoria de la película.

El principio y el final de la película son cruciales para condicionar nuestra actitud hacia la carrera de Jake. La primera imagen le muestra precalentándose en el ring antes de un combate sin especificar (fig. 10.116). Varios recursos cinematográficos configuran nuestra primera impresión del protagonista. Salta



Fig. 10.116

arriba y abajo sin moverse de su sitio, en cámara lenta. Este *tempo* lento va acompañado de una música clásica lánguida, sugiriendo que su precalentamiento es como una danza. La profundidad espacial de la puesta en escena sitúa las cuerdas del ring de forma destacada en primer término y hace que el ring parezca enorme, lo que enfatiza la soledad de Jake. Esta toma larga continúa durante los créditos iniciales, estableciendo el boxeo como un deporte hermoso y solitario. La imagen permanece abstracta y remota: es la única escena de toda la narración que no tiene lugar en un año especificado por un título sobreimpresionado.

Un corte directo al segmento 2 muestra a Jake, de repente gordo y viejo, de nuevo ensayando. Repasa las frases para un espectáculo que consiste en lecturas de obras literarias famosas y un poema que ha escrito sobre sí mismo. «Denme un escenario/Donde este toro pueda demostrar su bravura/Y aunque puedo pelear/Preferiría recitar. ¡Esto es espectáculo!».

Este episodio, en realidad, se produce bastante más tarde en la historia, después de sus grandes combates de boxeo. No será hasta el segmento 11 cuando el argumento retome este momento de la historia, con Jake ensayando de nuevo sus frases. En el segmento 11, cuando el mánager le requiere para que suba al escenario, realiza varios movimientos de precalentamiento para darse ánimos, murmurando rápidamente una y otra vez: «Soy el mejor. Soy el mejor».

Al exponer la mayor parte de la historia como un *flashback*, Scorsese vincula la violencia con el espectáculo. *Toro salvaje* ignora la vida anterior de Jake y se centra en dos periodos: su carrera como boxeador y el posterior paso al mundo del espectáculo. Ambos se presentan como un intento de controlar su vida y a la gente que le rodea. «Soy el mejor», la última frase que se pronuncia en la película, resume la actitud de Jake. El gesto de Jake de extender los brazos mientras dice «¡Esto es espectáculo!» en el segmento 2 recuerda el triunfal levantamiento de los guantes de boxeo cuando gana una pelea en el largo *flashback* central.

La estructura del argumento que hemos esbozado también traza un esquema de ascensión y caída. Después del segmento 7, el momento álgido de Jake, su vida se derrumba y la violencia le va destruyendo cada vez más salvajemente. Además, ciertos motivos realzan el papel de la violencia en su vida y la de los demás. Durante el descanso del primer combate que gana (segmento 3), estalla una pelea a puñetazos en la tribuna; esto sugiere, ya al principio, que la violencia va más allá del ring. Las relaciones domésticas se expresan mediante la agresión, como en los empujones de reconocimiento que se da con Joey y la advertencia de éste a su hermano amenazando con apuñalarle.

De una manera más vívida, la violencia se vuelve una y otra vez en contra de las mujeres. Tanto Jake como Joey insultan y amenazan a sus esposas, y el hecho de que Jake golpee a sus dos mujeres conforma un cruel contrapunto a sus batallas en el ring. Durante la primera escena en el Copacabana, las mujeres aparecen como objetos a los que agredir; Jake sospecha que Vickie flirtea con otros hombres, insulta a un boxeador y a un miembro de la mafia al sugerir que ambos son como mujeres, e incluso se burla del sexo femenino en los escenarios. Una escena tras otra, la organización de incidentes y motivos sugiere que esta agresividad y el sufrimiento son omnipresentes en la vida americana.

Aparte de la estructura narrativa, Scorsese introduce la violencia de Jake en el contexto del filme mediante las técnicas cinematográficas. En general, al recurrir a las convenciones del realismo, el estilo de la película hace que la violencia de *Toro salvaje* sea turbadora. Muchas de las escenas de combates están filmadas con Steadicam, que crea amenazadores movimientos de *travelling* o planos cortos que enfatizan las muecas. El contraluz, motivado por las lámparas de luz concentrada situadas alrededor del ring, realza las gotas de sudor o sangre



Fig. 10.117



Fig. 10.118



Fig. 10.119

que despiden los boxeadores cuando son golpeados (fig. 10.117). El montaje rápido, a menudo con elipsis, y los golpes punzantes y ruidosos intensifican la fuerza física de los puñetazos. Un maquillaje especial crea efectos de los vasos sanguíneos de la cara de los boxeadores hinchándose grotescamente.

Scorsese no trata las escenas de violencia fuera del ring de la misma forma, y prefiere los planos generales y los efectos sonoros menos vívidos. En lugar de ello, crea un contexto social e histórico realista mediante otras convenciones. Una de ellas es una serie de títulos sobrepuestos que ofrecen la fecha y el lugar de las principales acciones, al tiempo que mencionan a los participantes en los combates de boxeo. Este recurso narrativo dota a la película de un carácter casi documental.

Sin embargo, el factor más importante para crear realismo es probablemente la interpretación. Al margen de Robert De Niro, el reparto fue escogido entre actores prácticamente desconocidos o personas que no eran actores. De este modo, no aportan ninguna cualidad «estelar» a la película. De Niro era famoso sobre todo por sus interpretaciones vivamente realistas en *Malas calles* (*Mean Streets*, 1973) y *Taxi Driver*, de Scorsese, así como por *El cazador* (*The Deer Hunter*, 1978), de Michael Cimino. En *Toro salvaje*, el actor habla con el acento del Bronx, repite o pronuncia entre dientes muchas de las frases que dice y no hace ningún intento de crear un personaje simpático. En la publicidad de la película, se hizo también mucho hincapié en el hecho de que De Niro engordó de verdad veintiocho kilos para interpretar al Jake envejecido. El filme pone de relieve la transformación de De Niro al cortar directamente de un plano medio corto de Jake al final del segmento 2, en 1964 (fig. 10.118), a un encuadre similar en el ring en 1941 (fig. 10.119). Este realismo en la interpretación y otras técnicas nos hace difícil aceptar que la violencia de la película sea casual, como podríamos hacerlo en una película de terror o policíaca.

Mediante su estructura narrativa y su utilización de las convenciones estilísticas del realismo, la película ofrece una crítica de la violencia en la vida americana, tanto en el ring como en el hogar. Sin embargo, la película no nos permite condenar a Jake como un simple «toro salvaje». También presenta la violencia como fascinante. A este respecto, *Toro salvaje* se asemeja a *Nevinnost Bez Zastite* en su ambigua actitud hacia el personaje central. La brutalidad de Jake se presenta como turbadoramente atractiva.

El principal indicador de esta actitud es el hecho de que la narración se concentre mucho más en los perpetradores de la violencia que en sus víctimas. En concreto, los tres personajes femeninos importantes —la primera mujer de Jake, la mujer de Joey, Lenore, y Vickie— tienen poco que hacer en la acción ex-

cepto recibir los golpes o despotricar inútilmente contra ellos. Nunca llegamos a saber por qué se sienten atraídas al principio por los hombres violentos con quienes se casan, o por qué se quedan con ellos tanto tiempo. Al principio parece que Vickie admira a Jake por su fama y su deslumbrante coche, pero su deseo de permanecer casada durante tanto tiempo no resulta lógico. De hecho, su repentina decisión de abandonarle después de once años no tiene una motivación concreta.

Estas víctimas de la violencia de Jake solamente tienen interés en tanto que provocan ésta o aquella respuesta suya. Una parte de la acción se centra en su ensañamiento en un boxeador «guapo» por el que cree que Vickie se siente atraída. Otra trata de la violenta reacción de Jake ante su creencia de que Vickie y Joey han tenido un lío. Es notable que después de esta crisis, cuando Jake golpea a Joey, éste se convierte en una figura tan periférica como Vickie. Le vemos brevemente observando el sangriento combate en que derrotan a Jake, y luego en una breve escena en la que se resiste a la oferta de reconciliación de su hermano. De este modo, la película no ofrece ningún contrapeso positivo a los excesos de Jake.

Otra indicación de la fascinación de la narración por la violencia de Jake es el grado en que se nos invita a identificarnos con él. Varias escenas muestran los hechos desde su punto de vista, utilizando la cámara lenta para sugerir que no estamos viendo lo que él ve, sino cómo reacciona subjetivamente ante ello. Esta técnica es especialmente vívida cuando Jake ve a Vickie con otros hombres y se pone celoso. Del mismo modo, en el combate final con Robinson, la visión de Jake de su oponente se muestra mediante un encuadre subjetivo. Las imágenes subjetivas también incorporan un *travelling* hacia adelante combinado con una apertura de *zoom* para hacer que el ring parezca prolongarse mucho en la distancia, mientras que un descenso de la luz horizontal hace que Robinson parezca aún más amenazador (fig. 10.120). Otras desviaciones del realismo, como el ensordecedor latido que aparece en la banda sonora durante la gran victoria de Jake, también sugieren que, hasta cierto punto, estamos entrando en la mente de Jake.



Fig. 10.120

Scorsese justifica en parte la fascinación de la película por la violencia enfatizando lo autodestructivo del carácter de Jake. Sin embargo, se daña a sí mismo tanto como a los demás, o quizá más. También se arrepiente rápidamente de haber lastimado a la gente, como muestran varias escenas análogas. En el segmento 3, Jake mantiene una cruel discusión con su primera mujer en la que amenaza con matarla, pero luego dice inmediatamente: «Vamos, cariño, seamos... seamos amigos. Se acabó, ¿de acuerdo?». Más tarde, después haber golpeado a Vickie por sus infidelidades imaginarias, se disculpa y la convence para que se quede con él.

Estas reconciliaciones domésticas se reflejan en la gran pelea por el título donde derrota al campeón actual, Cerdon, y luego camina hacia la esquina de su oponente para abrazarle magnánimamente.

La simpatía que sentimos por Jake se refuerza de otros modos. *Toro salvaje* sugiere que es un ser fuertemente masoquista, que utiliza su agresión para inducir a los otros a provocarle sufrimientos. Esta idea se enfatiza en la escena de amor del segmento 4. En ella le pide a Vickie puerilmente que le acaricie y bese las heridas de su triunfo sobre Sugar Ray Robinson. Un primer plano de la pareja (fig. 10.121) vincula la violencia con la sexualidad cuando Jake le pide a Vickie que le bese las contusiones. A continuación, Jake se niega la satisfacción sexual vertiendo agua helada en sus calzoncillos. La escena lleva luego directamente a una pelea en la que Sugar Ray Robinson le vence.

La derrota es análoga en el segmento 8, otra escena de combate, cuando Jake simplemente se queda de pie e incita a Robinson a darle una tremenda paliza. El motivo del masoquismo llega a su clímax en el segmento 9, cuando

Jake queda confinado solo en la prisión de Dade County. Una toma larga, turbadora, muestra a Jake golpeándose la cabeza y dando puñetazos a la pared de la celda, mientras grita que no es un animal y se tacha a sí mismo de estúpido.

Más implícitamente, la película sugiere una corriente de homosexualidad reprimida en la agresividad de Jake. El abrazo a su oponente derrotado, Cerdon, en el combate por el título, y la incitación a Robinson para que le ataque en su último combate, sugieren dicha interpretación. En el segmento 6, cuando Jake se sienta en la mesa de un club nocturno y bromea sobre lo guapo que es su próximo contrincante, se ofrece burlescamente como compañero sexual a un mafioso del que sospecha que está enamorado de Vickie. En el segmento 8, una escena comienza con un eróticamente sugestivo plano en cámara lenta de las manos del cuidador masajeando el torso de Jake. En general, hay una insinuación acerca de que la fascinación de Jake por el boxeo y su rechazo a hacer frente a la vida doméstica son fruto de un deseo homosexual inconsciente. Esta implicación va en contra de la ideología habitual de Hollywood, que da por sentado que un romance heterosexual es la base para la mayoría de las narraciones.

Finalmente, *Toro salvaje* no ofrece una postura ideológica tan clara como *Cita en San Luis*. En vez de comunicar una imagen idealizada de la sociedad americana, la película critica un generalizado aspecto de esa sociedad, su inclinación por la violencia irreflexiva. Sin embargo, también muestra una considerable fascinación por esa violencia y por su principal personificación, Jake.

La ambigüedad de la película se intensifica al final. En el segmento 12, aparece una cita de la Biblia: «Llamaron entonces por segunda vez [los fariseos] al hombre que había estado ciego y le dijeron: "Di la verdad ante Dios. Sabemos que este hombre es un pecador". "Si es o no un pecador, eso yo no lo sé", repuso el hombre. "Todo lo que sé es que antes estaba ciego y ahora puedo ver."»

A medida que aparece esta cita, frase a frase, se nos lleva a relacionarla con el protagonista. ¿Ha conseguido Jake algún tipo de iluminación gracias a estas experiencias? Son varios los factores que sugieren que no. A pesar de ser un mal actor, continúa ofreciendo recitales literarios, intentando volver a ganarse al público («Soy el mejor»). Además, el discurso que pronuncia al final es un famoso pasaje de *La ley del silencio*.

En esa película, un boxeador fracasado culpa a su hermano por haberle negado una oportunidad para triunfar. ¿Está culpando Jake a Joey de su declive? ¿O tal vez haya llegado a conocer lo suficiente sus faltas como para recordar irónicamente una película en la que el héroe llega a darse cuenta de sus errores?

Después de la cita bíblica, aparece la dedicatoria de Scorsese: «En memoria del profesor Haig R. Manoogian. 23 de mayo de 1916-26 de mayo de 1980. Con amor y convencimiento, Marty». Ahora la cita de la Biblia puede aplicarse también a Scorsese, él mismo un italoamericano de los barrios bajos de Nueva York. Si no hubiera sido por personas como ese profesor, podría haber acabado de una forma similar a la de Jake. Quizá también el profesor, que le ayudó «a ver», le permitió presentar a Jake con una mezcla de objetividad y simpatía.

Como estudiante de cine, Scorsese conocía muy bien la ambigüedad de películas europeas como *Dies Irae* y *El año pasado en Marienbad*, por lo que no sorprende en absoluto que su propia obra invite a diferentes interpretaciones. El final de la película sitúa a *Toro salvaje* en la tradición de las películas de Hollywood (como *Ciudadano Kane*) que eluden un desenlace cerrado y optan por cierto grado de ambigüedad, una negación de las respuestas convincentes. Esta ambigüedad puede hacer que la ideología de la película resulte equívoca, generando significados implícitos contradictorios e incluso conflictivos.



Fig. 10.121

### ■ *TODO VA BIEN*

1972. Coproducción de Anouchka Films, Vicco Films (Francia) y Empire Films (Italia). Directores: Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin. Guión: Godard y Gorin. Fotografía: Armand Marco. Montaje: Kennout Peltier y Claudine Merlin. Con Yves Montand, Jane Fonda, Yves Caprioi, Elizabeth Chauvin, Castel Costi, Anne Wiazemsky.

Si *Cita en San Luis* afirma sin ningún sentido crítico el valor de la vida familiar y *Toro salvaje* ofrece una crítica ambivalente de la violencia en la sociedad americana, *Todo va bien* ataca duramente ciertas características de la sociedad francesa en 1972. La utilizaremos como ejemplo de cómo una película puede presentar un punto de vista ideológico explícita y drásticamente opuesto al de la mayoría de los espectadores.

*Todo va bien* adopta como tema las repercusiones de la agitación política de mayo de 1968. Los hechos habían comenzado en marzo con los estudiantes universitarios protestando por la implicación americana en Vietnam y la política universitaria del momento. En mayo estallaron violentas protestas, con los sindicatos de trabajadores y obreros apoyando a los estudiantes. Se produjeron una serie de huelgas, ocupaciones y manifestaciones. Cuando se prometieron nuevas elecciones generales, muchos huelguistas volvieron al trabajo, aunque se mantuvieron algunos focos de resistencia. En junio, un estudiante llamado Gilles Tautin fue asesinado en una escaramuza con la policía, y *Todo va bien* alude concretamente a este hecho. Finalmente, a finales de junio, De Gaulle fue reeligido presidente.

Los acontecimientos de mayo del 68 tuvieron un efecto prolongado en los políticos y artistas franceses del ala izquierdista. Muchos artistas, entre ellos Godard, se volvieron más radicales. Antes de 1968, ya había hecho películas con temas izquierdistas, como *La chinoise*, *Weekend* (1968) y *Le gai savoir*, pero siempre había trabajado dentro del sistema de producción comercial. En 1968 muchos grupos estaban intentando crear prácticas de producción alternativas, sobre todo cooperativas.

Godard y su colega, Jean-Pierre Gorin, formaron una pequeña cooperativa, el grupo Dziga-Vertov. (El grupo adoptó este nombre por el director de *Céloviek s kinoapparatom* [El hombre de la cámara]. Los acontecimientos políticos de 1968 en Francia habían llevado a un renovado interés por las obras de los cineastas soviéticos.) El grupo Dziga-Vertov hizo un buen número de películas entre 1968 y 1971, a menudo cortometrajes rodados en 16 mm sin estrellas ni narración. Experimentales en el ámbito formal y críticas en el político, estas películas no consiguieron tener un público amplio.

Al apartarse del sistema de producción comercial, el grupo Dziga-Vertov también se desconectó de la distribución, excepto a pequeña escala, en cineclubes, grupos de trabajadores y estudiantes y otros públicos interesados. *Todo va bien* fue un regreso a las convenciones del cine narrativo comercial, pero también examinaba las contradicciones políticas de los izquierdistas que tenían que trabajar desde dentro del sistema económico que intentaban cambiar.

Para este examen, Godard y Gorin tomaron como modelo a uno de los principales artistas marxistas de nuestro siglo, el dramaturgo Bertolt Brecht. Brecht también había trabajado dentro del teatro y el cine comercial en Alemania y Hollywood, y había escrito ampliamente sobre este tema. De hecho, uno de los personajes principales de *Todo va bien*, Jacques, alude en un momento al prólogo de la obra de Brecht. En ésta, Brecht afirmaba que toda forma artística

está controlada, no por los artistas, sino por las instituciones sociales. En una sociedad capitalista, afirma Brecht, un artista puede creer que está utilizando una forma artística para su expresión personal, pero en realidad está produciendo mercancías artísticas de un tipo aceptable para la sociedad.

Según Brecht, no hay forma de trabajar fuera de esta situación socialmente controlada, pero uno puede reducir paulatinamente su poder desde dentro, introduciendo innovaciones en sus obras. El enfoque de Brecht, decía Jacques, se conseguía mediante la «separación radical de los elementos»; la letra, la música y la puesta en escena de su obra *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny* [Ascensión y caída de la ciudad de Mahagonny] no se fusionaron en un todo unificado, sino que se mantuvieron desunidas —separadas— para evitar que el público quedara totalmente absorbido por los aspectos ilusorios de la acción. Al público todavía se le presentaría una historia y unos personajes, pero al mismo tiempo sería consciente de cómo se ensamblaba el sistema de la obra.

Este enfoque se adecuaba a los propósitos de Godard y Gorin debido a sus diferencias con el del cine clásico de Hollywood. En éste, todos los elementos funcionan de una forma tan unificada, con el fin de apoyar la narración de los hechos de la historia, que no se incita al público a analizar cómo opera la forma de la película. Sin embargo, *Todo va bien* intenta inducir a los espectadores a analizar tanto el tema político como las convenciones del cine narrativo.

Dado que este enfoque es muy diferente de las convenciones de las películas que la mayoría de nosotros solemos ver, puede suceder que nuestra experiencia como espectadores no nos prepare demasiado para comprender la forma de *Todo va bien*. Al principio tal vez resulte difícil verla y disfrutarla. (Esto también sucede con otras películas de Godard, dentro o fuera del grupo Dziga-Vertov.) Parte de la dificultad surge de nuestras propias suposiciones acerca de que los hábitos de visión normales constituyen la única forma de ver una película. De este modo, la comprensión y el disfrute de *Todo va bien* implica un deseo del espectador de aprender y practicar nuevas técnicas de visión. Estas técnicas también pueden conducirnos a una nueva comprensión del propósito ideológico de la película.

Como Brecht en sus obras, Godard y Gorin utilizan los principios de separación para crear la forma global de *Todo va bien*. Podemos descubrir tres de estos principios operando en la forma y el estilo de la película: *interrupción, contradicción y refracción*. Éstos guían los recursos estilísticos, así como la organización formal global. Consideraremos primero estos principios de separación en un nivel local.

En una película clásica, la cadena de causa-efecto de la narración vincula suavemente una escena con otra, y cada hecho tiene una motivación clara. Una interrupción de la cadena causa-efecto podría confundirnos con respecto a cómo se relacionan los hechos entre sí.

Sin embargo, así es como *Todo va bien* aborda muchas de sus escenas iniciales. Oímos las voces de un hombre y una mujer hablando de hacer una película y vemos una mano rellenoando cheques para cubrir los gastos (como por ejemplo pagar a una «estrella internacional», en la figura 10.122). Pero los títulos de la película con los nombres de las estrellas (fig. 10.123) y planos de la película propuesta interrumpen la cumplimentación del cheque. Por tanto, vemos la preparación de la película y fragmentos de la propia película a un mismo tiempo, y la relaciones temporales de varios planos son poco claras.

En una escena posterior, durante una huelga en una empresa, una trabajadora le explica a la reportera, Susan, los problemas a que se enfrentan las mujeres en el trabajo (fig. 10.124). Esta situación se interrumpe dos veces con planos de otra mujer enfrente de la cámara recitando una canción radical (fig. 10.125). Estas dos acciones no se emparejan en el corte. No son diferentes fases



Fig. 10.122



Fig. 10.123



Fig. 10.124



Fig. 10.125

de una escena, sino acciones alternativas que se interrumpen y comentan entre sí. En una línea de acción, una trabajadora habla con bastante patetismo, mientras que en la otra la segunda es fuerte y desafiante.

Estas interrupciones son importantes para los significados ideológicos de *Todo va bien*. En otro momento, Susan le dice a su amante, Jacques, que ya no está satisfecha con su relación; solamente conocen la vida personal de cada uno, y necesitan comprender también su trabajo. Esta estrecha conexión entre el trabajo y la vida privada es uno de los principales significados explícitos de *Todo va bien*. Mientras Susan habla, la escena se interrumpe con planos de cada uno de ellos en el trabajo, enfatizando lo que dice. Hay muchos momentos similares en la película, y en la mayoría de los casos funcionan, como en estos ejemplos, para interrumpir la causalidad de la narración y para introducir argumentos ideológicos. De este modo, *Todo va bien* combina la forma narrativa y retórica en dosis casi iguales.

Un segundo principio de separación relacionado con los elementos formales y estilísticos es la *contradicción*. Uno de los recursos estilísticos más destacados de *Todo va bien* es el montaje discontinuo, y los cortes fuertemente discontinuos crean muchas contradicciones espaciales y temporales a pequeña escala. En el cine clásico de Hollywood, las discontinuidades son poco habituales, ya que se apartan de una narración unificada. Pero, dado que *Todo va bien* utiliza emparejamientos y yuxtaposiciones «imposibles», nosotros, como espectadores, tenemos que modificar nuestras expectativas y advertir activamente la construcción del tiempo y el espacio. Por ejemplo, al comienzo de su conversación con Jacques, Susan se sienta dos veces, creando una superposición espacial. Durante la entrevista con el director de la fábrica, él se pasea, luego se sienta de repente y a continuación, de nuevo, pasea repentinamente en tres planos sucesivos. En un momento el director rompe la ventana para orinar, pero dos planos después no está rota. Estas frecuentes incompatibilidades nos mantienen alerta sobre el estilo del montaje de la película.

Otras contradicciones tienen que ver con las relaciones entre el sonido y la imagen. En un momento, Susan está sentada en la oficina del director mientras oímos una conversación entre Jacques y este último (fig. 10.126). Enseguida oímos la voz de Susan uniéndose a la conversación, aunque sus labios no se mueven. ¿Se trata de un ejemplo de sonido no simultáneo, un *flashback*? Nunca lo descubrimos. En otras escenas, grupos de trabajadores se reúnen en torno a uno de ellos que habla y nosotros no podemos identificar la fuente del sonido. Mediante las contradicciones en el montaje y el sonido, nos vemos obligados a prestar atención tanto al estilo como al tema. De este modo, *Todo va bien* y otras películas de Godard incitan a una visión muy activa por parte del espectador. Tenemos que analizar la película mientras la vemos o no conseguiremos entenderla y disfrutarla.



Fig. 10.126

Este énfasis en un espectador activo también se lleva a cabo en el tercer principio de separación: la *refracción*. Con esto queremos decir que *Todo va bien* atrae nuestra atención hacia los medios de comunicación que se hallan implicados en los hechos descritos y en nuestra percepción de esos hechos. No nos parece estar viendo una serie de hechos que ocurren de verdad, como sucedería en una película al estilo de Hollywood. Al adoptar los medios de comunicación como tema, *Todo va bien* nos hace considerar cómo funcionan esos medios de comunicación dentro de la sociedad.

Los trabajos de los dos personajes centrales representan de forma explícita la escisión entre la palabra y la imagen. Susan es una reportera de radio y televisión, mientras que Jacques es un cineasta que se ve obligado a hacer anuncios para sobrevivir. Cuando los vemos haciendo su trabajo, las escenas subrayan la idea de que los medios de comunicación manipulan las imágenes y los sonidos que vemos.

En la escena del estudio de Jacques, hay un prolongado plano a través del visor de una cámara de las piernas de una mujer bailando y vemos a los técnicos preparando el encuadre, el enfoque, la distancia de la cámara y la puesta en escena. Un plano similar se produce cuando Susan intenta grabar una cinta. Cuando Susan titubea y tiene que repetir, el sonidista rebobina la cinta con un sonido confuso y acelerado de su voz. Estas dos escenas nos presentan el mismo tipo de manipulaciones que *Todo va bien* utiliza a lo largo de toda la película y que llaman constantemente nuestra atención.

La refracción también se produce en otras escenas que no adoptan los medios de comunicación como tema explícito. Cuando Susan entrevista a la trabajadora, no oímos sus voces. En cambio, la escena es narrada por otra de las mujeres presentes en *off*; no sabemos qué mujer y no podemos localizar si el sonido corresponde a la narración que le está haciendo a algún otro o a sus propias meditaciones.

Cuando finaliza la huelga de los trabajadores, nos enteramos de la noticia por la voz de un locutor de radio sobre un plano exterior de la fábrica. De este modo, Godard y Gorin enfatizan la arbitrariedad de su narración: tiene el potencial de ser omnisciente, ya que puede utilizar voces e imágenes de cualquier sitio, y sin embargo también es arbitrariamente selectiva, incluso caprichosa, en cuanto a lo que nos dice.

Un tipo final de refracción se debe a la concentración de la película en el hecho de la producción. La producción en la fábrica es importante en la narración y se compara con la realización cinematográfica. Jacques es un director de cine, pero *Todo va bien* va aún más lejos y sitúa su argumento dentro de un recurso enmarcado al principio y al final. Las dos voces que discuten cómo hay que hacer una película mencionan muchas de las convenciones formales que damos por sentadas en el cine clásico: la necesidad de estrellas, el romance, el conflicto y el desenlace. En la pantalla vemos más de una versión de los hechos

descritos. Cuando se menciona el romance, dos tomas diferentes muestran a Susan y Jacques paseando junto al río, con la misma acción repetida con leves diferencias. Al final vemos dos versiones posibles del encuentro de la pareja en un café: primero, le espera ella; luego le espera él.

Estos tres principios de separación —interrupción, contradicción y refracción— son tan omnipresentes en *Todo va bien* que no podemos ver la película aplicando simplemente las convenciones de la visión ordinaria. Algunos podrían renunciar y tacharla de oscura. Pero si aceptamos los propios términos de la película e intentamos descubrir los principios de su forma, reconsideraremos forzosamente nuestra visión de las convenciones cinematográficas tradicionales.

Los mismos principios de separación también subyacen en la forma global de la película. *Todo va bien* se divide en cinco grandes partes y cada una ellas consta de varios segmentos relacionados:

1. La discusión sobre la realización de una película, con planos hipotéticos. (Todo lo anterior al primer plano de situación del exterior de la fábrica.)
2. La huelga en la fábrica. (Finaliza con el anuncio en la radio de que la huelga se ha acabado.)
3. Entrevista con Jacques y Susan en el trabajo; su discusión sobre la vida personal y el trabajo. (Concluye cuando elle le amenaza con dejarle.)
4. Replanteamiento de sus posturas. (Diferenciado por títulos «Hoy 1-3»; finaliza con el largo plano de *travelling* en los grandes almacenes.)
5. Discusión sobre cómo finalizar la película; canción.

Estas cinco secciones de la película se diferencian claramente entre sí. No hay efectos de diálogo u otras transiciones suaves para mostrarnos inmediatamente cómo se relaciona cada sección con la anterior. De nuevo tenemos que asumir un papel más activo para comprender la forma de la película.

Ya hemos visto que el comienzo y el final colocan a la narración en una situación enmarcada en la que dos personas que no vemos discuten cómo se financian y crean las películas convencionales. Cuando el hombre dice que quiere hacer una película, la mujer le responde que se necesita dinero y eso significa utilizar estrellas. Y dice ella: «Un actor no aceptaría un papel sin una historia... normalmente una historia de amor». Esto subraya el hecho de que, en nuestra sociedad, la forma narrativa está generalizada en las salas de cine, lo cual normalmente requiere el tipo de énfasis en las causas personales y psicológicas típico del cine de Hollywood.

Esta escena también alude a las expectativas de los géneros al especificar que la película es «en su mayor parte una historia de amor». De este modo, cuando las estrellas —Yves Montand y Jane Fonda— aparecen, podemos esperar las convenciones de un romance. Sin embargo, *Todo va bien* hace progresar los principios de separación mezclando las convenciones de los géneros. Tenemos algunos elementos de romance, como cuando vemos por primera vez a Fonda en un estudio, enfocada con la *glamourosa* iluminación de tres puntos (fig. 10.127). Sin embargo, en otras escenas, los personajes de Fonda y Montand son abordados como el centro de la historia. Muchos planos de la fábrica los sitúan discretamente como parte de un grupo, y la mayor parte del diálogo corre a cargo de los trabajadores.

Además, algunos de los recursos estilísticos que Godard y Gorin emplean están asociados tradicionalmente con el cine documental, y no con los romances. Estamos acostumbrados al formato de entrevista de las películas documentales, y en *Todo va bien* hay varias entrevistas largas donde los personajes se mantienen ante la cámara y parecen responder a las preguntas de un entrevistador fuera de

campo. (Una vez más, nunca nos enteramos de quién puede ser.) El responsable del sindicato y el director de la empresa hablan en tomas muy largas, mientras que los trabajadores hablan en una serie de planos montados de modo discontinuo.

Más adelante, Susan y Jacques describen sus trabajos a un interrogador no identificado. En ninguna de estas «entrevistas» oímos las preguntas, aunque los personajes parecen escuchar y responder.

Las convenciones del documental se socavan constantemente, igual que sucedía con las del romance. Los planos exteriores de la fábrica muestran una localización real, pero la zona interior es enormemente estilizada, con uno de los lados del decorado recortado como una casa de muñecas (fig. 10.128). En las entrevistas, los actores revelan una amplia gama de estilos de interpretación. Los exagerados gestos del director crean un retrato caricaturesco (fig. 10.129), mientras que Fonda y Montand hablan de forma tranquila, naturalista. Cuando vemos los planos al estilo documental de las operaciones en la fábrica, no podemos considerarlos reales porque vemos a Jane Fonda e Yves Montand entre los trabajadores (fig. 10.130). Dado que son actores, nos fijamos en el carácter escenificado de la escena.

De este modo, las convenciones de un género se entremezclan con las de otro. La disparidad entre el romance, por un lado, y el realismo del documental crea una contradicción que va entretrejiéndose a lo largo de toda la película. Y la caracterización de *Todo va bien* como una «película sobre el cine» también convierte a la refracción en un principio primordial.

El modelo de desarrollo de la película contribuye a dotar de una unidad global a un grupo de elementos que están muy desunidos en el nivel local. En la primera y la quinta parte, las voces reflexionan sobre lo que significa hacer una película en la industria francesa moderna.

En la segunda parte, dos personas que trabajan en los medios de comunicación se enfrentan con un grupo radical que sigue una huelga en una fábrica, lo que les lleva a reflexionar sobre cómo se han visto comprometidas ideológicamente sus propias vidas. Aunque habían participado en los acontecimientos de mayo de 1968, desde entonces se habían implicado en trabajos que apoyaban a las instituciones de los medios de comunicación más consolidados del país.

Discuten sobre esto, pero al final parecen estar luchando por resolver sus problemas. Cuando la voz de la mujer dice en la quinta parte: «Simplemente diremos que él y ella han empezado a reconsiderarse a sí mismos en términos históricos», la película elude un final completamente cerrado, pero sugiere una dirección en el progreso político en un nivel personal.

Como resultado de los principios de separación que ya hemos discutido, la reconsideración se convierte no sólo en el tema de la película, sino también en un proceso necesario para ver *Todo va bien*. La línea narrativa está relacionada con la reconsideración por parte de los personajes de su vida. Pero al enmarcar esta narración dentro de una discusión sobre el cine, la película refleja el propio replanteamiento de Godard y Gorin respecto a sus papeles como cineastas: cómo pueden utilizar las convenciones narrativas y criticarlas a un mismo tiempo. Y más allá de esto, el espectador debe reconsiderar el proceso de ver una película. De este modo, al hacer una película con una postura ideológica opuesta al sistema social contemporáneo de Francia, los cineastas no exponen simplemente un tema radical. Crean un sistema formal radical para su película, un sistema que podría sugerir no sólo cosas nuevas sobre las que pensar, sino también nuevas formas de pensar sobre ellas.



Fig. 10.127



Fig. 10.128



Fig. 10.129



Fig. 10.130

## APÉNDICE: ESCRIBIR EL ANÁLISIS CRÍTICO DE UNA PELÍCULA

Los análisis de este capítulo ejemplifican un tipo de escritura de la crítica cinematográfica. Puede ser útil concluir esta parte del libro discutiendo algunas posibilidades y estrategias generales dirigidas al lector que desee escribir el análisis de una película para un trabajo de curso, un artículo en la prensa o algún fin similar. Este apéndice no intenta ocupar el lugar de un buen manual de composición. Simplemente queremos sugerir algunas cuestiones concretas que surgen al hacer el análisis de una película.

### ■ PREPARACIÓN

Como con cualquier otro tipo de texto, el análisis de una película requiere un trabajo previo antes de que nos sentemos a escribir. En primer lugar, ¿qué tipo de texto será el producto definitivo? Hablando en términos generales, nuestro análisis será probablemente una especie de ensayo *agumentativo*. Intentaremos presentar nuestra opinión sobre la película y respaldar esa opinión con una argumentación.

Por ejemplo, el análisis de *La diligencia* (págs. 366-370) afirma que Bazin tenía razón al considerarla como un ejemplo del clasicismo homogéneamente organizado de Hollywood. Nuestra planificación del ensayo implicará convertir nuestra ideas y datos de una forma retórica.

Decidir qué película se va a analizar probablemente no será un gran problema. Quizá nos haya atraído algo de ella o tal vez hayamos oído que merece un examen detallado. Más difícil es el proceso de pensar cuidadosamente lo que se quiere decir sobre la película. ¿Qué encontramos más interesante o turbador en la película? ¿Ilustra algún aspecto de la realización cinematográfica con una claridad especial? ¿Tiene un impacto poco común en el espectador? ¿Parecen tener un importancia particular sus significados implícitos y explícitos?

La respuesta a estas preguntas nos proporcionará la *tesis* de nuestro análisis. La tesis, como en cualquier texto, es la declaración fundamental que hace avanzar nuestra argumentación. En el análisis de *Luna nueva*, la tesis es que la película utiliza los recursos de la narración clásica para crear una sensación de rápida velocidad. En el examen de *Céloviek s kinoapparatom*, la tesis es que la película convierte al espectador en un ser consciente de cómo el cine manipula el mundo que vemos en las películas.

Por lo general, nuestra tesis será una exposición de las *funciones* de la película, sus *efectos* o *significados* (o una mezcla de estos tres aspectos). Por ejemplo, sosteníamos que los múltiples protagonistas de *Hannah y sus hermanas* permiten a Woody Allen comparar la evolución psicológica de los personajes mientras la película se mantiene dentro de las convenciones del cine clásico de Hollywood. En el análisis de *Con la muerte en los talones*, nos fijamos más en cómo consigue la película los efectos de sorpresa y suspense. El examen de *Cita en San Luis* enfatiza cómo la técnica transmite significados implícitos y sintomáticos.

El químico que analiza un compuesto lo divide en los elementos que lo constituyen. El director de orquesta que analiza una partitura la separa mentalmente para ver cómo están organizadas las melodías y los motivos. Todo análisis implica dividir algo en las partes que lo componen.

Nuestra tesis será una exposición general de las funciones, efectos o significados de la película. Nuestro análisis mostrará el modo en que éstos surgen de la interacción de las partes que conforman los sistemas formal y estilístico de la película.

Por ejemplo, nuestra afirmación de que *Toro salvaje* vincula la violencia con la diversión se basa en parte en el hecho de que a la secuencia inicial en el ring le sigue inmediatamente después el ensayo de Jake, finalizando con la frase: «¡Esto es espectáculo!».

En la mayoría de los casos, nuestra argumentación saldrá beneficiada si empezamos con un buen trabajo preparatorio antes de ponernos a escribir realmente. Como hemos sugerido en la tercera parte, podemos hacer una segmentación de la película. A veces podemos considerar necesario que nuestra argumentación muestre al lector una segmentación escena a escena, como hemos hecho en el análisis de *Luna nueva* (pág. 362). Para otros fines, bastará con mostrar sólo una división más general en secciones a gran escala, como hicimos al examinar *La diligencia* (págs. 366-367) e *Nevinost Bez Zastite* (pág. 403). En otros casos, podemos considerar necesario poner de relieve una segmentación aún más detallada; esto es lo que hemos hecho al considerar los tres subsegmentos de la escena final de la persecución de *Con la muerte en los talones* (págs. 374-375). Aunque una gran parte de la segmentación emergerá en el análisis escrito, sugerimos hacer una segmentación muy detallada cada vez que examinemos una película. Nos hará ver la forma global más clara y de este modo nos permitirá descubrir los patrones de repetición, variación y desarrollo que unifican la película.

Al examinar una película narrativa, normalmente es una buena idea comenzar por identificar las diferentes causas y efectos, las metas de los personajes, los principios de desarrollo, el grado de clausura al final y otros componentes básicos de la forma narrativa. Al examinar una película no narrativa, tendremos que estar especialmente alerta a su uso de los principios categóricos, retóricos, asociativos o abstractos. Probablemente habremos advertido que casi todos nuestros análisis incluyen, desde el comienzo, una declaración de la organización formal subyacente. Esto proporciona una base firme para un análisis más detallado.

Otra parte del trabajo preparatorio de tomar notas implica apuntar descripciones exactas de las diferentes técnicas cinematográficas que se utilizan. Aquí debemos recordar las sugerencias para analizar el estilo que exponíamos en el capítulo 9 (págs. 335-338). Una vez hayamos determinado la estructura organizativa global de la película, podemos identificar las técnicas destacadas, seguir los patrones de las técnicas a lo largo de toda la película y proponer funciones para esas técnicas. El crítico debería saber identificar las técnicas de forma aislada. ¿Es éste un caso de la iluminación de tres puntos? ¿Se trata de un montaje continuo? El analista también debería preocuparse del contexto —¿cuál es la función de la técnica *en este caso*?— y la estructura: ¿se repite o desarrolla la técnica a lo largo de la película?

A menudo los analistas principiantes dudan sobre que técnicas son más relevantes para su tesis. A veces intentan describir cada objeto del vestuario, corte o panorámica y acaban atiborrados de datos. Es más fructífero pensar con antelación qué técnicas son más pertinentes para la tesis que queremos demostrar. Por ejemplo, el uso de los planos subjetivos ópticos y el montaje paralelo en *Con la muerte en los talones* es enormemente importante para la afirmación de que Hitchcock consigue suspense y sorpresa mediante el paso de una esfera de conocimiento limitada a una ilimitada.

Los estilos de interpretación, aunque son relevantes para algunas tesis sobre la película, no son relevantes para ésta. En contraste, enfatizamos la téc-

nica interpretativa algo más en el análisis de *Toro salvaje*, ya que la interpretación es pertinente para el examen del uso que hace la película de las convenciones del realismo.

Igualmente, el montaje de *Cita en San Luis* sería interesante desde el punto de vista de otra argumentación, pero no es fundamental para la que estamos haciendo, por lo que apenas se menciona.

Una vez que tengamos una tesis, unos conocimientos de la configuración global de la película y un grupo de notas sobre las técnicas relevantes para nuestra tesis, estaremos listos para planear la organización de nuestro análisis crítico.

## ORGANIZACIÓN Y ESCRITURA

En términos generales, el texto más argumentativo tiene esta estructura como base:

Introducción: información previa  
*declaración de la tesis*

Cuerpo: razones para creer en la tesis  
 datos y ejemplos que apoyen la tesis

Conclusión: reafirmación de la tesis y discusión de sus implicaciones  
 generales

Hemos advertido que todos los análisis de esta parte del libro siguen esta estructura básica. Las porciones iniciales intentan introducir al lector en el argumento y la tesis se presenta al final de la introducción. Cuando la introducción es breve, como en *Luna nueva*, la tesis se plantea al final del primer párrafo (pág. 362). Cuando se necesita más material de fondo, la introducción es algo más larga y la tesis se establece un poco después. Ejemplos de esto son el análisis de *High School*, en el que la tesis se presenta al final del cuarto párrafo (pág. 407), y el de *Todo va bien*, en el que se establece la tesis en la parte del final de tercer párrafo y se modifica al final del quinto (pág. 437).

Estas últimas observaciones se basan en un principio que ya conocemos pero que ningún escritor se puede permitir olvidar: el componente básico de cualquier escrito es el párrafo. Cada espacio del esquema argumentativo esbozado anteriormente, lo llenarán uno o más párrafos. La introducción tiene al menos un párrafo, el cuerpo varios y la conclusión uno o dos párrafos.

Por lo general, los párrafos introductorios del análisis de una película constan de pocos datos concretos. En cambio, es el lugar para introducir la tesis que queremos avanzar.

A menudo esto implica colocar el mensaje dentro de alguna información previa oportuna. Por ejemplo, la sección dedicada al análisis de las películas de animación introduce información sobre cómo se hacen los dibujos animados antes de pasar a un análisis detallado de las tres películas. Igualmente, el análisis de *Tokyo monogatari* sitúa a la película dentro de una tradición de montaje no continuo antes de exponer la tesis.

Normalmente, el párrafo o los dos párrafos introductorios consisten en generalizaciones de este tipo. Sin embargo, si somos atrevidos, puede que prefiramos empezar con datos concretos—por ejemplo, una escena interesante o un detalle de la película—, antes de pasar rápidamente a exponer la tesis. El análisis de *Cita en San Luis* utiliza este tipo de principio.

El hecho de escribir el análisis de una película plantea un problema particular de organización. ¿Seguirá el cuerpo del escrito la descripción de la película en orden cronológico, de forma que cada párrafo trate de una escena o parte importante? En algunos casos esto puede funcionar. Lo probamos en el análisis de *La diligencia*, que expone las simetrías que se producen en el viaje, y en el examen de *Buscando a Susan desesperadamente*, que analiza cómo se desarrollan los paralelismos.

Es útil considerar que el cuerpo del ensayo conste de una serie de *razones* para creer en la tesis, con estas razones apoyadas con pruebas y ejemplos. Un ejemplo es el análisis de *Dies Irae*, que sostiene que la ambigüedad acerca de los poderes de Ana es fundamental para el efecto de la película. Los dos primeros párrafos del cuerpo del ensayo (pág. 388) intentan mostrar que en el filme se compara a Ana y a Marta de Herlof. Los ocho párrafos siguientes intentan exponer:

1. Que Marta de Herlof puede ser una bruja (págs. 388-389)
2. Que la propia Ana puede ser una bruja (pág. 389)
3. Que la iluminación evoca ambigüedad en torno a Ana (pág. 389)
4. Que el vestuario y el *atrezzo* refuerzan lo anterior (págs. 389-390)
5. Que las expresiones faciales de Ana transmiten esta incertidumbre (pág. 390)
6. Que la escena final de la película se niega a resolver la cuestión de si Ana es en realidad una bruja (págs. 390-391)

Cada uno de estos puntos constituye una razón para aceptar la tesis.

Las razones pueden ser de muchos tipos. Varios de nuestros análisis distinguen entre razones basadas en la forma narrativa global de la película y razones basadas en elecciones estilísticas. En el análisis de *Todo va bien*, hemos propuesto tres tipos de separación (págs. 437-441), y cada una de ellas apoya la declaración general sobre la importancia de la «separación de elementos» en la organización de la película. El estudio de *El año pasado en Marienbad* distingue aspectos del espacio, el tiempo y la causalidad de la narración antes de pasar a examinar escenas en que los tres se combinan para crear incertidumbre. Al examinar *Cita en San Luis*, nos centramos más en repasar varios motivos que en crear efectos temáticos concretos. En este caso, como es habitual, la preparación puede ahorrarnos tiempo a largo plazo. Cuando empecemos a formular nuestra tesis, es una buena idea hacer una lista de las razones que, convenientemente dispuestas, pueden formar el cuerpo de la argumentación.

Si organizamos el ensayo de forma conceptual, en vez de como un pormenorizado resumen de la acción, puede que consideremos útil informar al lector de la acción del argumento en algún momento. Una breve sinopsis poco después de la introducción puede servirnos. (Véase, por ejemplo, el análisis de *Con la muerte en los talones*, págs. 370-371.) Por otra parte, puede que deseemos cubrir material fundamental del argumento cuando discutamos la segmentación, la caracterización, la progresión causal u otros temas. El punto decisivo es que el escritor no está obligado a seguir el orden de la película. Podemos hacer que la película esté subordinada a nuestra argumentación sobre ella.

Por lo general, cada razón para justificar la tesis se convierte en la frase temática de un párrafo, con datos más detallados en las frases siguientes. En el ejemplo de *Dies Irae* a cada punto importante le siguen ejemplos específicos de cómo la iluminación, el vestuario, las expresiones faciales o los movimientos de cámara crean motivos que sugieren ambigüedad sobre los poderes sobrenaturales de Ana. Es aquí donde serán útiles las notas exhaustivas sobre las escenas

o las técnicas cinematográficas más destacadas. El autor puede seleccionar los ejemplos más fuertes y vívidos de la puesta en escena, la fotografía, el montaje y el sonido para respaldar la razón que desarrolla el párrafo.

El cuerpo del análisis puede ser más generalizado si se utilizan otras tácticas. Un párrafo que compare o contraste la película con otra puede ayudarnos a identificar aspectos específicos que son fundamentales para la argumentación. (Véase, por ejemplo, el contraste entre *El hombre de la cámara* y *High School*, o el examen de tres películas de animación.) También podemos incluir un breve análisis en profundidad de una única escena o secuencia que subrayen la argumentación.

Utilizamos esta táctica para analizar el segmento de «Recuerdos de juventud» de *Nevinost Bez Zastite* (pág. 405). Como sugieren muchos de nuestros ejemplos, un detallado análisis del final de la película puede ser un modo convincente de concluir el cuerpo del análisis.

En general, el cuerpo del texto irá proporcionando razones más convincentes o sutiles para creer en la tesis. Al examinar *High School*, sugerimos que el cineasta utiliza ciertas elecciones formales y estilísticas para guiar nuestra respuesta. Sólo entonces nos planteamos la cuestión de si se puede considerar que la película es algo ambigua. Esto nos lleva a considerar que las elecciones del cineasta se pueden interpretar de varios modos. Éste es un punto muy complejo que probablemente no se entendería si se introdujera antes. Solamente después de que el análisis haya presentado cuestiones más claras es posible considerar los matices de la interpretación.

En cuanto al final, éste es el momento de reafirmar la tesis (hábilmente, no repitiendo declaraciones previas palabra por palabra) y de recordarle al lector las razones para que la tenga en consideración. El final también es una buena oportunidad para presentar algo lleno de elocuencia, una cita, una pincelada sobre el contexto histórico o un motivo concreto de la propia película. Una vez más, al tomar notas previas, es útil buscar algo que pueda crear un final vívido. Igual que no hay receta general para comprender o interpretar las películas, tampoco hay una fórmula para escribir una crítica penetrante e instructiva.

Pero existen reglas y principios básicos de escritura que gobiernan los buenos escritos de cualquier tipo. Solamente mediante la escritura, y la constante reescritura, estos principios y reglas llegan a ser del dominio del escritor. Al analizar las películas, comprendemos mejor el origen del placer que nos proporcionan y podemos compartir esa comprensión con los demás. Si tenemos éxito, el propio texto proporcionará placer tanto a nosotros mismos como a los lectores.

---

 NOTAS Y CUESTIONES
 

---

## ■ EJEMPLOS DE ANÁLISIS CINEMATOGRAFICOS

Muchos de los estudios críticos que hemos citado en la sección «Notas y cuestiones» de la segunda y la tercera parte vuelven a requerir atención como ejemplos de análisis de películas. He aquí algunos otros que ilustran enfoques diferentes: *Reality Fictions: The Films of Frederick Wiseman* (Carbondale, Southern Illinois University Press, 1989), de Thomas W. Benson y Carolyn Anderson; *The Films of Carl-Theodor Dreyer* (Berkeley, University of California Press, 1981), de David Bordwell; *In and Out of Sync: The Awakening of a Cine-Dreamer* (Londres, Scolar Press, 1991), de Noël Burch; *Bertolucci's «1900»: A Narrative and Historical Analysis* (Detroit, Wayne State University of California Press, 1991), de Robert Burgoyne; «Identity and Difference: from Ritual Symbolism to Condensation in *Inauguration of the Pleasure Dome*», de Noël Carrol, en *Millennium Film Journal*, 6 (primavera de 1980), págs. 31-42; «Textual Space in *Un chien andalou*», de Philip Drummond, en *Screen*, 18, 3 (otoño de 1977), págs. 55-119; «Film and System: Terms of Analysis», de Stephen Heath, en *Screen*, 16, 1 (primavera de 1975), págs. 7-77, y 16, 2 (verano de 1975), págs. 91-113; *To Desire Differently: Feminism and the French Cinema* (Urbana, University of Illinois Press, 1990), de Sandy Flitterman-Lewis; *The Wages of Sin: Censorship and the Fallen Woman Film, 1928-1942* (Madison, University of Wisconsin Press, 1991), de Lea Jacobs; «The camera I-Observations on Documentary», de Annette Kuhn, en *Screen*, 19, 2 (verano de 1978), págs. 61-83; «The Film-Work, 2», de Thierry Kuntzel, en *Camera Obscura* 5 (1980), págs. 7-68; *The Woman at the Keyhole: Feminism and Women's Cinema* (Bloomington, Indiana University Press, 1990), de Judith Mayne; «Two Lincoln Assassinations by D. W. Griffith», de Vlada Petrić, en *Quarterly Review of Film Studies*, 3, 3 (verano de 1978), págs. 345-369; «“Reading” *Zorns Lemma*», de Bill Simon, en *Millennium Film Journal*, 1, 2 (primavera-verano de 1978), págs. 38-49; *Modernist Montage: The Obscurity Vision in Cinema and Literature* (Nueva York, Columbia University Press, 1990), de P. Adams Sitney; y *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, N.J., Princeton University Press, 1988), de Kristin Thompson.

Dos ricas recopilaciones de análisis de películas son el número especial de *Enclitic*, 5, 2/6, 1 (otoño de 1981/primavera de 1982), y *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism* (Tallahassee, Florida State University Press, 1990), de Peter Lehman (comp.).

# PARTE V

---

**HISTORIA DEL CINE**

# ONCE

---

## LA FORMA FÍLMICA Y LA HISTORIA DEL CINE

---

### INTRODUCCIÓN

---

«No todo es posible en todas las épocas.» Este aforismo del historiador de arte Heinrich Wölfflin podría servir como eslogan para el capítulo final de este libro. Hasta aquí, este estudio sobre el arte cinematográfico ha examinado diferentes posibilidades formales y estilísticas extrayendo ejemplos de toda la historia del cine. Pero las formas y las técnicas cinematográficas no existen en una esfera atemporal, igualmente accesibles para todos los cineastas. En circunstancias históricas concretas, unas posibilidades están presentes y otras no. Griffith no podía hacer películas como las hace Godard, ni Godard hacerlas como Griffith. Este capítulo se cuestiona: ¿cuáles son las formas con que se ha abordado el arte cinematográfico en contextos históricos concretos?

Estos contextos se definirán, en primer lugar, por épocas y naciones. Aunque existen otras herramientas igual de válidas a la hora de explicar los cambios, la época y la nación siguen siendo formas útiles de organizar los problemas históricos. En segundo lugar, en la mayoría de los casos examinaremos lo que generalmente se ha denominado *movimientos cinematográficos*. Un movimiento cinematográfico consiste en:

1. Películas que se han producido en una época y/o nación concreta que comparten rasgos significativos de estilo y forma.
2. Cineastas que trabajan dentro de un sistema de producción común y que comparten ciertos supuestos sobre la forma de hacer cine.

Hay otras formas de definir un contexto histórico (por ejemplo, un estudio biográfico, un estudio de los géneros), pero la categoría de *movimiento* se corresponde más estrechamente con el hilo general de este libro. Los conceptos de los sistemas estilísticos y formales nos permiten comparar las películas dentro de un movimiento y contrastarlas con películas de otros movimientos.

Finalmente, nuestras posibilidades de elección se restringirán aún más. Nos interesan Hollywood y varias alternativas seleccionadas. Seguiremos el desarrollo del cine narrativo comercial mientras lo contrastamos con otras maneras de abordar el estilo y la forma.

Puesto que un movimiento cinematográfico consta no sólo de películas, sino también de las actividades de cineastas concretos, haremos algo más que señalar las cualidades estilísticas y formales. Para cada período y nación, esbozaremos también los factores relevantes que afectan al cine. Estos factores incluyen la situación de la industria cinematográfica, las teorías artísticas sostenidas por los propios cineastas, los cambios tecnológicos pertinentes y los elementos del contexto socioeconómico de la época. Estos factores ayudan necesariamente a explicar cómo surgió un movimiento concreto, qué condicionó a su desarrollo y qué afectó a su declive. Aunque breve, este material también proporcionará un contexto para películas concretas que ya hemos examinado; por ejemplo, la sección siguiente sobre los comienzos del cine sitúa a Lumière y Méliès en el contexto de su época.

No es necesario decir que lo que se afirma a continuación es muy incompleto. La escritura de una historia del cine sería está en sus primeras etapas, y a menudo debemos confiar en fuentes de segunda mano que con el tiempo se verán superadas. Este capítulo refleja sólo el estado de conocimiento actual; hay sin lugar a dudas películas, cineastas y movimientos importantes que esperan su descubrimiento. Además hay muchas omisiones desafortunadas. Cineastas importantes que no se relacionan con ningún movimiento (por ejemplo, Tati, Bresson, Kurosawa) están ausentes, al igual que determinados movimientos cinematográficos, como el cine populista francés de los años treinta, el movimiento del Cinema Novo de principios de los años sesenta y el cine estructuralista experimental de los años setenta. Lo que sigue simplemente intenta mostrar cómo las categorías de la forma y el estilo cinematográficos se pueden aplicar a unos cuantos movimientos cinematográficos típicos y famosos. La bibliografía al final del capítulo ofrece sugerencias para más amplias lecturas sobre lo que examinamos y lo que nos vemos obligados a omitir.

### LOS COMIENZOS DEL CINE (1893-1903)

Puesto que las imágenes en movimiento se basan en fotogramas concretos que aparecen en una rápida sucesión, la invención de las películas no fue posible hasta que se produjeron determinados desarrollos tecnológicos. La invención de la fotografía, en 1826, inició una serie de descubrimientos que hicieron posible gradualmente la creación de la ilusión del movimiento. Las primeras fotografías requerían prolongadas exposiciones (en un principio horas y más tarde minutos) para obtener una única imagen; esto hacía que las imágenes fotografiadas en movimiento, que necesitaban 12 fotogramas o más por segundo, fueran imposibles de obtener. Exposiciones más rápidas, de aproximadamente 1/25 segundo, fueron posibles en los años setenta del siglo XIX, pero solamente sobre placas de cristal. Las placas de cristal no eran útiles para las películas, ya que no existía un modo práctico de moverlas por la cámara o el proyector. En

1879, Eadweard Muybridge, un fotógrafo americano, hizo una serie de fotografías de un caballo corriendo utilizando una serie de cámaras con película de placas de cristal y rápida exposición, pero estaba interesado sobre todo en congelar las fases de una acción, no en recrear el movimiento al proyectar las imágenes en sucesión.

En 1882, otro científico interesado en analizar el movimiento de los animales, el francés Étienne-Jules Marey, inventó una cámara que registraba doce imágenes diferentes en el borde de un disco giratorio de película. Esto constituyó un paso decisivo hacia la cámara de cine. En 1888, Marey construyó la primera cámara que utilizaba una tira de película flexible, esta vez sobre papel. De nuevo, el objetivo era únicamente dividir el movimiento en una serie de fotografías, y los movimientos fotografiados duraban un segundo o menos.

En 1898, Kodak presentó una base de película flexible, el celuloide (un tipo que todavía hoy forma la base de la película). Con esta base, y con mecanismos en la cámara para mover la película a través de los objetivos y exponerla a la luz, se hizo posible la creación de series prolongadas de fotogramas.

Los proyectores ya existían desde hacía años y se habían utilizado para mostrar diapositivas y espectáculos de sombras. Estas «linternas mágicas» se modificaron mediante la adición de obturadores, manivelas y otros mecanismos para convertirse pronto en proyectores de imágenes en movimiento.

Fue necesario un último mecanismo para que las películas se pudieran proyectar. Puesto que la película se paraba brevemente mientras la luz incidía sobre cada fotograma concreto, tenía que haber un mecanismo que facilitara el movimiento *intermitente* de la película. Marey utilizó un engranaje de cruz de Malta en su cámara de 1888, y éste se convirtió en una parte habitual de las primeras cámaras y los primeros proyectores.

La combinación de una base de película transparente y flexible, un tiempo de exposición rápido, un mecanismo que arrastrara la película por la cámara, un mecanismo intermitente para parar la película y un obturador que bloqueara la luz se consiguió a principios de los años noventa del siglo XIX. Después de varios años, los inventores que trabajaban de forma independiente en muchos países habían creado varias cámaras de cine y diferentes mecanismos para proyectar las películas. Las dos marcas más importantes eran Edison, en América, y Lumière, en Francia.

En 1893, el ayudante de Thomas A. Edison, W. K. L. Dickson, diseñó una cámara que hacía películas cortas en 35 mm. Interesado en explotar estas películas como algo novedoso, Edison tenía la esperanza de combinarlas con su fonógrafo para mostrar películas con sonido. Encargó a Dickson desarrollar un aparato nuevo, el *cinetoscopio* (fig. 11.1), para mostrar estas películas a espectadores individuales.

Puesto que Edison creía que las películas eran una moda pasajera, no desarrolló un sistema para proyectarlas en pantalla. Esto le correspondió a los hermanos Lumière, Louis y Auguste. Inventaron su propia cámara, que exponía un rollo corto de película en 35 mm y también servía como proyector (fig. 11.2). El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière celebraron uno de los primeros pases públicos de películas proyectadas en pantalla en el Grand Café de París.

Hubo varias proyecciones públicas tempranas, entre las que se incluye una el 1 de noviembre de ese mismo año, del inventor alemán Max Skladanowsky. Pero la voluminosa máquina de Skladanowsky requería dos tiras de película de paso ancho funcionando simultáneamente y de ahí que tuviera menos influencia en el posterior avance tecnológico del cine. Aunque los Lumière no inventaron el cine, contribuyeron enormemente a determinar la forma específica que iba a adoptar el nuevo medio. Edison mismo abandonaría pronto el cine-



Fig. 11.1



Fig. 11.2



Fig. 11.3



Fig. 11.4



Fig. 11.5

toscopio y formaría su propia compañía cinematográfica para hacer películas destinadas a los cines.

Las primeras películas eran extremadamente simples, tanto en forma como en estilo. Normalmente constaban de un único plano que encuadraba una acción única, casi siempre un plano general. En el primer estudio cinematográfico, Black Maria, de Edison (fig. 11.3), los actores de variedades, famosas figuras deportivas y celebridades (por ejemplo, Annie Oakley) actuaban para la cámara. Una porción móvil del tejado se abría para admitir una franja de luz solar y todo el edificio giraba sobre un raíl circular (visible en la figura 11.3) para seguir el movimiento del sol. Los Lumière, por el contrario, sacaban sus cámaras a los parques, jardines, playas y otros lugares públicos para filmar actividades cotidianas o acontecimientos del momento, como en *Salida de la fábrica Lumière* (La sortie des usines Lumière, 1895), filmada en el exterior de su propia fábrica (véase fig. 11.4).

Aunque la mayoría de las películas hasta aproximadamente 1903 trataban sobre lugares pintorescos o acontecimientos señalados, la forma narrativa también se introdujo en el cine desde el principio. Edison puso en escena secuencias cómicas, como una registrada en 1893, en la que un borracho lucha brevemente con un policía. Los Lumière consiguieron un éxito popular con *El regador regado* (1895), también una escena cómica en la que un muchacho se las ingenia para que un jardinero se moje a sí mismo con una manguera (véase fig. 5.6).

Después del éxito inicial del nuevo medio, los cineastas tuvieron que buscar características formales más complejas o interesantes para mantener el interés del público. Los Lumière enviaron operadores por todo el mundo para mostrar películas y fotografiar acontecimientos importantes y lugares exóticos. Pero después de hacer un enorme número de películas en sus pocos primeros años, la producción de los Lumière disminuyó y dejaron de hacer filmes en 1905.

En 1896, Georges Méliès compró un proyector del inventor británico Robert William Paul y construyó una cámara basada en el mismo mecanismo. Las primeras películas de Méliès se parecían a los planos de los Lumière referentes a actividades cotidianas. Pero, como ya hemos visto, Méliès también era mago y descubrió las posibilidades de los (por aquel entonces) sencillos efectos especiales. En 1897, Méliès creó su propio estudio. A diferencia del Black Maria de Edison, el estudio de Méliès tenía las paredes de cristal, como un invernadero, lo que le permitía utilizar durante el rodaje luz procedente de todas las direcciones, para que no tuviera que moverse con el sol (fig. 11.5).

Méliès también comenzó a construir elaborados decorados para crear mundos de fantasía dentro de los cuales pudieran producirse sus transformaciones mágicas. Ya hemos visto cómo Méliès se convirtió por ello en el primer maestro de la técnica de la puesta en escena (véanse figs. 5.2-5.5). De la simple filmación de un mago ejecutando un truco o dos en un decorado teatral tradicional, Méliès pasó a realizar narraciones más largas con una serie de «cuadros vivientes». Cada uno de ellos constaba de un plano, excepto cuando se producían transformaciones. Éstas se creaban mediante cortes concebidos para que no fueran perceptibles en la pantalla. También adaptó viejas historias como *Cenicienta* (Cendrillon, 1899) y escribió las suyas propias. Todos estos factores hicieron que las películas de Méliès fueran extremadamente populares y ampliamente imitadas.

Durante este período temprano, las películas circulaban libremente de un país a otro. La compañía fonográfica francesa Pathé Frères se fue pasando cada vez más al cine a partir de 1901, estableciendo ramas de producción y distribución en muchos países. Pronto fue la mayor empresa cinematográfica del mundo, una posición que mantuvo hasta 1914, en que el comienzo de la primera guerra mundial les obligó a recortar la producción. En Inglaterra, varios artistas emprendedores consiguieron inventar u obtener su propio equipo de filmación y hacer películas pintorescas, narrativas o personales, desde 1895 hasta los primeros años del siglo XX. Los miembros de la «Brighton School», sobre todo G. Albert Smith y James Williamson, así como otros como Cecil Hepworth, rodaron sus películas en exteriores o en sencillos estudios al aire libre. Sus innovadoras películas circularon ampliamente e influyeron en otros cineastas. Pioneros de otros países inventaron o compraron equipos, y pronto estaban haciendo sus propias películas de escenas cotidianas o transformaciones fantásticas.

Desde aproximadamente 1904, la forma narrativa se convirtió en el tipo de cine más importante de la industria comercial, y el cine continuó su imparable avance. Las películas francesas, italianas y americanas dominaban los mercados mundiales. Más tarde, la primera guerra mundial iba a limitar el libre flujo de películas de un país a otro y Hollywood iba a emerger como la fuerza industrial dominante en la producción cinematográfica mundial. Estos factores contribuyeron a la creación de varias diferencias en los rasgos formales de cada cinematografía nacional.

### EL DESARROLLO DEL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD (1908-1927)

La determinación de Edison de explotar el potencial lucrativo del invento de su compañía le llevó a intentar expulsar del negocio a los cineastas rivales, entablando contra ellos juicios por violación de las patentes. Otra compañía, la American Mutoscope & Biograph, consiguió sobrevivir inventando cámaras diferentes de las patentes de Edison. Otras empresas siguieron funcionando mientras Edison luchaba contra ellas en los tribunales. En 1908, Edison se comprometió con la Biograph para someter a control a esas otras compañías formando la Motion Picture Patents Company (MPPC), un grupo de diez empresas con base principalmente en Chicago, Nueva York y Nueva Jersey. Edison y Biograph eran los únicos accionistas y propietarios de las patentes y concedían licencias a los demás miembros para realizar, distribuir y exhibir películas.

La MPPC nunca consiguió eliminar la competencia. Se crearon numerosas compañías independientes a lo largo de ese período. El director más im-

portante de la Biograph desde 1908 en adelante, D. W. Griffith, formó su propia compañía en 1913, como hicieron otros cineastas. El gobierno de los Estados Unidos llevó a juicio a la MPPC en 1912; en 1915 fue declarada monopolio.

En torno a 1910, las compañías cinematográficas empezaron a trasladarse sobre todo a California. Con el tiempo, Hollywood y otras pequeñas ciudades en las afueras de Los Ángeles se convirtieron en la sede de una abundante producción cinematográfica. Algunos historiadores afirman que las compañías independientes se marcharon al Oeste para evitar el acoso de la MPPC, aunque algunas compañías de la MPPC también se trasladaron. Entre las ventajas de Hollywood estaban el clima, que permitía filmar durante todo el año, y la gran variedad de terrenos —montañas, océanos, desiertos, ciudades— disponibles para rodar en exteriores.

La demanda de películas era tan grande que un único estudio no podía hacerle frente. Éste fue uno de los factores que hicieron que Edison aceptara la existencia de otras compañías, aunque intentó controlarlas todo lo que pudo mediante su procedimiento de licencias. Antes de 1920, la industria americana adoptó la estructura que mantendría durante años: unos cuantos estudios grandes con artistas concretos bajo contrato y un grupo periférico de pequeños productores independientes. En Hollywood, los estudios desarrollaron un sistema de «factoría», con cada producción bajo control del productor, que normalmente no trabajaba en la realización de la película en sí. Incluso un director independiente como Buster Keaton, con su propio estudio, disponía de un encargado de finanzas y distribuyó sus películas a través de compañías más grandes, primero la Metro y luego la United Artists.

A lo largo de los años diez y veinte, los estudios más pequeños se fueron uniendo gradualmente para formar las grandes compañías que todavía existen hoy en día. Famous Players se unió con Jesse L. Lasky y formaron una filial de distribución, la Paramount. Hacia finales de los años veinte, ya existían la mayoría de las grandes compañías: la MGM (una fusión de Metro, Goldwyn y Mayer), la Fox Film Corporation (que se unió a la 20th Century en 1935), la Universal y la Paramount. Aunque competían unos con otros, estos estudios tendieron a cooperar hasta cierto punto, al darse cuenta de que ninguno de ellos podría satisfacer enteramente al mercado.

Dentro de este sistema de estudios de producción en masa, el cine americano se orientó definitivamente hacia la forma narrativa. Uno de los directores de Edison, Edwin S. Porter, hizo algunas de las primeras películas que utilizaron los principios de continuidad y desarrollo de la narración (como opuestos a la serie de cuadros vivientes o parodias filmadas al estilo vodevil que ofrecían las primeras películas narrativas preclásicas). Entre ellas estaba *Salvamento de un incendio* (*The Life of an American Fireman*, 1902), que mostraba la carrera de los bomberos para rescatar a una madre y un niño de una casa en llamas. Aunque esta película utilizaba varios elementos importantes de la narración clásica (la premonición del desastre, una serie de planos de la máquina tirada por animales apresurándose hacia la casa), todavía no había desarrollado la lógica de las relaciones temporales en el montaje. Así, vemos el rescate de una madre y su hijo dos veces, desde dentro y desde fuera de la casa. Porter no había advertido la posibilidad de montar intercalados los dos lugares de la acción, o de cortar en movimiento para transmitir la información de la narración al público.

En 1903, Porter hizo *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*), un temprano prototipo del cine clásico americano. En ésta, la acción se desarrolla con una linealidad temporal, espacial y lógica clara. Seguimos cada etapa del robo, la huida y la captura final de los ladrones. En 1905, Porter también creó

un sencillo paralelismo narrativo en *The Kleptomaniac*, que contrasta los destinos de una mujer rica y una mujer pobre a las que sorprenden robando.

Los cineastas británicos estaban trabajando en líneas similares. De hecho, muchos historiadores creen ahora que Porter obtuvo algunas de sus técnicas de montaje de películas como *Fire!* (1901) de James Williamson y *Mary Jane's Mishap* (1903) de G. A. Smith. La película británica más famosa de esta era fue *Rescued by Rover* (1905) de Lewin Fitzhamon (producida por una importante compañía británica, Cecil Hepworth), que trataba de un secuestro de una forma lineal similar a la de *Asalto y robo de un tren*. Tras el secuestro, vemos cada paso del trayecto de Rover para encontrar al niño, su regreso para ir a buscar al padre del niño y su vuelta a la guarida del secuestrador. Todos los planos de su ruta mantienen una dirección de pantalla coherente, de forma que la geografía de la acción es completamente inteligible.

En 1908, D. W. Griffith comenzó su carrera como director. En los cinco años siguientes, haría cientos de películas de uno y dos rollos (que duraban unos 15 y 30 minutos respectivamente). Estas películas creaban narraciones relativamente complejas en duraciones breves. Probablemente no fue Griffith quien inventó todos aquellos recursos que se le han acreditado, pero concedió a muchas técnicas una fuerte motivación narrativa. Por ejemplo, unos cuantos cineastas habían utilizado sencillos rescates en el último momento con un montaje paralelo de los rescatadores y las víctimas, pero Griffith es famoso por desarrollar y popularizar esta técnica. Cuando hizo *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916), Griffith estaba creando largas secuencias mediante cortes entre varios lugares diferentes. A principios de los años diez, también dirigió a sus actores de una forma poco común, centrándose en sutiles cambios en las expresiones faciales. Para captar estos matices, emplazaba la cámara más cerca de lo que lo hacían los encuadres en plano general estándar y el plano americano de las primeras películas, encuadrando a los actores en plano medio largo o plano medio. Las películas de Griffith ejercieron una gran influencia. En concreto, el montaje rápido y dinámico de las escenas finales de persecuciones en *Intolerancia* iba a tener un impacto considerable en el estilo del montaje soviético de los años veinte.

El refinamiento del montaje con motivación narrativa se produjo en la obra de un buen número de importantes cineastas de este período. Uno de ellos era Thomas H. Ince, un productor y director responsable de muchas películas entre 1910 y el final de la primera guerra mundial. Ingenió un «sistema de unidad» mediante el que un único productor podía supervisar la realización de varias películas a un tiempo. También dio importancia a las narraciones compactas, sin digresiones ni finales sueltos. *La cruz de la humanidad* (Civilization, 1915) y *The Italian* (1915) son buenos ejemplos de películas dirigidas o supervisadas por Ince. También supervisó los populares *westerns* de William S. Hart, que dirigió muchas de sus propias películas.

Otro prolífico cineasta de este período (y períodos posteriores también) fue Cecil B. De Mille. Sin estar aún comprometido en la creación de epopeyas históricas, De Mille hizo una serie de largometrajes dramáticos y cómicos. *La marca del fuego* (The Cheat, 1915) refleja algunos de los importantes cambios que se produjeron en el estilo de estudio entre, aproximadamente, 1914 y 1917. Durante este período, los estudios con techos de cristal del período anterior comenzaron a ceder el paso a estudios que dependían de la luz artificial en vez de mezclar la luz del día y la eléctrica. *La marca del fuego* utilizaba unos espectaculares efectos de claroscuro, con sólo una o dos fuentes brillantes de luz y ninguna luz de relleno. Según la leyenda, De Mille se refería a este efecto, cuando intentaba convencer a los nerviosos exhibidores, como iluminación «Rembrandt». Esta iluminación, denominada «Rembrandt» o «norte», iba a formar



Fig. 11.6



Fig. 11.7



Fig. 11.8



Fig. 11.9

parte del repertorio de técnicas de iluminación clásicas. *La marca del fuego* también impresionó mucho a los cineastas impresionistas franceses, que en ocasiones utilizaron efectos de iluminación completamente similares.

Como muchas películas americanas de los años diez, *La marca del fuego* también utilizaba un patrón de narración lineal. La primera escena (fig. 11.6) introduce la iluminación dura, pero también establece rápidamente al hombre de negocios birmano como un insaciable coleccionista de objetos; le vemos marcando al fuego con su sello una pequeña estatua. La acción inicial motiva una escena posterior en la que el hombre de negocios marca al fuego a la heroína, que ha caído en su poder al pedirle prestado dinero (fig. 11.7). *La marca del fuego* demostraba la creciente complejidad formal del cine de Hollywood.

El período de 1900 a 1917 vio el desarrollo de los principios básicos de la continuidad. Los emparejamientos del eje de miradas se producen cada vez con más frecuencia desde 1910 en adelante. El corte en movimiento se desarrolló aproximadamente en la misma época y era de uso común en 1916. Aparece en películas como *El americano* (*The Americano*, 1916) y *Wild and Woolly* (1917) de Douglas Fairbanks. El plano/contraplano sólo se utilizó ocasionalmente entre 1911 y 1915, pero se difundió abundantemente en 1916-1917; ejemplos de ello se encuentran en películas como *La marca del fuego* (1915), *The Narrow Trail* (un western de William S. Hart de 1917) y *Un mundo aparte* (*A Romance of Happy Valley*, 1918), de Griffith. Durante este período, la mayoría de las películas sólo violaban ocasionalmente la regla del eje de acción al utilizar esta técnica.

En los años veinte, el sistema de la continuidad se había convertido en un estilo estandarizado que los directores de los estudios de Hollywood utilizaban casi automáticamente para crear relaciones espaciales y temporales coherentes dentro de la narración. Un corte en movimiento podía facilitar el paso a una imagen más cercana de la escena, como en *The Three Musketeers*, con Fairbanks (figs. 11.8, 11.9; Fred Niblo, 1921). Una conversación a tres en torno a una mesa no se resolvería en un único plano frontal, como habría sido el caso quince años antes. Nótese la clara relación espacial en las figuras 11.10 a 11.14, planos de *Are Parents People?* (Malcolm St. Clair, 1925). La hija se sienta a la mesa en un plano de situación (fig. 11.10), y luego mira a un lado y otro, en plano y contraplano, a sus padres, sentados en los extremos de la mesa. En este período, normalmente se respetaba la dirección de la pantalla, como en este caso. Cuando en la unión de dos planos se podía producir un emparejamiento difícil, los cineastas podían solucionarlo insertando un intertítulo con diálogos.

*La ley de la hospitalidad*, de Keaton (1923), que hemos examinado en el capítulo 5, proporciona otro ejemplo de narración clásica. La maestría de la forma y el estilo clásicos de Keaton son evidentes en las repeticiones cuidadosamente motivadas de los diferentes elementos narrativos y el claro desarrollo causal, desde la muerte del padre de Willie McKay en la disputa hasta la resolución final por parte de Willie de la misma.

Hacia el final del período mudo, a finales de los años veinte, el cine clásico de Hollywood había evolucionado hasta convertirse en un sofisticado arte, pero el «producto» de Hollywood era extraordinariamente uniforme. Todos los grandes estudios utilizaban el mismo sistema de producción, con una división del trabajo similar en cada uno. La producción independiente era menos importante. Algunas compañías independientes hicieron películas de bajo presupuesto, a menudo *westerns*, para cines pequeños y rurales. Incluso las poderosas estrellas y productores de Hollywood tuvieron problemas para mantenerse independientes. Keaton abandonó su pequeño estudio en 1928 para marchar bajo contrato a la MGM; allí declinó su carrera, en parte debido a la incompatibilidad de sus viejos métodos de trabajo con los rígidos esquemas de producción del gran estudio. A Griffith, Mary Pickford, Fairbanks y Charles Chaplin les



Fig. 11.10



Fig. 11.11



Fig. 11.12

fue mejor. Formando una compañía de distribución propia, United Artists, en 1919, fueron capaces de seguir con la producción independiente en pequeñas compañías bajo su paraguas corporativo, aunque la productora de Griffith fracasó pronto y las carreras de Fairbanks y Pickford declinaron enseguida, después de la introducción del sonido.

Hubo tipos de películas alternativos que se hicieron también durante estos años, la mayoría de ellos en otros países. Después de examinar estos movimientos alternativos, volveremos a un breve análisis del cine clásico de Hollywood después de la llegada del sonido.



Fig. 11.13

### EL EXPRESIONISMO ALEMÁN (1919-1926)

Al comienzo de la primera guerra mundial, la producción de la industria cinematográfica alemana era relativamente pequeña, aunque se hicieron algunas películas impresionantes. Los 2.000 cines de Alemania proyectaban principalmente películas francesas, americanas, italianas y danesas. Aunque América y Francia prohibieron las películas alemanas inmediatamente, Alemania ni siquiera estaba en una posición lo bastante firme como para vetar las películas francesas y americanas, ya que entonces los cines habrían tenido muy poco que exhibir.

Para combatir la competencia de la importación, así como para crear sus propias películas de propaganda, el gobierno alemán empezó a apoyar a la industria cinematográfica. En 1916, se prohibió importar películas de todas partes excepto de la neutral Dinamarca, cuya industria cinematográfica mantenía estrechos vínculos con la de Alemania. La producción se incrementó rápidamente: de una docena de pequeñas compañías en 1911 se llegó a 131 en 1918. Sin embargo, la política del gobierno estimuló el hecho de que estas compañías se asociaran en los cárteles.

La guerra era impopular entre muchos alemanes y las tendencias rebeldes aumentaron después del éxito de la Revolución rusa, en 1917. Durante el invierno de 1916-1917, se organizaron huelgas de amplio seguimiento y manifestaciones antibelicistas. Para promover las películas pro guerra, el gobierno, el Deutsche Bank y un gran número de empresas industriales fusionaron varias pequeñas compañías cinematográficas creando la gran productora UFA (abreviación de Universumfilm Aktiengesellschaft) a finales de 1917. Respaldada por estos intereses esencialmente conservadores, la UFA se convirtió en una maniobra para controlar no sólo el mercado alemán, sino también el mercado internacional de posguerra.



Fig. 11.14

Con este enorme apoyo financiero, la UFA fue capaz de reunir a espléndidos técnicos y construir los estudios mejor equipados de Europa. Estos estudios atraerían posteriormente a cineastas extranjeros, entre los que se incluyen el joven Alfred Hitchcock. Durante los años veinte, los alemanes coprodujeron muchas películas con productoras de otros países, ayudando de esta forma a difundir la influencia estilística alemana en el extranjero.

A finales de 1918, con el final de la guerra, desapareció la necesidad de una abierta propaganda militarista. Aunque se continuaron haciendo los dramas y comedias más comerciales, la industria cinematográfica alemana se centró en tres géneros. Uno era el serial de aventuras, muy popular en todas partes, que presentaba historias de espionaje, astutos detectives o exóticos decorados. El segundo fue un breve ciclo de cine de consumo de carácter sexual, que trataba «educativamente» temas tales como la homosexualidad y la prostitución. Finalmente, la UFA pasó a imitar las populares epopeyas históricas italianas del período de preguerra.

Este último tipo de películas demostró ser un gran éxito económico para la UFA. A pesar de las continuadas prohibiciones y prejuicios en contra de las películas alemanas en América, Inglaterra y Francia, la UFA pudo por fin irrumpir en el mercado internacional. En septiembre de 1919, *Madame Dubarry*, de Ernest Lubitsch, una epopeya sobre la Revolución francesa, inauguraba el magnífico cine Palatz de la UFA en Berlín. Esta película contribuyó a volver a abrir el mercado cinematográfico mundial para Alemania. Fue extremadamente popular en los Estados Unidos y se ganó la aclamación de la crítica también en otros muchos países. Sin embargo, tuvo una acogida menos entusiasta en Francia, donde su estreno se retrasó considerablemente ante las acusaciones de que era propaganda antifrancesa. Pero funcionó bien en muchos mercados y pronto se exportaron otras películas históricas de Lubitsch. En 1923, se convirtió en el primer director alemán contratado por Hollywood.

Algunas compañías pequeñas se mantuvieron independientes por un breve tiempo. Entre ellas estaba la Decla (posteriormente Decla-Bioscop) de Erich Pommer. En 1919, esta empresa decidió producir un guión poco convencional de dos desconocidos, Carl Mayer y Hans Janowitz. Estos jóvenes escritores querían que la película se hiciera de una forma insólitamente estilizada. Los tres diseñadores asignados para la película —Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig— sugirieron que se hiciera al estilo *expresionista*. Como movimiento de vanguardia, el expresionismo había sido importante primero en la pintura (comenzando alrededor de 1910) y se había adoptado rápidamente en el teatro y luego en la literatura y en la arquitectura. Ahora las compañías oficiales estaban de acuerdo en intentarlo en el cine, creyendo evidentemente que esto podría suponer un triunfo en el mercado internacional.

Esta creencia resultó ser justificada cuando la película *El gabinete del doctor Caligari*, producción poco costosa, causó sensación en Berlín y luego en los Estados Unidos, Francia y otros países. Gracias a su éxito, enseguida vinieron otras películas de estilo expresionista. El resultado fue un movimiento estilístico cinematográfico que duró varios años.

El éxito de *El gabinete del doctor Caligari* y otras películas expresionistas mantuvo a una buena parte de los directores alemanes de vanguardia dentro de la industria. Unos pocos cineastas experimentales hicieron películas abstractas, como *Diagonalsymphonien* (1923), de Viking Eggeling, o películas dadaístas influidas por este movimiento artístico internacional, como *Vormittagsspuk* (1928), de Hans Richter. Las grandes productoras como la UFA (que absorbió a la Decla-Bioscop en 1921), así como las compañías más pequeñas, invirtieron en películas expresionistas, con el fin de que compitieran con las americanas. De hecho, a mediados de los años veinte, las películas alemanas más destacadas se consideraban, de forma generalizada, las mejores del mundo.

La primera película del movimiento, *El gabinete del doctor Caligari*, es también uno de los ejemplos más típicos. Uno de sus diseñadores, Warm, afirmaba: «La imagen cinematográfica debe convertirse en arte gráfico». *El gabinete del doctor Caligari*, con su estilización extrema, fue de hecho como una pintura o una xilografía expresionista en movimiento. En contraste con el expresionismo francés, que basa su estilo principalmente en la fotografía y en el montaje, el expresionismo alemán depende mucho de la puesta en escena. Las formas están distorsionadas y exageradas, de forma poco realista, con fines expresivos. Los actores llevan a menudo mucho maquillaje y se mueven de forma espasmódica o lenta y sinuosa. Y lo que es más importante, todos estos elementos de la puesta en escena interactúan gráficamente para crear una composición global. Los personajes no existen simplemente dentro de un decorado, sino que más bien forman elementos visuales en el interior del decorado. Ya hemos visto un ejemplo de esto en la figura 5.55, donde el personaje Cesare se desploma en un bosque estilizado, su cuerpo y sus brazos extendidos imitando las formas de las ramas y troncos de los árboles.

En *El gabinete del doctor Caligari*, la estilización expresionista funciona para transmitir el punto de vista distorsionado de un loco. Vemos el mundo como lo ve el héroe. Esta función narrativa de los decorados se vuelve explícita en un momento en que el héroe entra en un asilo para perseguir a Caligari. Cuando se para a mirar a su alrededor, se queda de pie en el centro de un dibujo de líneas blancas y negras que se extienden desde el centro y cruzan el suelo hasta las paredes (fig. 11.15). El mundo de la película es prácticamente una proyección de la visión del héroe.

Más tarde, cuando el expresionismo se convirtió en un estilo aceptado, los cineastas ya no tenían razones para que el estilo expresionista se basara en el punto de vista narrativo de personajes perturbados. En vez de ello, el expresionismo funcionaba a menudo para crear situaciones estilizadas en historias fantásticas y de terror (como *El hombre de las figuras de cera* [Das Wachsfigurenkabinett, 1924] y *Nosferatu, el vampiro* [1922]) o epopeyas históricas (como *Los Nibelungos* [Die Nibelungen, 1923-1924]). Las películas expresionistas dependían en gran medida de sus diseñadores. En los estudios alemanes, el diseñador de una película cobraba un salario relativamente alto y se le mencionaba a menudo de forma destacada en los anuncios publicitarios.

Una combinación de circunstancias condujo a la desaparición del movimiento. La inflación galopante de principios de los años veinte en Alemania favoreció en realidad al cine expresionista, en parte al facilitar que los exportadores alemanes vendieran sus películas baratas en el extranjero. Sin embargo, la inflación desanimó las importaciones, ya que el decreciente valor de cambio del marco hizo que comprar películas extranjeras fuera prohibitivamente caro. Pero en 1924, el plan Dawes de los Estados Unidos ayudó a estabilizar la economía alemana, y las películas extranjeras llegaban con más frecuencia, ofreciendo un grado de competencia desconocido en Alemania durante casi una década. Los presupuestos del cine expresionista, sin embargo, estaban subiendo. Los últimos grandes filmes del movimiento, *Fausto* (Faust, 1926), de Murnau, y *Metrópolis*, de Lang, eran epopeyas caras que contribuyeron a que la UFA se viera en dificultades financieras, llevando a Erich Pommer a abandonar Alemania y probar suerte brevemente en América. Otros miembros del personal también se sintieron tentados por Hollywood. Murnau se marchó después de acabar *Fausto*, su última película alemana. Algunos actores importantes (como Conrad Veidt y Emil Jannings) y algunos directores de fotografía (como Karl Freund) también se fueron a Hollywood. Lang se quedó, pero después de las críticas por el despilfarro de *Metrópolis*, en su estreno de 1927, formó su propia productora y cambió a otros estilos en sus últimas películas alemanas. A comienzos del régimen nazi, en 1933, también abandonó el país.



Fig. 11.15

Para intentar contrarrestar la dura competencia de las películas importadas de Hollywood después de 1924, los alemanes también comenzaron a imitar más a menudo los productos americanos. Las películas que resultaron, aunque a veces impresionantes, diluyeron las cualidades únicas del estilo expresionista. Así, en 1927, moría el expresionismo como movimiento. Pero como ha señalado George Sadoul, una cierta tendencia «expresionista» se mantiene en muchas de las películas alemanas de finales de los años veinte, e incluso en películas de los años treinta como *El vampiro de Dusseldorf* y *El testamento del Dr. Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse*, 1933), de Lang. Y puesto que muchos cineastas alemanes se fueron a Estados Unidos, las películas de Hollywood también mostraron tendencias expresionistas. Las películas de terror, como *El hijo de Frankenstein* (*The Son of Frankenstein*, 1939) y el *cine negro* tienen fuertes toques expresionistas en sus decorados e iluminación. Aunque el movimiento alemán duró solamente unos siete años, el expresionismo nunca ha desaparecido del todo como tendencia estilística cinematográfica.

### EL IMPRESIONISMO Y EL SURREALISMO FRANCESES (1918-1930)

Durante la época muda, un buen número de movimientos cinematográficos franceses propusieron importantes alternativas a la forma narrativa clásica de Hollywood. Algunas de estas alternativas —el cine abstracto, el cine dadaísta— no son específicamente francesas y se examinarán brevemente como parte de la vanguardia internacional. Sin embargo, hay dos alternativas al estilo americano que se mantienen bastante localizadas. La primera, el impresionismo, fue un estilo de vanguardia que sin embargo operaba dentro de la industria cinematográfica. La mayoría de los cineastas impresionistas comenzaron a trabajar para las grandes productoras francesas y algunas de sus obras más vanguardistas tuvieron éxito comercial. A mediados de los años veinte, la mayoría crearon sus propias compañías pero se mantuvieron dentro de la corriente comercial de la industria cinematográfica, al alquilar las instalaciones de los estudios y estrenar sus películas a través de compañías consolidadas. El segundo movimiento alternativo, el surrealismo, se desarrolla en su mayor parte fuera de la industria cinematográfica; aliados con el movimiento surrealista en otras artes, estos cineastas dependían de sus propios recursos y del patrocinio privado. La Francia de los años veinte, así, ofrece un sorprendente ejemplo de cómo pueden coexistir diferentes movimientos cinematográficos en circunstancias similares.

#### ■ EL IMPRESIONISMO

La primera guerra mundial asestó un duro golpe a la industria cinematográfica francesa. El personal fue reclutado, la fabricación de películas adoptó las costumbres de los tiempos de guerra y una gran parte de la exportación se interrumpió. Sin embargo, puesto que las dos grandes compañías, Pathé Frères y Léon Gaumont, también controlaban los circuitos de salas, necesitaban llenar las pantallas vacías y, de este modo, en 1915 las películas americanas empezaron a llegar cada vez más frecuentemente a Francia. Representadas por las películas de Pearl White, Douglas Fairbanks, Chaplin e Ince, *La marca del fuego*, de De Mille, y William S. Hart (cariñosamente llamado «Río Jim» por los franceses), el cine de Hollywood dominaba ya el mercado a finales de 1917. Después de la

guerra, el cine francés no se recobró nunca: en los años veinte, el público francés vio ocho veces más cine extranjero que nacional. La industria cinematográfica intentó recuperar de varios modos el mercado, sobre todo imitando los métodos de producción y los géneros de Hollywood. Sin embargo, desde el punto de vista artístico, el movimiento más significativo se basó en el estímulo de las compañías a los directores franceses más jóvenes: Abel Gance, Louis Delluc, Germaine Dulac, Marcel L'Herbier y Jean Epstein.

Estos directores diferían en muchas cosas de sus predecesores. La generación anterior había considerado el cine como un trabajo comercial. Más teóricos y ambiciosos, los jóvenes cineastas escribieron ensayos proclamando que el cine era un arte comparable a la poesía, la pintura y la música. El cine, decían, debería ser puro y no tomar prestado nada del teatro o la literatura. Impresionados por el entusiasmo y la energía del cine americano, los jóvenes teóricos compararon a Chaplin con Nijinski y las películas de «Rio Jim» con *La canción de Roland*. El cine (como la música) debía ser, por encima de todo, una oportunidad para que los artistas expresaran sus sentimientos. Gance, Delluc, Dulac, L'Herbier, Epstein y otros miembros más tangenciales del movimiento intentaron poner en práctica esta estética cinematográfica.

Entre 1918 y 1928, en una serie de películas extraordinarias, los jóvenes directores experimentaron con el cine por medio de formas que supusieron una alternativa a los principios formales dominantes de Hollywood. Dada la primacía de la emoción en su estética, no es sorprendente que la narración psicológica dominara su práctica cinematográfica. Las acciones recíprocas de unos cuantos personajes, normalmente un triángulo amoroso (como en *L'Inondation* [1924], de Delluc, *Coeur fidèle* [1923] y *La belle niernaise* [1923], de Epstein, y *La décima sinfonía* [La dixième symphonie, 1918], de Gance) servían como base para la exploración de sentimientos fugaces y sensaciones cambiantes.

Como en el cine de Hollywood, las causas psicológicas eran lo más importante, pero la escuela recibió el nombre de «impresionismo» debido a su interés por hacer que la forma narrativa representara tan completamente como fuera posible el papel de la conciencia de un personaje. El interés radica no en el comportamiento físico externo, sino en la acción *interior*. Hasta cierto punto sin precedentes en el cine internacional, el cine impresionista manipuló el tiempo y la subjetividad del argumento. Los *flashbacks* son habituales para describir recuerdos; a veces el grueso de una película será un *flashback* o una serie de ellos. Aún más llamativa es la insistencia en registrar los sueños, las fantasías y los estados mentales de los personajes. *La souriante madame Beudet* (1923) se basa casi por completo en las fantasías del personaje principal y su evasión imaginaria de un aburrido matrimonio. A pesar de su épica duración (más de cinco horas), *La rueda* (1922), de Abel Gance, se basa esencialmente en las relaciones eróticas entre sólo cuatro personajes, y el director intenta trazar la evolución de los sentimientos de cada uno de ellos con gran detalle. El énfasis puesto por el impresionismo en las emociones personales proporciona a estas narraciones cinematográficas un interés intensamente psicológico.

El movimiento «impresionista» recibió este nombre, también, por su empleo del estilo cinematográfico. Los cineastas experimentaban con formas de transmitir los estados mentales mediante nuevos usos de la fotografía y el montaje. En las películas impresionistas, los *iris*, las plantillas y las sobreimpresiones funcionan como signos de los pensamientos y sentimientos de los personajes. En *Coeur fidèle*, la heroína mira por la ventana y una sobreimpresión de los sucios desechos de los muelles transmite su desaliento por tener que trabajar como camarera en una taberna del puerto (fig. 11.6). En *La rueda*, la imagen de Norma está sobreimpresa en el humo de una locomotora, representando así la fantasía del maquinista, que está enamorado de ella.



Fig. 11.16

Para intensificar la subjetividad, la fotografía y el montaje impresionistas presentan la experiencia perceptiva de los personajes, sus «impresiones» ópticas. Estas películas utilizan frecuentemente el montaje subjetivo, mostrando un plano de un personaje que mira algo y luego un plano de lo que ve desde un ángulo y distancia que reproducen con exactitud su punto de vista. Cuando un personaje se emborracha o se marea en una película impresionista, el cineasta transmite esa experiencia mediante planos desenfocados, o con filtros o vertiginosos movimientos de cámara.

Los impresionistas también experimentaron con un montaje marcadamente rítmico para sugerir una experiencia tal y como la siente un personaje, momento a momento. Durante las escenas de violencia o trastorno emocional, el ritmo se acelera: los planos son cada vez más breves, construyendo un clímax, a veces con tomas de sólo unos cuantos fotogramas de duración. En *La rueda*, se presenta el choque de un tren en planos progresivamente acelerados que van de trece fotogramas a dos, y se ofrecen los últimos pensamientos de un hombre antes de caer por un precipicio en un contorno borroso compuesto por muchos planos de un único fotograma (el primer uso conocido de este montaje rápido). En *Coeur fidèle*, los amantes montan en los columpios de una feria que dan vueltas y Epstein presenta su vértigo en una serie de planos de cuatro fotogramas (y luego dos) de duración. Varias películas impresionistas utilizan un baile como motivo de un ritmo de montaje marcadamente acelerado. Más generalmente, la comparación del cine con la música animó a los impresionistas a explorar el montaje rítmico. De esta forma, los patrones de rodaje y montaje subjetivos funcionan dentro de las películas impresionistas para reforzar el tratamiento narrativo de estados psicológicos.

La forma impresionista creó cierta demanda de tecnología cinematográfica. Gance, el innovador a este respecto, utilizó su epopeya *Napoleón* (1927) como una oportunidad para experimentar con nuevos objetivos (incluso un teleobjetivo de 275 mm), con las imágenes múltiples (llamadas «Polyvision») y con un formato panorámico (los famosos trípticos; véase fig. 6.51). La innovación tecnológica impresionista más influyente fue la creación de nuevos medios de movilidad del encuadre. Si la cámara debía representar los ojos de un personaje, tenía que moverse con la facilidad de una persona. Los impresionistas sujetaban las cámaras en coches, carruseles y locomotoras. Para el *Napoleón* de Gance, el fabricante de cámaras Debrrie perfeccionó un modelo de cámara en mano que permitía al operador moverse en patines sobre ruedas. Gance colocó la máquina sobre ruedas, cables y péndulos. En *El dinero* (L'argent, 1929), L'Herbier hizo que la cámara se deslizara por enormes habitaciones e incluso cayera directamente hacia el público desde la cúpula de la Bolsa de París, en un intento de transmitir la frenética excitación de los inversores.

Estas innovaciones formales, estilísticas y tecnológicas habían creado entre los cineastas franceses la esperanza de que sus películas podrían obtener la popularidad de los productos de Hollywood. De hecho, durante los años veinte, los impresionistas operaban de un modo bastante independiente; formaron sus propias y pequeñas compañías de producción y arrendaron las instalaciones de Pathé y Gaumont a cambio de los derechos de distribución. Algunas películas impresionistas llegaron a ser moderadamente populares entre el público francés. Pero en 1929, a la mayoría del público extranjero no le agradaba el impresionismo; su experimentación únicamente correspondía a determinados gustos elitistas. Además, aunque los costes de producción estaban aumentando, los impresionistas (sobre todo Gance y L'Herbier) se volvieron aún más despilfarradores. Como resultado, las compañías cinematográficas, o bien abandonaron el negocio o fueron absorbidas por las grandes productoras. Dos colosales producciones de la década, *Napoleón* y *El dinero*, fracasaron y los productores volvie-

ron a montarlas; fueron dos de los últimos filmes impresionistas estrenados. Con la llegada del cine sonoro, la industria francesa se apretó el cinturón y ya no hubo dinero para arriesgar en experimentos.

Se puede decir que el impresionismo como movimiento finalizó en 1929. Pero las influencias de la forma impresionista —la narración psicológica, la cámara subjetiva y el montaje— tuvieron una vida mucho más larga. Continuaron operando, por ejemplo, en la obra de Alfred Hitchcock y Maya Deren, en las «secuencias de montaje» de Hollywood y en determinados géneros y estilos americanos (el cine de terror, el cine negro).

## ■ EL SURREALISMO

Mientras los cineastas del impresionismo francés trabajaban dentro de la industria cinematográfica, los cineastas surrealistas se basaban en el patrocinio privado y proyectaban sus obras en pequeñas reuniones de artistas. Este aislamiento apenas resulta sorprendente, ya que el cine surrealista era un movimiento más radical que producía películas que desconcertaban y escandalizaban a la mayoría del público.

El cine surrealista estaba directamente vinculado con el surrealismo literario y pictórico. Según su portavoz, André Breton, «el surrealismo se basaba en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación, hasta ese momento olvidadas, en la omnipotencia de los sueños, en el libre flujo del pensamiento». Influído por la psicología freudiana, el arte surrealista pretendía mostrar las corrientes ocultas del inconsciente, «en ausencia de cualquier control ejercido por la razón y más allá de cualquier preocupación estética y moral».

La escritura y pintura «automáticas», la búsqueda de imágenes extrañas o evocadoras y la evitación deliberada de una forma o estilo que tuviera una explicación racional, eran las características del surrealismo tal y como se desarrolló en el período de 1924 a 1929. Desde el comienzo los surrealistas se sintieron atraídos por el cine, admirando sobre todo las películas que presentaban un deseo más allá de cualquier ley o lo fantástico y lo maravilloso (por ejemplo, las comedias de *slapstick*, *Nosferatu*, seriales sobre misteriosos supercriminales). En el momento oportuno, pintores como Man Ray y Salvador Dalí y escritores como Antonin Artaud comenzaron a interesarse por el cine, mientras el joven español Luis Buñuel, atraído por el surrealismo, se convirtió en el cineasta más famoso del movimiento.

El cine surrealista es abiertamente antinarrativo, ataca la propia causalidad. Si hay que combatir la racionalidad, las conexiones causales entre los hechos deben desaparecer. *La coquille et le clergyman* (1928; escrita por Antonin Artaud y dirigida por Germaine Dulac, de formación impresionista) comienza con el protagonista vertiendo los líquidos de unos frascos y luego rompiendo sistemáticamente cada uno de ellos. En *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1928), de Dalí y Buñuel, el héroe arrastra dos pianos, repletos de asnos muertos, por un salón. En *La edad de oro* (*L'Age D'Or*, 1930), de Buñuel, una mujer comienza a chupar obsesivamente los dedos de los pies de una estatua.

Al igual que *El año pasado en Marienbad*, muchas películas surrealistas nos impiden descubrir una lógica narrativa que simplemente no existe. La causalidad es tan evasiva como un sueño. De hecho, encontramos hechos yuxtapuestos por su efecto perturbador. El héroe dispara gratuitamente a un niño (*La edad de oro*), una mujer cierra los ojos sólo para revelar otros ojos pintados en los párpados (*Emak Bakia*, 1927) y —el más famoso de todos— un hombre afila una navaja y deliberadamente le corta el globo ocular a una mujer, que ni siquiera protesta (*Un perro andaluz*, fig. 11.17). Una película impresionista motivaría estos



Fig. 11.17

hechos como sueños o alucinaciones de un personaje, pero en estas películas la psicología de los personajes es prácticamente inexistente. El deseo y el éxtasis sexual, la violencia, la blasfemia y un humor estrafalario proporcionan las imágenes formales más significativas del cine surrealista, totalmente ajenas a los principios narrativos convencionales. La intención era que la forma libre de la película despertara los impulsos más profundos del espectador. Buñuel denominó a *Un perro andaluz* «un apasionado llamamiento al asesinato».

El estilo del cine surrealista es ecléctico. La puesta en escena está a menudo influida por la pintura surrealista. Las hormigas de *Un perro andaluz* proceden de pinturas de Dalí, mientras que los pilares y los edificios de la ciudad de *La coquille et le clergyman* recuerdan al pintor italiano Giorgio de Chirico. El montaje surrealista es una amalgama de algunos recursos impresionistas (muchos encadenados y sobreimpresiones) y algunos recursos del cine dominante. El sobrecogedor corte del globo ocular al comienzo de *Un perro andaluz* se basa en algunos principios del montaje continuo (y de hecho en el efecto Kulechov). Por otra parte, también se utiliza frecuentemente el montaje discontinuo para fracturar cualquier lógica espacio-temporal. En la misma película, la heroína encierra a un hombre en una habitación sólo para que volvamos a encontrarlo inexplicablemente detrás de ella. En conjunto, el estilo cinematográfico surrealista se niega a canonizar cualquier recurso concreto, ya que ordenaría y racionalizaría lo que debería ser un «libre flujo del pensamiento».

Los destinos del cine surrealista se modificaron con los cambios experimentados por el movimiento artístico entendido como un todo. A finales de 1929, cuando Breton se unió al partido comunista, los surrealistas se enzarzaron en una discusión interna sobre si el comunismo era o no el equivalente político del surrealismo. Buñuel abandonó Francia para pasar una breve temporada en Hollywood y luego regresó a España. El principal mecenas del cine surrealista, el vizconde de Noailles, financió *Zéro en conduite* (1932), de Jean Vigo. Sin embargo, los surrealistas continuaron trabajando. El más famoso fue Buñuel, que siguió cultivando el estilo surrealista durante cincuenta años. Sus últimas películas, como *Belle de jour* (1967) y *El discreto encanto de la burguesía* (*Le charme discret de la bourgeoisie*, 1972), continúan dentro de la tradición surrealista.

### EL MONTAJE SOVIÉTICO (1924-1930)

A partir de la victoria de la Revolución rusa en 1917, el nuevo gobierno soviético debió enfrentarse con la difícil tarea de controlar todos los sectores de la vida cotidiana. Como a otras industrias, a los sistemas de producción y distribución cinematográficos les costó años crear un producto sustancial que pudiera servir a los propósitos del nuevo gobierno.

Aunque la industria cinematográfica de la Rusia prerrevolucionaria no había destacado de forma significativa en el cine mundial, existían unas cuantas productoras privadas que operaban en Moscú y Petrogrado. Con muchas interrupciones importantes durante la guerra, estas compañías habían funcionado bastante bien fabricando películas para el mercado nacional. Las películas rusas más destacadas realizadas a mediados de los años diez eran melodramas de ritmo lento que se centraban en vigorosas actuaciones de actores que interpretaban a personajes en situaciones extremadamente emocionales. Estas películas eran un escaparate del talento de Ivan Mosjoukin y otras populares estrellas, y estaban dirigidas principalmente al gran público ruso, sin que apenas se vieran en el extranjero.

Estas compañías cinematográficas se resistieron a la maniobra realizada después de la Revolución para nacionalizar todas las propiedades privadas. Simplemente se negaron a suministrar películas a cines que funcionaran bajo el control del gobierno. En julio de 1918, la subsección de cine de la Comisión de Educación del Estado instauró estrictos controles de las existencias de material de película virgen. Como resultado, los productores empezaron a retener sus disponibilidades; muchos cogieron todo el equipamiento que pudieron y huyeron a otros países. Algunas compañías hicieron películas encargadas por el gobierno, mientras esperaban que los rojos perdieran la guerra civil y las cosas volvieran a la situación prerrevolucionaria.

En vistas de la escasez de equipamiento y las difíciles condiciones de vida, unos cuantos cineastas jóvenes tomaron medidas provisionales que darían como resultado el desarrollo de un movimiento cinematográfico nacional. Dziga Vertov empezó trabajando con material documental de la guerra; a los veinte años, se le puso a cargo de todos los noticiarios del Estado. Lev Kulechov, que era profesor de la recién creada Escuela Estatal de Arte Cinematográfico, realizó una serie de experimentos montando material de diferentes fuentes para crear una impresión de continuidad. En este sentido, Kulechov quizá fue el más conservador de los jóvenes cineastas soviéticos, puesto que básicamente estaba intentando sistematizar principios de montaje similares a las prácticas de continuidad del cine clásico de Hollywood. De este modo, incluso antes de ser capaces de hacer películas, Kulechov y sus jóvenes alumnos trabajaban en la primera escuela de cine del mundo y escribían ensayos teóricos sobre la nueva forma artística. Esta investigación sobre los rudimentos de la teoría cinematográfica sería la base del estilo del «montaje soviético».

En 1920, Sergei Eisenstein trabajó durante un tiempo en un tren, llevando propaganda a las tropas durante la guerra civil. Ese mismo año regresó a Moscú para representar obras teatrales en una sala para trabajadores. En mayo de 1920, Vsevolod Pudovkin hizo su debut en la interpretación en una obra presentada en la Escuela Estatal de Cine de Kulechov. Se había animado a introducirse en el cine al ver *Intolerancia*, de Griffith, que se exhibió ampliamente en Rusia en 1919. Las películas americanas, sobre todo las de Griffith, Douglas Fairbanks y Mary Pickford, que seguían circulando para rellenar los vacíos dejados por la indigencia de las nuevas producciones soviéticas, tuvieron una enorme influencia en los cineastas del emergente movimiento soviético.

Ninguno de los directores importantes de este movimiento era veterano de la industria cinematográfica prerrevolucionaria. Todos venían de otros campos (por ejemplo, Eisenstein de la ingeniería y Pudovkin de la química) y descubrieron el cine en medio de la agitación de la Revolución. Los cineastas de la era zarista que permanecían en activo en la Unión Soviética en los años veinte, tendieron a quedarse anclados en las viejas tradiciones. Un popular director del período zarista, Yokov Protazanov, se marchó al extranjero durante un breve tiempo después de la Revolución, pero regresó para continuar haciendo películas cuyo estilo y forma no le debían casi nada a la teoría y la práctica de los nuevos cineastas.

El regreso de Protazanov coincidió con una liberalización general de las restricciones del gobierno a la empresa privada. En 1921, el país se enfrentaba a problemas gravísimos, entre los que se incluían una hambruna generalizada. Para facilitar la producción y distribución de alimentos, Lenin instituyó la Nueva Política Económica (NEP), que durante varios años permitió la gerencia privada de los negocios. En cuanto al cine, la NEP significó la repentina aparición de película y equipos pertenecientes a los productores que no habían emigrado. Lentamente, la producción soviética comenzó a crecer a medida que las empresas privadas hacían más películas. El gobierno intentó, con poco éxito, controlar la industria cinematográfica, creando una compañía de distribución, Goskino, en 1922.



Fig. 11.18



Fig. 11.19



Fig. 11.20



Fig. 11.21

«De todas las artes, el cine es para nosotros la más importante», declaraba Lenin en 1922. Puesto que Lenin consideraba el cine como un importante medio para la educación, las primeras películas fomentadas por el gobierno eran documentales y noticiarios, como la serie de noticiarios de Vertov *Kino-Pravda*, que se inició en mayo de 1922. También se hicieron películas de ficción a partir de 1917, pero no fue hasta 1923 que una película georgiana, titulada en inglés *Red Imps*, se convirtió en el primer filme soviético que compitió con éxito con las películas extranjeras predominantes en las pantallas soviéticas. (Y no fue hasta 1927 que los ingresos que obtuvo la industria soviética de sus propias películas superaron a los de las películas que importaba.)

El estilo del «montaje soviético» tuvo un comienzo provisional en 1924, con una clase que Kulechov impartió en la Escuela Estatal de Cine rodando *Neobytaimye Prikluchem. Ya Mistera Vesta V Stranye Bolshevikov* (1924). Esta deliciosa película, junto con la siguiente de Kulechov, *Luch Smertj* (1925), demostró que los directores soviéticos podían aplicar sus principios del montaje y crear sátiras divertidas o excitantes aventuras tan entretenidas como los productos de Hollywood.

La primera película de Eisenstein, *La huelga*, se estrenó a principios de 1925 e inició el movimiento propiamente dicho. Su segunda película, *El acorazado Potemkin*, estrenada más adelante ese mismo año, tuvo éxito en el extranjero y atrajo la atención de los demás países sobre el nuevo movimiento. En los pocos años siguientes, Eisenstein, Pudovkin, Vertov y el ucraniano Alexander Dovchenko hicieron una serie de películas que son clásicas de este estilo de montaje.

Eisenstein escribió: «Todos llegamos al cine soviético como algo que todavía no existía. No encontramos ninguna ciudad ya edificada». Los escritos teóricos y la práctica cinematográfica de estos directores se basaba en el montaje. Todos afirmaban que una película no existe en sus planos individuales, sino únicamente en su combinación, mediante el montaje, en un todo. Recordaremos aquí que, desde el cine primitivo, todavía no había surgido ningún estilo cinematográfico nacional que se basara en la toma larga. Las grandes películas que inspiraron a los cineastas soviéticos, como *Intolerancia* y algunas obras impresionistas francesas, se basaban sobre todo en las yuxtaposiciones del montaje.

No todos los jóvenes teóricos estaban de acuerdo en cuál sería el enfoque adoptado por esta visión del montaje. Pudovkin, por ejemplo, creía que los planos eran como ladrillos: había que pegarlos para construir una secuencia. Eisenstein no estaba de acuerdo y decía que el máximo efecto se obtenía si los planos no encajaban perfectamente, si creaban una sacudida en el espectador. También era partidario de yuxtaponer los planos para crear un concepto, como ya hemos visto en su utilización del montaje conceptual en *Octubre* (págs. 283-287). Vertov disienta de ambos teóricos, apoyando un enfoque «cine-ojo» para registrar y conformar la realidad documental.

Ya hemos visto ejemplos del «montaje soviético» al examinar una secuencia de *Octubre* (1928) en el capítulo 7. *Tempestad sobre Asia* (Potomok Ghingis Khana, 1928), de Pudovkin, nos proporciona una comparación. En una escena, un oficial británico (como representante imperial en Mongolia) y su mujer se visten elegantemente para acudir a una ceremonia en un templo budista. Pudovkin intercala planos de la pareja y sus adornos (figs. 11.18, 11.19) con planos de los preparativos en el templo (figs. 11.20, 11.21). Mediante el uso del montaje, Pudovkin establece un paralelismo que subraya lo absurdo de los rituales colonialistas. Otros famosos ejemplos del estilo del montaje soviético en esta película son el momento en que el héroe vuelca un tanque de pescado (que se muestra mediante muchos planos de varias fases de la acción) y la «tempestad» final, con un montaje rápido que transmite la incesante marcha de las tropas mongolas.

El tratamiento soviético de la forma global lo diferencia de las cinematografías de otros países. Las películas narrativas soviéticas tienden a restar importancia a la psicología de los personajes entendida como causa: en vez de ello, las fuerzas sociales proporcionan las causas principales. Los personajes eran interesantes por la forma en que esas causas afectaban a sus vidas. Ya hemos mencionado (en el capítulo 3) que las películas del movimiento no siempre tenían un único protagonista. Los grupos sociales podían formar un héroe colectivo, como en las películas de Eisenstein anteriores a *La línea general-Lo viejo y lo nuevo* (1929). Para mantener esta ausencia de énfasis en las personalidades individuales, los cineastas soviéticos evitaban a menudo a los actores famosos, prefiriendo reclutar a personas que no fueran actores. Esta práctica se denominó *tipificación*, ya que los cineastas buscaban un individuo cuyo aspecto pareciera expresar enseguida el tipo de personaje que iba a interpretar. Excepto en el caso de héroe, Pudovkin utilizó a personas que no eran actores para representar todos los papeles de los mongoles en *Tempestad sobre Asia*.

A finales de los años veinte, cada una de las grandes figuras de este movimiento había hecho unas cuatro películas importantes. El declive del movimiento no se debió, como en Alemania y Francia, principalmente a factores económicos y sociales. Más bien, las presiones políticas del gobierno ejercieron un fuerte control que acabó con este estilo. A finales de los años veinte, Eisenstein y Dovchenko eran criticados por sus tratamientos excesivamente formales y «esotéricos». En 1929, Eisenstein fue a Hollywood para estudiar la nueva técnica del sonido; cuando regresó en 1932, la actitud de la industria cinematográfica había cambiado. Mientras estaba fuera, unos cuantos cineastas introdujeron sus experimentos sobre el montaje en el cine sonoro de principios de los años treinta. Pero las autoridades soviéticas, bajo la dirección de Stalin, incitaron a los cineastas a hacer películas sencillas que los espectadores pudieran comprender con facilidad. La experimentación estilística o los temas no realistas se criticaban y censuraban a menudo.

Esta tendencia culminó en 1934, cuando el gobierno instituyó una nueva política artística llamada «realismo socialista». Esta política dictaba que todas las obras de arte debían describir el desarrollo revolucionario al tiempo que se asentaban firmemente en el «realismo». Los grandes directores soviéticos continuaron haciendo películas, en ocasiones obras maestras, pero los experimentos sobre el montaje de los años veinte se habían desechado o modificado. Eisenstein consiguió continuar con sus trabajos en montaje, pero ocasionalmente tuvo que hacer frente a la ira de las autoridades, hasta su muerte en 1948. Como movimiento, el estilo del montaje soviético se puede decir que ya había fenecido en 1933, con el estreno de películas como *Sinfonía Donbassa-Entuziazm* (1931), de Vertov, y *Desertir* (1933), de Pudovkin.

#### RESUMEN: TENDENCIAS ESTILÍSTICAS INTERNACIONALES DE FINALES DEL CINE MUDO

Hasta aquí hemos considerado los tres grandes movimientos alternativos del período mudo —el francés, el alemán y el soviético— como muy aislados entre sí. Así fue al principio, pero los cineastas de cada país conocieron enseguida los otros movimientos. Hemos visto cómo las compañías alemanas trabajaron para poner a fin las prohibiciones y prejuicios contra sus películas en otros países. Pronto, las películas alemanas se mostraban con asiduidad en Francia y la Unión Soviética. Las películas soviéticas se exportaron más tarde. Por ejemplo,

*El acorazado Potemkin* tuvo un enorme éxito en Alemania en 1926. Las películas soviéticas se tenían que proyectar a menudo en cine-clubs privados, como en Francia e Inglaterra, debido a la resistencia política al gobierno bolchevique. Sin embargo, en estos países creció una cultura cinematográfica internacional que hizo a los espectadores conscientes de los principales rasgos estilísticos y formales de los tres movimientos.

Como resultado, los cineastas de cada movimiento empezaron a recibir la influencia de las películas de los demás movimientos. El impresionismo comenzó en 1918 y el expresionismo alemán en 1920; en 1923-1924, hubo claros signos de que ambos grupos de cineastas habían visto las obras de los otros. Los elementos expresionistas afloraron en la puesta en escena de las películas francesas, como *Don Juan et Faust* (1923) y *L'Inhumaine* (1924), de L'Herbier.

A su vez, los alemanes empezaron a utilizar el estilo de la cámara subjetiva desarrollado por los franceses. Las técnicas de cámara impresionistas son evidentes en una película alemana de 1923, *La calle* (Die Strasse), que también emplea el diseño de decorados expresionista en algunas escenas. F. W. Murnau causó sensación internacional al ofrecer la borrachera del héroe de *El último* (1934) rodada cámara en mano, un método que los franceses habían estado utilizando desde hacía varios años. Fritz Lang hizo lo mismo al colocar su cámara sobre un columpio para su película de 1926 *Metrópolis*, ofreciendo de forma subjetiva el impacto de una explosión en el héroe.

Los rusos también veían las películas alemanas. Un tándem de cineastas, Grigori Kozintsev y Leonid Trauberg, mostraban influencias del expresionismo. Sus trabajos sobresalen de entre la mayoría de las películas soviéticas por el uso de decorados, iluminación e interpretación estilizados, como en *Sinel* (El abrigo, 1926). Y lo que es más importante, varias películas impresionistas francesas llegaron a Rusia en 1925. Éstas incluían *Coeur fidèle*, de Jean Epstein, y extractos de *La rueda*, de Gance. Las secuencias más espectaculares de esta última implicaban un montaje rítmico rápido, algunas con una serie de planos de un único fotograma. La influencia directa es difícil de demostrar, pero el montaje de Eisenstein cambió considerablemente entre *El acorazado Potemkin* (1925) y *Octubre* (1928); en esta última, el montaje es mucho más rápido, incluidas series de planos de dos fotogramas. Pudovkin también utilizó un montaje muy rápido en la última secuencia de *Tempestad sobre Asia*.

A finales de los años veinte, cineastas de varios países utilizaban con toda libertad los rasgos estilísticos de la puesta en escena alemana, la fotografía y el montaje francés y el montaje soviético. *La pasión de Juana de Arco*, de Dreyer, realizada en Francia en 1928, lo ejemplifica perfectamente (fig. 11.22, fotografía de rodaje). El diseñador de decorados de la película era Hermann Warm, que había colaborado en el diseño de *El gabinete del doctor Caligari* y otras películas alemanas. Dreyer utilizaba elaborados movimientos de cámara al estilo francés y montaba las escenas a partir de primeros planos, muy a la manera del montaje soviético. Otros trabajos que combinan dos o más de estas tendencias estilísticas son la película alemana *Überfall* (1928) y la francesa *El hundimiento de la casa Usher*.

El estilo se abrió paso incluso en Hollywood. Dado que muchos cineastas, sobre todo alemanes, fueron contratados por estudios americanos, los rasgos europeos comenzaron a aparecer en las películas americanas. *Amanecer* (Sunrise, 1927), de F. W. Murnau, fue escrita por el guionista de *El gabinete del doctor Caligari*, Carl Mayer. Era una elaborada producción de estudio para la Fox Film Company, pero excepto en lo referente a sus conocidas estrellas americanas, se podría haber hecho en Alemania.

Un movimiento del cine europeo que eludió por completo las fronteras nacionales fue la vanguardia radical. El movimiento dadaísta, un grupo anarquís-



Fig. 11.22

ta y antiartístico, comenzó en Suiza a principios de los años veinte y se difundió rápidamente por Francia y Alemania. René Clair hizo una de las películas dadaístas más importantes, *Entreacto* (1924), para que se exhibiera durante el intermedio de un ballet dadaísta. Otras películas dadaístas son *Anemic Cinema* (1926), de Marcel Duchamp, y *Vormittagsspuk* (1928), de Hans Richter. Estos filmes recordaban a las películas surrealistas, pero llevaban su falta de lógica hasta extremos aún mayores. Si las películas surrealistas tenían una cualidad onírica y mística, las películas dadaístas mostraban los objetos y el lenguaje en una anárquica rebelión contra la sociedad convencional. En *Entreacto*, un camello impulsa un coche fúnebre en una persecución por las calles de París; las imágenes de *Anemic Cinema* no contienen otra cosa que espirales giratorias, con frases sin sentido y juegos de palabras; en *Vormittagsspuk*, los bombines vuelan de las cabezas de sus respetables propietarios y hacen cabriolas en el aire.

En resumen, las diferentes tendencias nacionales e internacionales del cine mudo habían desarrollado el arte cinematográfico hasta un nivel enormemente sofisticado a finales de los años veinte. Desde entonces, la introducción del sonido y el color ha proporcionado nuevas posibilidades estilísticas, pero ningún período del cine mundial ha sobrepasado a éste en lo que respecta al intenso estudio teórico y la gran variedad de experimentación.

### EL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD DESPUÉS DE LA LLEGADA DEL SONIDO

La introducción de la tecnología sonora se produjo gracias a los esfuerzos de ciertas compañías de Hollywood por ampliar su poder. A finales de los años veinte, la Warner Bros. estaba invirtiendo una gran cantidad de dinero para ampliar sus instalaciones y propiedades. Una de estas expansiones consistió en invertir en un sistema de sonido que utilizara discos sincronizados con las imágenes cinematográficas. La figura 11.23 muestra uno de los primeros proyectores con acoplamiento de sonido.

Al estrenarse *Don Juan* (1926) con acompañamiento orquestal y efectos de sonido en disco, junto con una serie de cortometrajes sonoros con canciones y diálogos, la Warner Bros. comenzó a popularizar la idea de las películas sonoras. En 1927, *El cantor de jazz* (una película «sonora» en parte, con algunas escenas que incluían acompañamiento únicamente musical) tuvo un éxito enorme y la inversión de la Warner Bros comenzó a amortizarse.

El éxito de *Don Juan*, *El cantor de jazz* y los cortometrajes convenció a otros estudios de que el sonido contribuía a hacer el cine rentable. A diferencia de los tiempos de la Motion Picture Patents Company, ahora no existía una competición salvaje dentro de la industria. Por el contrario, las empresas se dieron cuenta de que, fuera cual fuera el sistema de sonido que finalmente adoptaran, tendría que ser compatible con las máquinas de proyección de todos los cines. Con el tiempo, un sistema con el sonido en la película, y no en el disco, se convirtió en estándar, y continúa siéndolo en el presente. (Es decir, como vimos en el capítulo 1, la banda sonora va impresa en la tira de película, al lado de la imagen.) En 1930, la mayoría de los cines de América se equiparon convenientemente para enfrentarse al sonido.

Durante unos cuantos años, el sonido supuso un revés para el estilo cinematográfico de Hollywood. La cámara se tenía que colocar dentro de una cabina insonorizada para que el ruido del motor no fuera registrado por el micrófono. La figura 11.24 muestra la posición de la cámara en una escena con

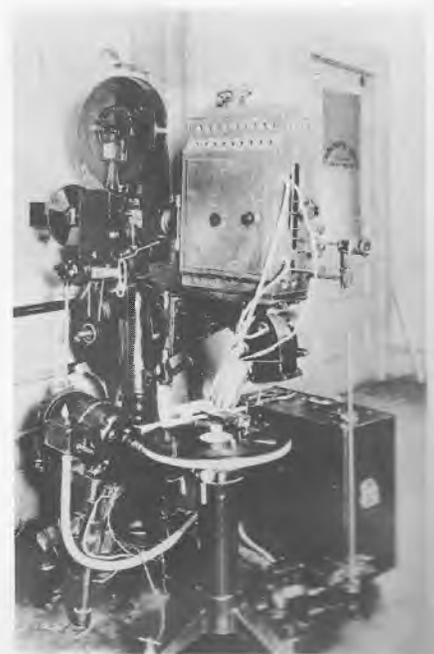


Fig. 11.23



Fig. 11.24



Fig. 11.25

diálogos de una película de 1928 de la MGM. El operador de cámara sólo podía oír a través de unos auriculares, y la cámara no se podía mover excepto para hacer cortas panorámicas para el reencuadre. El abultado micrófono, en la mesa de la derecha, tampoco se movía. Los actores tenían que permanecer dentro de un espacio limitado si se quería registrar el diálogo en la banda. El resultado de estas limitaciones fue un breve período lleno de películas estáticas semejantes a obras teatrales.

Sin embargo, ya desde los comienzos del cine sonoro, empezaron a encontrarse soluciones a estos problemas. A veces varias cámaras, todas en cabinas insonorizadas, registraban simultáneamente la escena desde diferentes ángulos. El material resultante se podía montar junto para proporcionar un patrón de montaje continuo de una escena, con todo el sonido perfectamente sincronizado. La cabina de la cámara se podía poner sobre ruedas para que se pudiera mover, o se podía rodar una escena sin sonido y añadir posteriormente la banda sonora. Las primeras películas sonoras como *Aplauso* (*Applause*, 1929), de Rouben Mamoulian, demuestran que la cámara pronto recuperó una gran flexibilidad de movimientos. Más tarde, cajas más pequeñas, que cubrían solamente el cuerpo de cámara, reemplazaron a las incómodas cabinas. Estos *blindajes* (fig. 11.25) permitían a los directores de fotografía colocar la cámara en soportes móviles. Igualmente, los micrófonos montados en jirafas y suspendidos sobre las cabezas de los actores también podían seguir la acción con movimiento sin que se produjera una pérdida de calidad de la grabación.

Una vez que el movimiento de la cámara y el movimiento del sujeto se restablecieron en las películas sonoras, los cineastas continuaron utilizando muchas de las características estilísticas desarrolladas en Hollywood durante el período mudo. El sonido diegético proporcionó un poderoso refuerzo al sistema de montaje continuo. Solapar el diálogo en los cortes, por ejemplo, podía crear una suave continuidad temporal y sugerir espacios fuera del cuadro.

Dentro del esquema global del estilo continuo y la forma narrativa clásica, cada uno de los grandes estudios desarrolló un enfoque propio. Así, la MGM, por ejemplo, se convirtió en un estudio de prestigio, con un enorme número de estrellas y técnicos bajo contrato a largo plazo. La MGM no escatimaba dinero en decorados, vestuarios y efectos especiales, como en *The Good Earth* (1937), con el ataque de las langostas, o *San Francisco* (1936), en la que se recrea de forma espectacular el gran terremoto. La Warner Bros., a pesar de su éxito con el sonido, era todavía un estudio relativamente pequeño y estaba especializado en películas de género menos caras. Su serie de películas de gánsters (*Hampa dorada* [Little Caesar, 1930], *Public Enemy*) y los musicales (*La calle 42*, *Vampiresas 1933*) fueron los productos con más éxito del estudio. Aún más abajo en el escalón del prestigio estaba la Universal, que se basaba más en un cine imaginativo que en estrellas consolidadas o caros decorados, sobre todo con atmosféricas películas de terror como *Frankenstein* (1931) y *El caserón de las sombras* (*The Old Dark House*, 1932).

Un género importante, el musical, fue posible sólo con la introducción del sonido. De hecho, la intención original de los hermanos Warner, cuando comenzaron a invertir en equipos de sonido, era traspasar situaciones propias del vodevil al cine. La forma de la mayoría de los musicales implicaba números independientes insertados dentro de una narración lineal, aunque unos pocos musicales de «revista» simplemente enlazaban una serie de números con poca o ninguna conexión narrativa.

Uno de los grandes estudios, la RKO, hizo una serie de musicales protagonizados por Fred Astaire y Ginger Rogers; *Swing Time* (George Stevens, 1936) ilustra cómo un musical puede ser una narración con una construcción clásica. Al igual que *La ley de la hospitalidad*, *Swing Time* contiene un grupo de motivos

importantes desde el punto de vista causal que se utilizan para crear una narración compacta. Fred procede de una familia de jugadores, y su habilidad le permite ganar un club nocturno a un director de orquesta que también es jugador. De este modo, Fred también consigue a Ginger, que trabaja para el director de orquesta. Como jugador, el héroe tiene un cuarto de dólar que es su «amuleto», cuya pérdida provoca su primer encuentro con Ginger. El personaje de Ginger Rogers, además, se llama Penny (centavo), lo que le vincula con el motivo del «cuarto de dólar-amuleto». En esta ocasión los números musicales están motivados por la narración. Al principio, Ginger trabaja en una escuela de baile; aunque Fred es un bailarín profesional, finge ser un principiante para poder conocerla. Cuando Ginger decide casarse con el director de orquesta, Fred la convence para que baile un último baile romántico con él. Esto provoca la última escena, en la que Ginger elige a Fred en vez de al director de orquesta. Estilísticamente, los números musicales utilizan planos mucho más largos, de ahí que el ritmo de montaje sea más lento que el que encontramos en otras escenas.

Durante los años treinta, se empezó a utilizar ampliamente, por primera vez, la película en color. En los años veinte, un pequeño número de películas tenía secuencias en Technicolor, pero el proceso era tosco, pues se utilizaban sólo dos colores combinados para crear todos los demás. El resultado tendía a enfatizar los tonos azul grisáceos y rosas; era también demasiado costoso como para utilizarlo con frecuencia. Pero a principios de los años treinta, el Technicolor se había perfeccionado. Entonces ya se usaban tres colores primarios y de este modo se podían reproducir una amplia gama de tonos. Aunque todavía era caro, pronto se demostró que contribuía enormemente al atractivo de muchas películas. Después de *La feria de la vanidad* (Becky Sharp, 1935), el primer largometraje que utilizó el nuevo Technicolor, y *The Trail of the Lonesome Pine* (1936), los estudios empezaron a utilizar ampliamente el Technicolor, cuya vigencia se extendió hasta principios de los años setenta. (Para una variedad de ejemplos del Technicolor, desde los años cuarenta a los sesenta, véanse los fotogramas en color 12-14, 22, 33, 34, 39, 40, 54 y 61-64.)

El Technicolor necesitaba una gran cantidad de luz en el plató, y la luz tenía que favorecer ciertos tonos. De este modo, se introdujeron luces más brillantes específicamente diseñadas para el cine en color. Algunos directores de fotografía comenzaron a utilizar las nuevas luces para el cine en blanco y negro. Estas luces más brillantes, combinadas con película más rápida, facilitaron la consecución de una profundidad de campo mayor con más luz y una apertura menor. Muchos directores de fotografía mantuvieron el estilo estándar de los años veinte y treinta, pero otros empezaron a experimentar.

A finales de los años treinta, hubo una clara tendencia hacia un estilo de enfoque en profundidad. Ya hemos visto un ejemplo en *La diligencia* (1939; véanse figuras 10.1, 10.2, pág. 369). *El caballero Adverse* (Anthony Adverse, 1936), de Mervyn LeRoy, *The Adventures of Sherlock Holmes* (1939), de Alfred L. Werker, y *Sinfonía de la vida* (Our Town, 1940), de Sam Wood-William Cameron Menzies, también utilizaban el enfoque en profundidad en un grado considerable. Pero fue *Ciudadano Kane* la película que, en 1941, llamó la atención sobre este procedimiento en espectadores y cineastas. Las composiciones de Welles situaban las figuras en primer término, muy cerca de la cámara, y las figuras del fondo alejadas en el espacio del plano. En algunos casos, la imagen con enfoque en profundidad se conseguía en realidad mediante los *mattes* y la retroproyección. En general, *Ciudadano Kane* contribuyó a que la tendencia hacia el enfoque en profundidad fuera una parte importante del estilo clásico de Hollywood en la década siguiente. Pronto aparecieron muchas películas que utilizaban esta técnica. El director de fotografía de *Ciudadano Kane*, Gregg Toland, trabajó en algunas de ellas, como *La loba* (William Wyler, 1941).

El brillo de la luz que se necesitaba para el enfoque en profundidad también tendía a dotar a los objetos de unos bordes muy marcados. Los contornos diáfanos se eliminaron, en su mayoría, y una gran parte del cine de los años cuarenta resultó ser visualmente bastante diferente del de los años treinta. Pero la insistencia en el funcionamiento narrativo de todas estas técnicas se mantuvo clara. La narrativa clásica de Hollywood se modificó a lo largo de los años, pero no cambió radicalmente.

Y así ha continuado hasta el presente. En los años cincuenta, Hollywood respondió a la competencia de la televisión introduciendo una serie de innovaciones técnicas. Algunas de ellas (el estéreo, la pantalla panorámica) se han mantenido, de una u otra forma. Otras (el 3-D, el Cinerama) se han utilizado sólo esporádicamente en años recientes. Con la disminución del público cinematográfico, Hollywood ha tendido hacia la especialización. Donde una vez se intentó atraer al público «familiar», ahora se hacen películas destinadas al público infantil, otras dirigidas a los adolescentes, e incluso otras dirigidas a las mujeres de más de veinticinco años.

Pero, a pesar de estas innovaciones técnicas y modas en los tipos de forma narrativa, el estilo básico del cine clásico de Hollywood se mantiene. El montaje continuo todavía se considera la norma. El lector puede examinar cómo el plano/contraplano, el montaje paralelo y otras técnicas clásicas operan aún en prácticamente todas las películas recientes. La narración lineal inteligible sigue siendo el factor dominante en este tipo de cine.

### EL CINE JAPONÉS DE LOS AÑOS TREINTA

La producción cinematográfica de muchos países durante el período sonoro es digna de estudio y discusión. Hemos elegido examinar Japón porque ofrece un ejemplo especialmente interesante de cómo una cinematografía nacional puede absorber y modificar significativamente las convenciones del cine clásico de Hollywood.

Como a muchos países, el cine llegó a Japón desde el extranjero. Las películas de Edison se exhibieron en 1896 y las de Lumière un año más tarde. En ese momento, Japón estaba ansioso por modernizarse y asimilar las costumbres y el conocimiento occidentales. En 1920 había cientos de cines, varias productoras pequeñas y dos estudios que dominarían la industria de un modo que recuerda al de los «grandes» de Estados Unidos: la Nippon Katsudo Shashin (Compañía Cinematográfica Japonesa), conocida normalmente por Nikkatsu, y la Shochiku Cinema Company. La demanda era tan grande que las empresas de producción ponían en circulación películas mediante un sistema de producción en masa similar al de Hollywood. Durante los años veinte, la producción total era de un promedio de al menos setecientas películas por año.

Los japoneses dieron a esta importación occidental algunos nuevos giros. Una forma de teatro conocida como *rensa-geki* («drama en cadena») se servía del cine libremente, alternando escenas en directo con secuencias cinematográficas. También, y más significativamente, existía el *benshi*, un actor en directo que acompañaba la proyección de una película en el cine comentando la acción e interpretando las partes vocales. Estos actores eran enormemente populares. Había clubes de fans del *benshi*, discos e incluso emisiones radiofónicas. De este modo, los japoneses, al principio, trataron el cine como un espectáculo que requería un acompañamiento verbal continuo, como las formas teatrales del *kabuki* y el teatro de marionetas.

Principalmente bajo el liderazgo de Shochiku, el cine japonés estudió e imitó con ahínco al cine americano. Chaplin, Griffith, Ince, Fairbanks y otros cineastas fueron ampliamente conocidos y discutidos. Los estudios encargaban material americano, contrataban a actores japoneses instruidos en Hollywood y enviaban ejecutivos de visita para estudiar los métodos de producción americanos. Aunque se han conservado muy pocas películas japonesas de los años veinte, la mayoría de ellas revela el conocimiento de la construcción y el estilo narrativos clásicos. En 1930, los directores japoneses ya dominaban las convenciones básicas del cine comercial occidental. Al mismo tiempo, los estudios japoneses estaban cultivando géneros específicos que debían mucho a su cultura nativa. Siguiendo el precedente teatral, los japoneses dividieron las películas en dos tipos básicos: el *jidai-geki* (cine histórico, normalmente de antes de 1868) y el *gendai-geki* (cine de la vida contemporánea). Dentro del *jidai-geki*, el género más popular era el *chambara* o cine de lucha a espada. Se hacían cientos de películas de este popular género cada año. La categoría *gendai-geki* incluía muchos géneros, como el *hahamono* («cine de madres»), el cine «tendencioso» (social), el *nansensu* (comedia de «tonterías») y el *sarariman* («asalariado»), sobre la vida de los oficinistas. Algunos de estos géneros de la vida moderna estaban modelados a partir de los americanos (las películas de Harold Lloyd eran populares fuentes para el *nansensu*), pero otros, como el cine de orientación social y el cine de «oficinistas», se desarrollaron a partir de tendencias contemporáneas de la ficción y el periodismo japoneses.

Si el cine japonés tuvo una edad de oro, muchos historiadores sugieren que fueron los años treinta. Ésta fue una era de grandes cambios: la fuerte depresión económica, la creciente ideología militarista y el clima de agresión internacional, la gradual emergencia del cine sonoro y la desaparición del *benshi*. Sin embargo, la gran turbulencia del período parece que contribuyó a formar una vigorosa cultura cinematográfica. Se comenzaron a publicar revistas y libros de teoría cinematográfica. Los estudios habían perfeccionado su propio enfoque de la producción en masa de películas de todos los géneros, mientras se importaban películas extranjeras para su estudio. En forma y estilo, las películas japonesas de los años treinta exhibían una sorprendente mezcla de préstamos e innovaciones.

En general, el cine japonés de los años treinta emplea principios de estructura narrativa modelados sobre los de Hollywood. Los guionistas observaban las películas americanas para aprender cómo construir un guión. Una típica trama *chambara* del período consta de un claro argumento basado en la causa y el efecto, a menudo relacionado con un secuestro o robo y siempre subrayado por frenéticas peleas a espada. El clímax es, normalmente, una batalla campal, en la que los espadachines o sus aliados pueden resultar muertos, aunque el desenlace y el triunfo de la virtud están normalmente asegurados. El género *gendai-geki* también emplea una clara base causal, con la delineación y la evolución de problemas interpersonales enfocados hacia una solución. Puesto que la tradición japonesa ha favorecido tradicionalmente un enfoque confuso y fragmentario de la forma narrativa, la unidad lineal de las películas japonesas demuestra la importancia de la influencia de Hollywood.

Ciertos aspectos de la forma narrativa, sin embargo, hacen que las películas japonesas sean un poco más «libres» que el modelo de Hollywood. Se recurre menos a los desenlaces para unificar la película, sobre todo en el *gendai-geki*. La narración tiende a ser algo más abierta, a menudo sobreimpresionando un título explicativo sobre una escena de acción. Antes de 1935, los cineastas podían contar con el *benshi* para aportar la información de la historia. La parte visual, de este modo, podía ser menos explícita. Por ejemplo, en una conversación, el cineasta podía presentar solamente planos del personaje escuchando, utilizando únicamente títulos de diálogos para representar al interlocutor fuera de pan-

talla. Esto no suponía ningún problema para el espectador, puesto que la imitación del *benshi* diferenciaba a ambos personajes.

Más sorprendentemente, la linealidad de la narración clásica podía romperse mediante escenas cortas o transiciones que se basaban más en los principios asociativos. El diálogo entre los personajes podía quedar interrumpido por la intercalación de un plano de un objeto relacionado con un personaje ausente, o una escena podía comenzar con una serie de planos que proporcionaran muchos detalles sobre el decorado. Un cineasta de Hollywood tal vez consideraría estos planos como digresivos y los suprimiría, pero para los japoneses las pausas breves en el flujo de la narración acumulaban fuerza emocional. En estos momentos, algunos cineastas intentaban conseguir la comprimida evocación de la poesía japonesa.

Los cineastas japoneses de los años treinta hacen gala de una flexibilidad similar en su utilización de la técnica cinematográfica. Aunque normalmente utilizan el montaje continuo clásico, violan la regla de los 180° más a menudo de lo que lo haría un director de Hollywood. Algunos directores utilizan cortes de 180°, estableciendo a menudo una escena desde un lado para luego cortar a un plano más cercano desde el lado contrario. También hay una preocupación menor por los movimientos de cámara suaves e imperceptibles: en un *chambara*, una vigorosa escena de lucha se podía muy bien rodar con panorámicas accidentadas y con cámara en mano o movimientos de *travelling*. Los directores japoneses rodaban mucho más a menudo en exteriores que sus homólogos americanos, y utilizaban con mucha más frecuencia los objetivos de gran angular. Las películas también tendían a crear un espacio con mayor profundidad de la que era común en el cine americano antes de *Ciudadano Kane*. El *chambara* hace un amplio uso del movimiento en línea recta hacia la cámara, como en *Mito Komon* (1932), de Yoshiro Tsuji, en la que un espadachín mata a sus enemigos dentro de una habitación (fig. 11.26) y luego se lanza contra el espectador rasgando las paredes de papel (fig. 11.27). En general, el estilo del cine japonés es algo más variado en cuanto a la elección de las técnicas, que a menudo dan un renovado frescor a una escena estereotipada al crear suspense o sorpresa.

Durante este período trabajaron muchos directores importantes, pero los dos mejores fueron Kenji Mizoguchi y Yasujiro Ozu. Cada uno de ellos utilizaba normas particulares del cine japonés, pero también iban más allá creando un tratamiento único del estilo cinematográfico. Mizoguchi, que trabajó en varios géneros, se hizo más famoso después de dos películas de 1936: *Naniwa hika/Naniwa ereji* [Elegía de Naniwa] y *Gion noshimai* [Las hermanas de Gion]. Su estilo se servía de tomas largas (una elección poco habitual en un cine que valoraba tanto el montaje) y complicados movimientos de cámara. (Hemos examinado una escena de *Gion noshimai* en el capítulo 6, pág. 237). En 1942, en su película *Genroku Chushingura*, Mizoguchi mantenía los planos durante varios minutos (véanse las figuras 6.149-6.152, pág. 225, y 6.193-6.198, pág. 236). También utilizaba una grúa para los ángulos en picado de carácter dramático. Mizoguchi amplió el uso de la profundidad espacial que hacían sus colegas poniendo énfasis en el enfoque en profundidad, que crea el tipo de composición que Welles desarrollaría más tarde en *Ciudadano Kane*. (Véase la figura 11.28, de *Naniwa hika/Naniwa ereji*. Véanse también las figuras 5.81-5.82, pág. 172.) Después de la segunda guerra mundial, Mizoguchi obtuvo fama a escala internacional con *Cuentos de la luna pálida* (*Ugetsu monogatari*, 1953) y *El intendente Sansho* (1954).

Igualmente, Yasujiro Ozu obtuvo el reconocimiento internacional en el período de posguerra, con *Tokyo monogatari* (1953; véanse págs. 396-401). Sin embargo, su primeras grandes películas se remontan a los años treinta. Ozu se especializó en los géneros *gendai-geki*: comedias *nansensu*, *haka-mono* como *Hitori Musuku* (1936) y películas de «asalariados» como *Umarete wa mita Keredo* (1932).



Fig. 11.26



Fig. 11.27



Fig. 11.28

Sus películas amplían la convención de la «digresión poética» al prolongarla y organizarla de forma que defraude nuestras expectativas. En *El hijo único*, el hijo y la madre visitan a un viejo amigo que regenta un restaurante. Ozu corta del hombre lavándose la cara a un tendedero lleno de ropa, luego a un surtidor de gasolina junto a la carretera. Podríamos considerarlo como señales de que la escena ha finalizado. Pero Ozu corta de nuevo al letrado del restaurante y regresa a la madre, el hijo y el amigo ya en medio de una conversación. Del mismo modo, la mayoría de los directores japoneses rompen el eje de acción de vez en cuando, pero Ozu va más allá de las violaciones fortuitas para crear un sistema espacial alternativo. Como vimos en el capítulo 10, crea un espacio de 360° para sus escenas, dividiendo el espacio en varios de 45°. La innovación más evidente de Ozu fue su utilización de la altura de la cámara, que es constante y sorprendentemente más baja de lo habitual. Ésta no es una elección «típicamente japonesa» (sus compañeros cineastas estaban perplejos), pero consigue crear una uniformidad estilística que permite al espectador fijarse en las leves variaciones de la composición del plano.

La variedad estilística y formal de los años treinta empalideció gradualmente durante los años cuarenta. Esto se puede atribuir en parte al severo control gubernamental durante la guerra del Pacífico, y luego a una estricta censura durante la ocupación americana. Sea cual fuere la causa, el cine japonés ordinario de los años cuarenta se asemeja más estilísticamente a los productos clásicos de Hollywood. Sin embargo, Ozu y Mizoguchi mantuvieron su compromiso con sus métodos particulares en obras como *Toda-Ke No Kyodai* (1941), *Chichi Arika* (1942), *Nagaya No Shinshi Roku* (1947) y *Banshun* (1949) del primero y *Utamaro o Meguru Gonin no ona* (1946) y *Yoru no onnatachi* (1948), del último.

En los años cincuenta, Occidente ya tenía noticia del cine japonés, identificándolo sobre todo con otro gran director, Akira Kurosawa. Las películas de Kurosawa recuerdan a los géneros tradicionales: *Los siete samurais* (1954) y *Mercenario* (Yojimbo, 1961) son *jidai-geki*; *Vivir* (Ikiru, 1952) y *I Kimono no Kiroku* (1955) recuerdan al cine tendencioso. Pero Kurosawa, que empezó como guionista y ayudante de dirección, también acusa influencias del cine occidental, sobre todo en los años veinte y treinta. Al mezclar los principios estilísticos y dramáticos occidentales con un deseo de experimentación, Kurosawa continúa la tradición pluralista del cine japonés de la edad de oro.

### EL NEORREALISMO ITALIANO (1942-1951)

No hay un origen definitivo del término «neorrealismo», pero apareció por primera vez a finales de los años cuarenta en los textos de los críticos italianos. Desde cierta perspectiva, el término representaba el deseo de una generación más joven de liberarse de las convenciones del cine italiano del momento. Bajo Mussolini, la industria cinematográfica había creado epopeyas históricas colosales y melodramas sentimentales sobre la clase alta (denominados películas «de teléfono blanco») que muchos críticos consideraban artificiales y decadentes. Se necesitaba un «nuevo realismo». Algunos críticos lo encontraron en las películas francesas de los años treinta, sobre todo en las obras de Jean Renoir. Otros críticos miraron más hacia su propia casa y elogiaron películas como *Obsesión* (Ossessione, 1942), de Luchino Visconti.

Sin embargo, ahora muchos historiadores creen que el cine neorrealista no fue una ruptura decisiva con el cine italiano de la época de Mussolini. Los documentales con puesta en escena, como *La nave bianca* (1941), de Rossellini,

aunque propagandísticos, prepararon el camino para un tratamiento más directo de los hechos contemporáneos. Otras tendencias del momento, como la comedia en dialecto regional y el melodrama urbano, animaron a escritores y guionistas a pasarse al realismo. En conjunto, estimulado por influencias extranjeras y tradiciones indígenas, el período de posguerra vio comenzar a trabajar a varios cineastas cuyo objetivo era revelar las condiciones sociales del momento. Esta tendencia se hizo famosa como movimiento neorrealista.

Los factores económicos, políticos y culturales contribuyeron a que sobreviviera el neorrealismo. Casi todos los cineastas neorrealistas importantes —Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Luchino Visconti y otros— llegaron al movimiento como cineastas experimentados. Se conocían entre ellos, compartían frecuentemente guionistas y personal, y se ganaron la atención pública en las publicaciones *Cinema y Bianco e Nero*. Antes de 1948, el movimiento neorrealista tenía los suficientes amigos en el gobierno como para estar relativamente libre de censura. Hubo incluso una correspondencia entre el neorrealismo y el movimiento literario italiano del mismo período modelado a partir del *verismo* del siglo anterior. El resultado fue un montón de películas italianas que consiguieron un gran reconocimiento mundial: *La terra trema* (1947), de Visconti; *Roma, ciudad abierta* (1945), *Paisà* (1946) y *Alemania año cero* (1947), de Rossellini; *El limpiabotas* (Sciuscià, 1946) y *Ladrón de bicicletas* (1948), de De Sica; y obras de Lattuada, Blasetti y De Santis.

El neorrealismo creó un tratamiento del estilo cinematográfico algo diferente a lo que le había precedido. Hacia 1945, la guerra había destruido una gran parte de Cinecittà, por lo que había pocos decorados de estudio y escaseaban los equipos de sonido. Como resultado, la puesta en escena del neorrealismo se basaba en lugares reales y su trabajo fotográfico tendía hacia la cruda rudeza de los documentales. Rossellini ha comentado haber comprado fragmentos de negativo de película a fotógrafos callejeros, de ahí que una gran parte de *Roma, ciudad abierta* se rodara con película de diferentes calidades.

El rodaje en las calles y en edificios privados convirtió a los operadores italianos en adeptos a una fotografía que a menudo evitaba el sistema de iluminación de «tres puntos» de Hollywood. (Véase fig. 5.36.) Aunque las películas neorrealistas a menudo presentaban a actores de teatro o de cine famosos, también utilizaban a personas que no eran actores reclutadas por su aspecto o su comportamiento realista. Para la estrella «adulta» de *Ladrón de bicicletas*, De Sica eligió a un trabajador de una fábrica: «La forma en que se movía, la manera de sentarse, sus gestos con aquellas manos de trabajador y no de actor... todo en él era perfecto». El cine italiano tiene una larga tradición de doblaje, y la capacidad de postsincronizar los diálogos permitía a los cineastas trabajar en exteriores con un pequeño equipo técnico y mover la cámara libremente. Cierta grado de libertad para improvisar en la interpretación y los decorados armonizaba con cierta flexibilidad para encuadrar y mover la cámara, como se evidencia en la muerte de Pina en *Roma, ciudad abierta*, en la secuencia final de *Alemania año cero* y en las magníficas panorámicas y planos de *travelling* de *La terra trema*. Los planos de *travelling* en el mercado al aire libre de *Ladrón de bicicletas* ilustran las posibilidades que el director neorrealista encontraba al volver a rodar en exteriores (fig. 11.29).

Quizás aún más influyente fue el sentido neorrealista de la forma narrativa. Reaccionando contra los dramas de «teléfono blanco», de intrincados argumentos, los neorrealistas tendían a abordar con menos rigor las relaciones narrativas. Las primeras grandes películas del movimiento, como *Obsesión*, *Roma, ciudad abierta* y *El limpiabotas* cuentan con argumentos organizados de forma relativamente convencional (a pesar de los finales infelices). Pero las películas neorrealistas más formalmente innovadoras permitían introducir detalles no moti-



Fig. 11.29

vados causalmente, como la famosa escena de *Ladrón de bicicletas* en que el héroe se encuentra con un grupo de curas durante un chaparrón (fig. 11.30). Aunque por lo general las causas de las acciones de los personajes se consideran específicamente económicas y políticas (pobreza, desempleo y explotación), los efectos son a menudo fragmentarios y poco concluyentes. *Paisà*, de Rossellini, es francamente episódica, presentando seis anécdotas de la vida italiana durante la invasión aliada; a menudo no se cuenta el desenlace de un hecho, la consecuencia de una causa.

La ambigüedad de las películas neorrealistas es también producto de la narración, que rehúsa proporcionar un conocimiento omnisciente de los hechos, como si se reconociera que la totalidad de la realidad es simplemente impenetrable. Esto es especialmente evidente en los desenlaces de las películas. *Ladrón de bicicletas* finaliza con el trabajador y su hijo vagando por las calles, sin que haya aparecido su bicicleta robada y con un futuro incierto. Aunque concluye con la derrota de la revuelta de los pescadores sicilianos contra los comerciantes, *La terra trema* no suprime la posibilidad de que se produzca una revuelta posterior. La tendencia del neorrealismo hacia la construcción de un argumento que cuente un fragmento de la vida tal y como es y una narración libre otorga a muchas películas del movimiento una cualidad de final abierto opuesta a la clausura de la narración del cine de Hollywood.

Del mismo modo en que las fuerzas económicas y culturales apoyaron al movimiento neorrealista, también fueron la causa de su desaparición. Cuando Italia comenzó a prosperar después de la guerra, el gobierno empezó a mirar con recelo a estas películas tan críticas con la sociedad contemporánea. Después de 1949, la censura y las presiones del Estado comenzaron a limitar el movimiento. Empezó a reaparecer la producción cinematográfica italiana a gran escala y el neorrealismo ya no tuvo la libertad de las productoras pequeñas. Además, los directores neorrealistas, ahora famosos, empezaron a tratar temas más individualizados: la investigación sobre el humanismo cristiano y la historia occidental de Rossellini, los romances sentimentales de De Sica, el examen de los ambientes de la clase alta de Luchino Visconti. La mayoría de los historiadores fecha el final del movimiento neorrealista en los ataques públicos a *Umberto D* (1951), de De Sica. No obstante, todavía son visibles bastantes elementos neorrealistas en las primeras películas de Federico Fellini (*Los inútiles* [I vitelloni, 1954] es un buen ejemplo) y de Michelangelo Antonioni (*Cronaca di un amore* [1951]); ambos directores habían trabajado en películas neorrealistas. El movimiento ejerció una gran influencia en cineastas concretos como Ermmano Olmi y Satyajit Ray, y en grupos como la *Nouvelle Vague* francesa.



Fig. 11.30

### LA NOUVELLE VAGUE (1959-1964)

A finales de los años cincuenta y principios de los sesenta surgió una nueva generación de cineastas en todo el mundo. En un país tras otro aparecieron directores que habían nacido antes de la segunda guerra mundial y que habían alcanzado la edad adulta en el período de posguerra, reconstrucción y creciente prosperidad. Japón, Canadá, Inglaterra, Italia, España, Brasil y los Estados Unidos tuvieron sus grupos de «nueva ola» o «nuevo cine», algunos formados en escuelas de cine, muchos vinculados con revistas especializadas y la mayoría en abierta rebeldía contra sus predecesores en la industria cinematográfica. El grupo más influyente de todos ellos apareció en Francia.

A mediados de los años cincuenta, un grupo de jóvenes que escribía para la

publicación cinematográfica francesa *Cahiers du cinéma* convirtió en un hábito el ataque a los directores franceses más respetados artísticamente del momento. «Yo considero que una adaptación tiene valor», escribía François Truffaut, «sólo cuando la ha escrito un *hombre de cine*. Aurenche y Bost [los principales guionistas del momento] son esencialmente hombres de letras y les reprocho su desdén por el cine, al que subestiman.» Dirigiéndose a veintidós directores, Jean-Luc Godard afirmaba: «Vuestros movimientos de cámara son feos porque vuestros temas son malos, vuestros actores actúan mal porque vuestros diálogos no sirven para nada; en una palabra, no sabéis cómo crear cine porque ya ni siquiera sabéis lo que es». Truffaut y Godard, junto con Chabrol, Eric Rohmer y Jacques Rivette, defendían a ciertos directores considerados algo anticuados (Jean Renoir, Max Ophüls) o esotéricos (Robert Bresson, Jacques Tati).

Y lo que es más importante, los jóvenes no vieron ninguna contradicción en rechazar el sistema de realización cinematográfica francés mientras amaban descaradamente al comercial Hollywood. Estos jóvenes rebeldes de *Cahiers* afirmaban que había mucho talento artístico en las obras de determinados directores —determinados autores (*auteurs*)— del cine americano. Un *auteur*, por lo general, no escribe los guiones materialmente, sino que consigue imprimir su personalidad en los productos de género o estudio, trascendiendo las limitaciones del sistema estandarizado de Hollywood. Howard Hawks, Otto Preminger, Samuel Fuller, Vincente Minnelli, Nicholas Ray y Alfred Hitchcock eran algo más que artesanos. La producción total de cada uno de ellos constituía un mundo coherente. Truffaut citaba a Giraudoux: «No hay obras, sólo autores». Godard señalaba más tarde: «Triunfamos el día en que conseguimos que se reconociera, en principio, que una película de Hitchcock, por ejemplo, es tan importante como un libro de Aragon. Los autores cinematográficos, gracias a nosotros, han entrado por fin en la historia del arte». Y, de hecho, muchos de los directores de Hollywood que estos críticos y cineastas elogiaban obtuvieron una reputación que ha persistido hasta el presente.

Escribir críticas, sin embargo, no satisfacía a estos hombres. Se morían por hacer películas. Tomando dinero prestado de amigos y rodando en exteriores, empezaron a hacer cortometrajes. En 1959 se habían convertido en una fuerza digna de reconocimiento. Ese año Rivette rodó *Paris nous appartient*; Godard hizo *Al final de la escapada*; Chabrol filmó su segunda película, *Los primos* (*Les cousins*); y, en abril, *Los cuatrocientos golpes*, de Truffaut, ganó el Gran Premio del Festival de Cannes.

El nuevo y joven vigor de estos directores hizo que los periodistas les llamaran *la nouvelle vague*: la Nueva Ola. Su producción era asombrosa. Baste decir que los cinco directores principales realizaron treinta y dos largometrajes entre 1959 y 1966; ¡Godard y Chabrol rodaron 11 cada uno! Desde luego, una cantidad tal de películas las obligó a ser enormemente dispares, pero hay bastantes similitudes en la forma narrativa y en el estilo cinematográfico como para identificar el movimiento de la *Nouvelle Vague*.

La cualidad más obviamente revolucionaria de las películas de la *Nouvelle Vague* era su aspecto despreocupado. A los defensores del cuidadosamente pulido «cine de calidad», los jóvenes directores debieron de parecerles desesperanzadoramente poco rigurosos. Los directores de la *Nouvelle Vague* habían admirado a los neorrealistas (sobre todo a Rossellini) y en oposición al cine de estudio adoptaron para la puesta en escena localizaciones reales en París y sus alrededores. Rodar en exteriores se convirtió en norma. Igualmente, la brillante iluminación de estudio se reemplazó por la luz disponible y sencillas fuentes complementarias. La *Nouvelle Vague* también animó a los actores a improvisar, aunque esto pudiera reducir el ritmo del argumento. La prolongada escena en el cuarto de baño de *Al final de la escapada* puede resultar sorprendente por mu-

chas razones, pero también por sus diálogos confusos, repetitivos y sin trascendencia.

Con este tipo de puesta en escena, también cambió la fotografía. En general, la cámara de la *Nouvelle Vague* se mueve mucho. A menudo se utilizan panorámicas (a veces de 360°, como en *Jules y Jim*) y *travellings* que siguen a los personajes o establecen relaciones dentro de una localización. Además, rodar de forma barata en exteriores exigía un equipo portátil y flexible. Afortunadamente, Éclair acababa de inventar una cámara ligera que se podía llevar en mano. (Esta cámara se había utilizado sobre todo para los documentales, que se adecuaban perfectamente a la puesta en escena «realista» de la *Nouvelle Vague*.) Las películas de la *Nouvelle Vague* estaban repletas de la nueva libertad que ofrecía la cámara en mano. En *Los cuatrocientos golpes*, la cámara explora un estrecho apartamento y sube a la noria de un parque de atracciones. *Paris nous appartient* también contiene escenas con cámara en mano dentro de las localizaciones del apartamento. En *Al final de la escapada* el director de fotografía llevaba la cámara sentado en una silla de ruedas para seguir al héroe a lo largo de un complejo recorrido por la oficina de una agencia de viajes.

Además de la cámara en mano, también resultan importantes las tomas largas, que los directores de la *Nouvelle Vague* admiraron en las obras de cineastas americanos como Vincente Minnelli y Otto Preminger, así como en directores japoneses como Kenji Mizoguchi. La figura 11.31 corresponde a una toma larga de *Al final de la escapada*; la cámara retrocede (Coutard, de nuevo, llevaba la cámara sentado en una silla de ruedas) mientras los personajes charlan y pasean por una calle de París. El estilo despreocupado de la *Nouvelle Vague* es también el resultado de las ocasionales intrusionas accidentales de transeúntes (como el hombre de la fig. 11.31, que mira a los actores).

Una de las características más destacadas de estas películas es su humor informal. Estos jóvenes jugaban deliberadamente con el medio. En *Banda aparte*, de Godard, los tres personajes principales deciden guardar silencio durante un minuto y Godard, obedientemente, interrumpe *todo* el sonido. En *Tirez sur le pianiste* (1960), de Truffaut, un personaje jura que no está mintiendo: «Que se muera de repente mi madre si no estoy diciendo la verdad». Truffaut corta a un plano de una anciana desplomándose. Sin embargo, la mayor parte del humor se basa en intrincadas alusiones a otras películas, de Hollywood o europeas. Hay homenajes a *auteurs* admirados: los personajes de Godard aluden a *Johnny Guitar* (Johnny Guitar, 1953), de Ray, *Como un torrente* (Some Came Running, 1958), de Minnelli, y «Arizona Jim» (de *Le crime de monsieur Lange* de Renoir). En *Los carabineros*, Godard parodia a Lumière y en *Vivir su vida* (Vivre sa vie, 1962) «cita» *La pasión de Juana de Arco*. En las películas de Chabrol se cita frecuentemente a Hitchcock y *Les mistons* (1957), de Truffaut recrea un plano de un cortometraje de Lumière; compárese la fig. 11.32 con el fotograma de *El regador regado* (fig. 5.6). Estos homenajes se convierten incluso en *gags*, como cuando los actores Jean-Claude Brialy y Jeanne Moreau aparecen como «figurantes» en *Los cuatrocientos golpes* o cuando un personaje de Godard menciona «Arizona Jules» (combinando los nombres de *Le crime de monsieur Lange* y *Jules y Jim*). Estos *gags*, creían los directores de la *Nouvelle Vague*, restaban algo de solemnidad a la realización y a la visión de la película.

Las películas de la *Nouvelle Vague* también llevaron aún más lejos la experimentación neorrealista en la construcción del argumento. En general, las conexiones causales se vuelven bastante libres. ¿Por qué Michel, el héroe de *Al final de la escapada*, se comporta como lo hace? ¿Se está produciendo realmente una conspiración política en *Paris nous appartient*? ¿Por qué disparan a Nana al final de *Vivir su vida*? En *Tirez sur le pianiste* la primera secuencia consiste principalmente en una conversación entre el hermano del héroe y un hombre que se



Fig. 11.31



Fig. 11.32

encuentra por casualidad en la calle; este último habla de sus problemas maritales durante un rato, aunque no tiene ninguna función en la narración de la película.

Además, las películas a menudo carecen de protagonistas con una meta. Los héroes pueden vivir sin rumbo, implicarse en acciones sin reflexionar, pasar el tiempo hablando y bebiendo en un café o yendo al cine. Las narraciones de la *Nouvelle Vague* introducen a menudo sorprendentes cambios de tono que destruyen nuestras expectativas. En *Al final de la escapada*, el cómico monólogo de Michel en la primera escena, mientras conduce por una carretera, lleva directamente a su brutal asesinato de un policía. Cuando dos gánsters secuestran al héroe y a su novia en *Tirez sur le pianiste*, todo el grupo comienza una cómica discusión sobre el sexo. El montaje discontinuo aún perturba más la continuidad narrativa; esta tendencia llega al límite en los cortes bruscos de los filmes de Godard (pág. 281).

Y lo que quizás es más importante, las películas de la *Nouvelle Vague* acaban de forma ambigua. En *Al final de la escapada*, Michel muere repudiando a su novia, Patricia; mirando hacia nosotros, la respuesta de ella es frotarse el labio con el mismo gesto, inspirado en Bogart, que Michel hacía; luego, de repente, se marcha. Antoine, en *Los cuatrocientos golpes*, llega al mar en el último plano, pero mientras avanza hacia adelante, Truffaut cierra en *zoom* y congela la imagen, acabando la película con la pregunta de a dónde se dirigirá Antoine. En *Les bonnes femmes* (1960) y *Ofelia* (*Ophélie*, 1962), de Chabrol, en *Paris nous appartient*, de Rivette, y en casi todas las películas de Godard y Truffaut de esta época, la imprecisión de la cadena causal conduce a finales que permanecen desafiantemente abiertos y dudosos.

Curiosamente, a pesar de todo lo que las películas exigían del espectador y a pesar del radicalismo crítico de los cineastas, la industria cinematográfica francesa no se opuso a la *Nouvelle Vague*. La década de 1947 a 1957 había sido buena para la producción cinematográfica: el gobierno apoyaba a la industria mediante cuotas forzosas, los bancos habían invertido mucho y existía un floreciente negocio de coproducciones internacionales. Pero en 1957 la asistencia al cine descendió drásticamente, principalmente porque la televisión obtuvo una mayor difusión. En 1959, la industria estaba en crisis. La financiación independiente de películas de bajo presupuesto parecía ser una buena solución. Los directores de la *Nouvelle Vague* rodaban películas mucho más rápidamente y con menos dinero que los directores del momento. Además, los jóvenes directores se ayudaban entre sí y, por lo tanto, se reducía el riesgo financiero para las grandes compañías. De este modo, la industria francesa apoyó a la *Nouvelle Vague* a través de la distribución, la exhibición y finalmente la producción.

De hecho, es posible argumentar que en 1964, aunque cada director de la *Nouvelle Vague* tenía su propia productora, el grupo había sido ya absorbido por la industria cinematográfica francesa. Godard hizo *El desprecio* (1963) para un importante productor comercial, Carlo Ponti; Truffaut hizo *Fahrenheit 451* (*Fahrenheit 451*, 1966) en Inglaterra para la Universal; y Chabrol empezó a producir parodias de los *thrillers* de James Bond.

Fechar el final exacto del movimiento es difícil, pero muchos historiadores han elegido el año 1964, cuando la forma y el estilo característicos de la *Nouvelle Vague* ya se habían difuminado e imitado mucho (como, por ejemplo, por parte de Tony Richardson en su película inglesa de 1963 *Tom Jones*). Desde luego, después de 1968, las convulsiones políticas de Francia alteraron drásticamente las relaciones personales entre los directores. Chabrol, Truffaut y Rohmer se atrincheraron firmemente en la industria francesa, mientras que Godard emprendió una película experimental y un experimento en vídeo en Suiza, y Rivette comenzó a crear narraciones de asombrosa complejidad y duración (como

*Out One*, 1974, originalmente de unas doce horas de duración). A mediados de los años ochenta, Truffaut había muerto, las películas de Chabrol se veían raramente fuera de Francia y la producción de Rivette se volvió cada vez más esotérica. Rohmer mantuvo la atención internacional con sus irónicas historias de amor y autoengaño situadas en la clase media-alta (*Pauline en la playa* [*Pauline à la plage*, 1982] y *Las noches de la luna llena* [*Les nuits de la pleine lune*, 1984]). Godard continuó llamando la atención con películas como *Pasión* (*Passion*, 1981) y su controvertida versión del Viejo y el Nuevo Testamento en *Yo te saludo María* (*Je vous salue, Marie*, 1983). En 1990 estrenó un filme elegante y enigmático titulado irónicamente *Nouvelle Vague*, que guarda muy poca, si alguna, relación con el movimiento original. En retrospectiva, la *Nouvelle Vague* no sólo ofreció varias películas originales y valiosas, sino que también demostró que el renacimiento de la industria cinematográfica podía provenir de jóvenes con talento y agresivos inspirados en su mayor parte por un verdadero amor al cine.

### EL NUEVO CINE ALEMÁN (1966-1982)

El Nuevo Cine Alemán no es un movimiento estilístico en el sentido en que lo eran el neorrealismo italiano y la *Nouvelle Vague* francesa. Es decir, no constaba de un grupo de cineastas que utilizaran rasgos formales y estilísticos análogos. Más bien, el término se acuñó para describir un sorprendente resurgimiento del prácticamente agonizante cine alemán a manos de unos cuantos jóvenes cineastas que habían comenzado a trabajar fuera de la industria establecida en los años sesenta. Estos jóvenes cineastas recurrieron a tácticas de producción muy comunes, como obtener financiación alternativa y asociarse entre sí para obtener apoyo mutuo en cuestiones como la distribución. Sin embargo, aunque las películas producidas en estas circunstancias eran extremadamente diferentes, ciertas tendencias estilísticas y formales dentro del grupo dotaban al «Nuevo Cine Alemán» de una gran libertad en su propia unidad.

El gobierno nazi, después de llegar al poder en 1933, había tomado el control de la industria. Con la derrota de los nazis, la propia industria, prácticamente, se desmoronó. Los aliados —Francia, Estados Unidos, Inglaterra y la URSS— dictaron los tipos de películas que se debían hacer. En el sector occidental, los intereses americanos controlaban la industria. Se instauró una fuerte censura de los filmes alemanes y los americanos se aprovecharon de la situación para captar el grueso del mercado alemán para sus películas. Tras la división del país en 1949, el gobierno de la Alemania Oriental intentó estimular la producción a través de créditos. Aunque se hicieron un buen número de películas entre 1950 y 1956, fueron, en conjunto, tan mediocres como los productos de la inmediata posguerra. Después de 1957, con la creciente competencia de la televisión, ni siquiera este pequeño *boom* pudo tener continuidad. La industria alcanzó su momento más bajo en 1961, cuando el premio anual a la mejor película alemana exhibida en el Festival de Cine de Berlín se declaró desierto porque el jurado no encontró una película que lo mereciera.

Al mismo tiempo, un grupo de jóvenes cineastas estaban haciendo cortometrajes. Aunque aspiraban a hacer largos, eran demasiado poco tradicionales en sus enfoques como para encontrar trabajo en la industria. Los cortometrajes se proyectaban en el festival especializado de Oberhausen. En el festival de 1962, un grupo de veintiséis cineastas firmó un documento clave, el Manifiesto de Oberhausen, pidiendo a los jóvenes cineastas que reemplazaran a los viejos:

Los cortometrajes alemanes de jóvenes autores, directores y productores han recibido en los últimos años un gran número de premios en festivales internacionales y han encontrado la aprobación de la crítica internacional. Estas obras y su éxito demuestran que el futuro del cine alemán descansa en aquellos que han demostrado que hablan un nuevo lenguaje cinematográfico. Como en otros países, también en Alemania los cortometrajes se han convertido en campo de aprendizaje y experimentación para los largometrajes. Declaramos nuestra intención de convertirnos en la base del nuevo cine alemán.

Como indica este pasaje, estos cineastas estaban familiarizados con la *Nouvelle Vague* francesa. También conocían la teoría de los *autores*. Algunos de los que firmaron el Manifiesto de Oberhausen se convirtieron en la primera generación de nuevos cineastas alemanes, de los cuales el más destacado era Alexander Kluge (entre sus películas más famosas se cuentan *Los artistas bajo la carpa del circo: perplejos* [Die Artisten in der Zirkuskuppel: ratlos, 1967] y *Gelegenheitsarbeit einer Sklavin* [«Trabajo ocasional de una esclava», 1973]).

Con todo, hay importantes diferencias entre los cineastas del Nuevo Cine Alemán y los de la *Nouvelle Vague* francesa. Los primeros no tenían una postura fundamentalmente crítica o teórica. Por el contrario, se unían principalmente en torno a la necesidad de crear una situación de producción favorable. También, a diferencia de los jóvenes cineastas franceses, los alemanes conocían poco la tradición cinematográfica de su propio país. Los grandes cineastas de los años veinte se habían marchado al exilio, las películas de la época nazi no se exhibían y había poco interés por el cine del momento. No tenían modelos nacionales, como los franceses con Bresson, Tati, Renoir y Ophüls. Sin embargo, los alemanes habían crecido con las películas americanas y admiraban a muchos de los mismos *auteurs* de Hollywood que elogiaba *Cahiers du cinéma*.

Después del Manifiesto de Oberhausen, les llevó algún tiempo convencer al gobierno de que apoyara el cine alternativo. Pero en 1964, se creó el Kuratorium Junger Deutscher Film con el fin de proporcionar préstamos libres de intereses a los directores que comenzaban. Este hecho proporcionó el avance decisivo para lo que se denominaría «Nuevo Cine Alemán», que se puede decir que comenzó en 1966, con el estreno de un buen número de películas importantes, entre las que se incluyen el primer largometraje de Kluge, *Abschied von Gestern* (1966), *El joven Torless* (Der junge Törless, 1966), de Volker Schlöndorff, y *No reconciliados*, de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet. Unas cuantas de estas películas ganaron premios en festivales y los demás países enseguida advirtieron que estaba sucediendo algo interesante en Alemania. El resultado fue una gran euforia por parte de los cineastas alemanes, que fue comparable al impacto que causó en Francia el hecho de que *Los cuatrocientos golpes* de Truffaut obtuviera un premio en Cannes en 1959. En 1967, se programaron pases dedicados al Nuevo Cine Alemán en Mannheim, Londres, Roma, París y otras ciudades.

Sin embargo, la industria cinematográfica alemana consideró el apoyo a los directores independientes como una subvención del gobierno a la competencia y ejercieron exitosas presiones para que se recortara el presupuesto del Kuratorium y se aprobara una ley que limitara la financiación a aquellos directores que ya hubiesen hecho una película de éxito. Como resultado, los fondos del gobierno pasaron de los jóvenes directores a proyectos más tradicionales. Además, incluso cuando los jóvenes directores conseguían fondos para la producción, tenían problemas para encontrar distribuidores y exhibidores que quisieran arriesgarse con películas en cierto modo experimentales y de directores poco conocidos. A pesar de la enorme calidad de algunas de estas obras, el público alemán tenía poco interés por ellas. Después de la primera euforia de exportaciones y premios en festivales en 1967, relativamente pocas de las nuevas películas consiguieron una amplia distribución en el extranjero.

Dos soluciones a estos problemas permitieron a los cineastas seguir trabajando. Primero, en 1971, trece de ellos formaron la Filmverlag der Autoren (*verlag* significa «editor» y *autoren* «autores»), nótese de nuevo el paralelismo con la teoría de los autores). Se trataba de una compañía de distribución independiente cuyas acciones eran propiedad de unos cuantos directores importantes, entre ellos Kluge y Wim Wenders. Más tarde, Rainer Werner Fassbinder también se añadió a este grupo. La Filmverlag se convirtió en la principal distribuidora del Nuevo Cine Alemán en el ámbito de Alemania.

La segunda solución estaba relacionada con la televisión. Como en otros países, la televisión se había convertido en un rival de la industria cinematográfica. Pero como la televisión alemana está controlada y financiada por el Estado, puede emitir películas menos populares sin preocuparse por los índices de audiencia. En muchos países europeos, las cadenas de televisión financian películas, incluso aunque se exhiban en los cines antes de emitirse por televisión. De este modo, a finales de los años sesenta y setenta, los jóvenes directores podían hacer una película que quizá sólo se exhibiría en unos pocos cines pero que tendría el respaldo de la televisión.

La combinación del control sobre la distribución y la financiación de la televisión nacional proporcionó una base financiera más sólida. En 1971, un buen número de destacados directores tuvieron un gran éxito artístico y económico. Después de realizar una serie de películas experimentales enormemente originales pero difíciles, entre 1969 y 1970, Fassbinder dirigió la película con la que ganó por primera vez la atención internacional, *El mercader de las cuatro estaciones* (*Händler der vier Jahreszeiten*, 1971). Pasó a hacer películas más accesibles y de crítica social sobre la sociedad alemana contemporánea. Ese mismo año, Wim Wenders acabó su primer largometraje, *El miedo del portero ante el penalti* (*Die Angst des Tormanns beim Elfmeter*, 1971). También en 1971, otro importante director del grupo, Werner Herzog, comenzó *Aguirre, la cólera de dios* (*Aguirre, der Zorn Gottes*), que se estrenó en 1972. Esta epopeya sobre los conquistadores españoles en su demencial búsqueda por el Amazonas del mítico Eldorado, fue una de las películas alemanas más populares de su época. Los críticos identificaron a todos estos directores como miembros del Nuevo Cine Alemán.

En 1974, con una situación económica cada vez más favorable para la realización, aumentó la producción. *Todos nos llamamos Ali* (*Angst essen Seele auf/Ali*, 1974), de Fassbinder, ganó el gran premio del Festival de Cannes, y pronto las películas alemanas se exportaban ya de forma regular. En casi todos los países, los cines de «arte y ensayo» habían aumentado, especializándose en exhibir películas extranjeras independientes. Las películas francesas habían invadido ya estos cines desde el comienzo de la *Nouvelle Vague*. Pero, a principios de los años setenta, ésta se había desvanecido, y la creciente demanda de películas extranjeras creó un mercado receptivo a los directores alemanes. Fassbinder, en particular, se hizo muy famoso en los años setenta, y las películas de Herzog, como *El enigma de Gaspar Hauser* (*Jeder für sich und Gott gegen alle*, 1974) y *Stroszek* (*Stroszek*, 1977), fueron algunas de las más exitosas de ese período. Los distribuidores americanos y europeos empezaron a buscar a otros cineastas alemanes, como Wenders, cuya película de 1977, *El amigo americano* (*Der Amerikanische Freund*), le introdujo entre el público americano.

El Nuevo Cine Alemán no era un movimiento muy unificado, pero podemos señalar algunas características formales y estilísticas generales. Algunos directores realizaron películas enormemente experimentales para públicos minoritarios. *La muerte de María Malibran* (*Der Tod der Maria Malibran*, 1971), de Wermer Schroeter, por ejemplo, es una meditación operística sobre la vida de una cantante famosa. Los decorados, el vestuario y los estilizados paisajes recuerdan a la tradición expresionista (fig. 11.33), mientras que su estilo *camp* mues-



Fig. 11.33

tra la influencia de los cineastas independientes americanos. Más accesibles y grandiosos son los espectáculos de Hans-Jürgen Syberberg, como *Hitler, eine Film aus Deutschland* (1977) y *Parsifal* (1982; véase fotograma en color 55). Syberberg invoca a Wagner y Brecht para abordar la historia de Alemania como un desfile de imágenes exageradas y míticas.

Contrarias a esta opulencia, pero no menos admiradas por el público, son las películas de Jean-Marie Straub y Daniëlle Huillet. *Chronik der Anna Magdalena Bach* (1967; véase figs 5.71 y 6.89), *Othon* (1969) y *Geschichtsunterricht* (1972) son obras sobrias y minimalistas que siguen a Brecht al invitar al espectador a reflexionar sobre ciertos episodios históricos sin implicarle emocionalmente en la historia.

El enfoque de Fassbinder era totalmente diferente. En las obras posteriores a *El mercader de las cuatro estaciones*, decidió modificar la forma y el estilo del melodrama clásico de Hollywood para criticar la sociedad contemporánea. *Todos nos llamamos Ali*, *Las amargas lágrimas de Petra von Kant* (Die bitteren Tränen der Petra von Kant, 1972) y *Faustrecht der Freiheit* (1974) combinan extravagantes composiciones, colores y movimientos de cámara, con violentos giros del argumento. Fassbinder creía que la mezcla de estilización y realismo podía impulsar al público a reflexionar sobre el modo en que las relaciones interpersonales estaban a menudo definidas por una «micropolítica del poder».

Otra tendencia apelaba más a los sentimientos. En este ámbito, los cineastas cambiaron el compromiso político por una melancólica belleza de inspiración poética e incluso mística. Herzog está considerado el director principal de esta tendencia. Sus películas retoman el romanticismo alemán y la imagen de una naturaleza misteriosa. En *Aguirre, la cólera de dios*, Herzog nos presenta a un héroe excesivo que acaba enloqueciendo por sus ansias de poder. En *El enigma de Gaspar Hauser* el héroe es un joven ingenuo que ha crecido encerrado en un establo. Ambas películas intentan conseguir del espectador una experiencia arrebatada, casi similar a un trance, basada en el poder de la naturaleza. Otras películas, como *Corazón de cristal* (Herz aus Glas, 1976) y *Nosferatu, vampiro de la noche* (Nosferatu, Phantom der Nacht, 1978) recuerdan de forma explícita al cine expresionista alemán. Incluso los documentales de Herzog buscan el lado misterioso de acontecimientos reales.

El otro gran director de esta tendencia es Wim Wenders, que suele interrumpir sus narraciones, más ortodoxas, con evocadoras imágenes de paisajes urbanos u objetos cotidianos. Un plano de *El miedo del portero ante el penalti* sigue a la colilla de un cigarrillo mientras la arrojan de un autobús que atraviesa la noche. Otra escena muestra un primer plano de una taza de café, como si intentara extraer su esencia mientras los personajes conversan en *off*. No es sorprendente que el director favorito de Wenders sea Ozu. «El cine es el arte de mirar», señala Wenders. «Yo quiero ayudar a la gente a que vuelva a aprender a mirar.» Su película de tres horas *En el curso del tiempo* (Im Lauf der Zeit, 1976) está llena de estos momentos «vacíos».

Aún existe otro grupo de películas que aborda temas feministas. Tras el auge del movimiento feminista a principios de los años setenta, unas cuantas directoras comenzaron a trabajar asiduamente. En 1978, una tercera parte de las películas alemanas que participaban en el Festival de Berlín estaban dirigidas por mujeres. Entre las más significativas se hallan Jutta Bruckner y Ulrike Ottlinger (véase fotograma en color 7).

La más conocida de estas directoras es Margaretha von Trotta. *El honor perdido de Katherina Blum* (Die verlorene Ehre der Katharina Blum, 1975), codirigida con su marido Volker Schlöndorff, se basa en un caso real en el que una mujer sospechosa de alojar a un terrorista es difamada por la prensa de derechas. Utilizando un estilo clásicamente claro, la narración juega intrincadamente con



Fotograma 1 *El dinero*



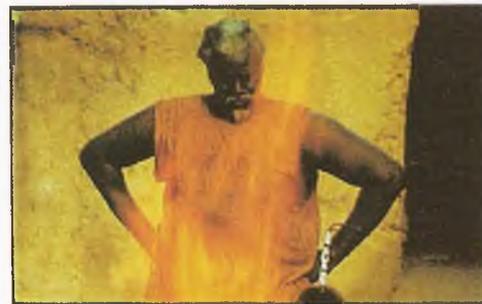
Fotograma 2 *El dinero*



Fotograma 3 *El dinero*



Fotograma 4 *Finye*



Fotograma 5 *Finye*



Fotograma 6 *Finye*



Fotograma 7 *Freak Orlando*



Fotograma 8 *La prise de pouvoir par Louis XIV*



Fotograma 9 *La noche de san Lorenzo*



Fotograma 10 *Casanova*



Fotograma 11 *THX 1138*



Fotograma 12 *Mujeres enamoradas*



Fotograma 13 *Mujeres enamoradas*



Fotograma 14 *Mujeres enamoradas*



Fotograma 15 *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*



Fotograma 16 *La chinoise*



Fotograma 17 *La chinoise*



Fotograma 18 *La rosa púrpura de El Cairo*



Fotograma 19 *La rosa púrpura de El Cairo*



Fotograma 20 *El sur*



Fotograma 21 *La chambre verte*



Fotograma 22 *Escrito sobre el viento*



Fotograma 23 *Juán el Terrible*



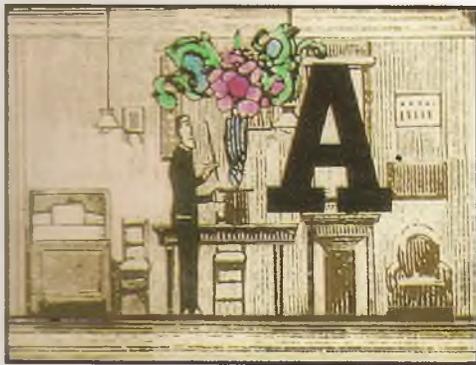
Fotograma 24 *Juán el Terrible*



Fotograma 25 *Skrivanci na niti*



Fotograma 26 *Yol*



Fotograma 27 *A*



Fotograma 28 *El contrato del dibujante*



Fotograma 29 *Love and Death in Saigon*



Fotograma 30 *Aliens- El regreso*



Fotograma 31 *Bian Zou Bian Chang*



Fotograma 32 *Sambizanga*



Fotograma 33 *One Froggy Evening*



Fotograma 34 *Bambi*



Fotograma 35 *El muro*



Fotograma 36 *Samma no aji*



Fotograma 37 *Samma no aji*



Fotograma 38 *Lancelot du Lac*



Fotograma 39 *Cita en San Luis*



Fotograma 40 *Cita en San Luis*



Fotograma 41 *Stalker*



Fotograma 42 *Rainbow Dance*



Fotograma 43 *The Wrath of the Gods*



Fotograma 44 *Cenare*



Fotograma 45 *Viva la muerte*



Fotograma 46 *Las margaritas*



Fotograma 47 *Nevinost Bez Zastite*



Fotograma 48 *Kasba*



Fotograma 49 *Kasba*



Fotograma 51 *Yo te saludo María*



Fotograma 53 *El último tango en París*



Fotograma 55 *Parsifal*



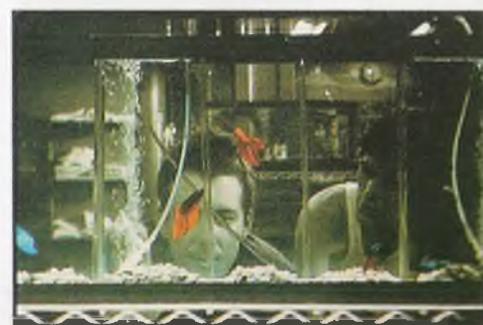
Fotograma 50 *Brazil*



Fotograma 52 *El último tango en París*



Fotograma 54 *De entre los muertos/Vértigo*



Fotograma 56 *La ley de la calle*



Fotograma 57 *París, Texas*



Fotograma 58 *París, Texas*



Fotograma 59 *Buenos días*



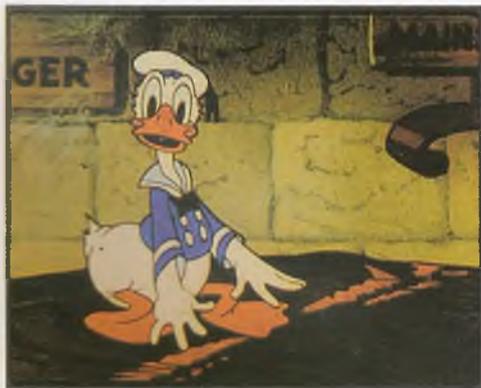
Fotograma 60 *Buenos días*



Fotograma 61 *Clock Cleaners*



Fotograma 62 *Clock Cleaners*



Fotograma 63 *Clock Cleaners*



Fotograma 64 *Clock Cleaners*

nuestra esfera de conocimiento, permitiéndonos simpatizar con la protagonista y, sin embargo, manteniendo cierta distancia respecto a sus emociones reales. Los cambios del punto de vista óptico enfatizan el modo en que los ciudadanos de la supuestamente libre Alemania se convierten en objetivos de los espías de la policía (fig. 11.34).

A finales de los años setenta, muchos de los cineastas del Nuevo Cine Alemán estaban evolucionando de modo muy similar a como lo hicieron los directores de la *Nouvelle Vague*, trabajando en el extranjero o buscando un público más internacional y popular. Wenders fue a América para dirigir *El hombre de Chinatown-Hammert* (Hammett, 1982) y *París Texas* (véanse figs. 7.24, 7.25, pág. 253 y los fotogramas en color 57 y 58) y desde entonces ha hecho películas en otros países. Igualmente, Herzog ha trabajado en Norteamérica, Sudamérica, Australia y Europa. La 20th Century-Fox financió su *remake* de la película expresionista de 1922 *Nosferatu. El tambor de hojalata* (*Die Blechtrommel*, 1979), de Schlöndorff, tuvo un enorme éxito internacional y ganó el óscar a la mejor película extranjera. En el otro extremo, Straub y Huillet abandonaron Alemania a mediados de los años setenta y se establecieron en Italia, donde llevan a cabo pequeños proyectos independientes.

Con la muerte, en 1982, del director más prolífico del movimiento, Fassbinder, y la dispersión de los demás autores, el Nuevo Cine Alemán se pudo ya considerar agotado. Sin embargo, varios de estos cineastas continuaron haciendo películas importantes, como *Klassenverhältnisse*, 1983, de Straub y Huillet, *Rosa Luxemburg* (1986), de von Trotta, y *El cielo sobre Berlín* (*Der Himmel über Berlin*, 1987), de Wenders.



Fig. 11.34

# BIBLIOGRAFÍA DEL CAPÍTULO 11

## ■ GENERAL

- Allen, Robert C., y Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice*. Nueva York: Random House, 1985 (trad. cast.: *Teoría y práctica de la historia del cine*, Barcelona, Paidós, 1985).
- Branigan, Edward, «Color and Cinema: Problems in the Writing of History». *Film Reader*, 4, «Metahistory of Film» (1979): 16-34.
- Cook, David A, *A History of Narrative Film*, 2ª ed. Nueva York: Norton, 1990.
- Gomery, Douglas, *Movie History: A Survey*. Belmont, Calif.: Wadsworth, 1991.
- Knight, Arthur, *The Liveliest Art*. Nueva York: New American Library, 1957.
- Luhr, William (comp.), *World Cinema since 1945*. Nueva York: Dell, 1965.
- «Metahistory of Film». *Film Reader*, 4 (1979).
- Mitry, Jean, *Histoire du cinéma*. Vols. 1-3. París: Editions universitaires, 1967, 1969, 1973. Vols. 4-5. París: Jean-Pierre Delarge, 1980.
- Nowell-Smith, Geoffrey, «Facts about Films and Facts of Films». *Quarterly Review of Film Studies*, 1, n. 3 (agosto de 1967): 272-275.
- Rotha, Paul, *The Film Till Now*. Londres: primavera de 1967.
- Sadoul, Georges. *Histoire générale du cinéma*. 6 vols. París: Denoël, 1973-1977.
- Salt, Barry, *Film Style and Technology: History and Analysis*. Londres: Starword, 1983.
- Wölfflin, Heinrich. *Principles of Art History*. Traducido por M. D. Hoffinger. Nueva York: Dover, 1950.

## ■ CINE PRIMITIVO

- Allen, Robert C., *Vaudeville and Film, 1895-1915: A Study in Media Interaction*. Nueva York: Arno, 1980.
- «Archives, Document, Fiction», *Iris*, 2, n. 1 (1984).
- Ceram, C. W. *Archaeology of the Cinema*. Nueva York: Harcourt, Brace & World, 1965.

- Chanan, Michael, *The Dream That Kicks: The Prehistory and Early Years of Cinema in Britain*. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1980.
- «Early Cinema Audiences», *Iris*, 11 (verano de 1990).
- Elsaesser, Thomas, comp., *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Londres: BFI Publishing, 1990.
- «Essays on D. W. Griffith», *Quarterly Review of Film Studies*, 6, n. 1 (invierno de 1981).
- Fell, John L., comp., *Film before Griffith*. Berkeley: University of California Press, 1983.
- Gunning Tom, *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1991.
- Hammond, Paul, *Marvelous Méliès*. Nueva York: St. Martin's, 1975.
- Hendricks, Gordon, *The Edison Motion Picture Myth*. Berkeley: University of California Press, 1961.
- Kern, Stephen, *The Culture of Time and Space, 1880-1918*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1983.
- Leyda, Jay, y Charles Musser, comps., *Before Hollywood: Turn-of-the-Century Film from American Archives*. Nueva York: American Federation of the Arts, 1986.
- Mayne, Judith, «Immigrants and Spectators». *Wide Angle*, 5, n. 2 (1982): 32-41.
- Musser, Charles, *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Berkeley: University of California Press, 1991.
- , *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. Nueva York: Scribner's, 1991.
- Musser, Charles, con Carol Nelson, *High-Class Moving Pictures: Lyman H. Howe and the Forgotten Era of Traveling Exhibition, 1880-1920*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1991.
- Pratt, George, comp., *Spellbound in Darkness*. Greenwich, Conn.: New York Graphic Society, 1973.
- Spehr, Paul C., *The Movies Begin*. Newark, N.J.: Newark Museum, 1977.
- Thompson, Kristin, y David Bordwell. «Linearity, Materialism, and the Study of Early American Cinema», *Wide Angle*, 5, n. 3 (1983): 4-15.

## ■ EL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD (1908-1927)

- Balio, Tino, comp., *The American Film Industry*, ed. rev. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- Bordwell, David, Janet Staiger, y Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Nueva York: Columbia University Press, 1985 (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1986).
- Bowser, Eileen, *The Transformation of Cinema, 1907-1915*. Nueva York: Scribner's, 1990.
- Brownlow, Kevin, *The Parade's Gone By*. Nueva York: Knopf, 1968.
- Cherchi Usai, Paolo y Lorenzo Codelli, comps., *Sulla via di Hollywood 1911-1920. (The Path to Hollywood, 1911-1920.)* Pordenone: Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1988. (En italiano y en inglés.)
- «Economic and Technological History», *Cinema Journal*, 118, n. 2 (primavera de 1979).
- Gomery, Douglas, *Shared Pleasures: A History of American Movie-going*. Madison: University of Wisconsin Press, 1992.
- Hampton, Benjamin, *History of the American Film Industry*. Nueva York: Dover, 1970.
- Jacobs, Lewis, *The Rise of the American Film*. Nueva York: Teachers College Press, 1968 (trad. cast.: *La azarosa historia del cine americano*, Barcelona, Lumen, 1972).
- Koszarski, Richard, *An Evening's Entertainment: The Age of the Silent Feature Picture, 1915-1928*. Nueva York: Scribner's, 1990.
- Pratt, George, *Spellbound in Darkness*. Greenwich, Conn.: New York Graphic Society, 1973.
- Staiger, Janet, *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1992.

## ■ EL EXPRESIONISMO ALEMÁN

- Barlow, John D., *German Expressionist Film*. Boston: Twayne, 1982.
- Bronner, Stephen Eric, y Douglas Kellner, comps., *Passion and Rebellion: The Expressionist Heritage*. South Hadley, Mass.: J. F. Bergin, 1983.
- Budd, Mike, comp., *The Cabinet of Dr. Caligari: Texts, Contexts, Histories*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1990.
- Cherchi Usai, Paolo y Lorenzo Codelli, comps.: *Before Caligari: German Cinema, 1895-1920*. Pordenone: Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1990.
- Courtade, Francis, *Cinéma expressionniste*. París: Henri Veyrier, 1984.
- Eisner, Lotte, *F. W. Murnau*. Berkeley: University of California Press, 1983.
- , *Fritz Lang*. Nueva York: Oxford University Press, 1977.
- , *The Haunted Screen*. Berkeley: University of California Press, 1969 (trad. cast.: *La pantalla diabólica*, Madrid, Cátedra, 1990).

- Elsaesser, Thomas, «Social Mobility and the Fantastic German Silent Cinema». *Wide Angle*, 5, n. 2 (1982): 14-25.
- Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1947 (trad. cast.: *De Caligari a Hitler*, Barcelona, Paidós, 1985).
- Myers, Bernard S. *The German Expressionist*. Nueva York: Praeger, 1963.
- Selz, Peter, *German Expressionist Painting*. Berkeley: University of California Press, 1957.
- Willett, John, *Expressionism*. Nueva York, McGrawhill, 1970.
- , *The New Sobriety: Art and Politics in the Weimar Period, 1917-1933*. Londres, Thames & Hudson, 1978.

## ■ EL IMPRESIONISMO FRANCÉS

- Abel, Richard, *French Cinema: The First Wave, 1915-1929*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1984.
- , *French Film Theory and Criticism, 1907-1939*. Vol. 1. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1988.
- Bordwell, David, *French Impressionist Cinema: Film Culture, Film Theory, and Film Style*. Nueva York: Arno, 1980.
- Brownlow, Kevin, *NAPOLEON: Abel Gance's Classic Film*. Nueva York: Knopf, 1983.
- Clair, René, *Cinema Yesterday and Tomorrow*. Nueva York: Dover, 1972.
- King, Norman, *Abel Gance: A Politics of Spectacle*. Londres British Film Institute, 1984.
- Liebman, Stuart, «French Film Theory, 1910-1921». *Quarterly Review of Film Studies*, 8, n. 1 (invierno de 1983): 1-23.
- Sadoul, Georges. *The French Cinema*. Londres: Falcon Press, 1952.

## ■ EL MONTAJE SOVIÉTICO

- Bowlt, John, comp., *Russian Art of the Avant-Garde*. Nueva York: Viking, 1973.
- Carynnyk, Marco, comp., *Alexander Dovzhenko: Poet as Filmmaker*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1973.
- Christie, Ian, «Soviet Cinema-Making Sense of Sound». *Screen*, 23, n. 2 (julio-agosto de 1982): 34-49.
- Eisenstein, S. M., *S. M. Eisenstein: Writings*. Vol. 1, 1911-1934. Recopilados y traducidos por Richard Taylor. Bloomington: Indiana University Press, 1988.
- Fuelop-Miller, René, *The Mind and Face of Bolshevism*. Nueva York: Harper & Row, 1965.
- Kepley, Vance, *In the Service of the State: The Cinema of Alexander Dovzhenko*. Madison: University of Wisconsin Press, 1986.
- Kuleshov, Lev, *Kuleshov on Film*. Recopilado y traducido por Ronald Levaco. Berkeley: University of California Press, 1974.
- Leyda, Jay, *Kino*, 3ª ed., Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1983.
- Lodder, Christina, *Russian Constructivism*. New Haven, Conn.: Yale University Press, 1983.

- Michelson, Annette, comp., *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Berkeley: University of California Press, 1984.
- Nilsen, Vladimir, *The Cinema as a Graphic Art*. Nueva York: Hill & Wang, 1959.
- Petrić, Vlada, *Constructivism in Film: The Man with a Movie Camera-A Cinematic Analysis*. Londres: Cambridge University Press, 1987.
- Pudovkin, V. I. *Film Technique and Film Acting*. Nueva York: Grove, 1960.
- Schnitzer, Luda. Jean Schnitzer, y Marcel Martin, comps., *Cinema and Revolution*. Nueva York: Hill & Wang, 1973.
- Taylor, Richard. *The Politics of the Soviet Cinema, 1917-1929*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.
- Taylor, Richard. e Ian Christie, comps., *The Film Factory: Russian and Soviet Cinema in Documents, 1896-1939*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988.
- , *Inside the Film Factory: New Approaches to Russian and Soviet Cinema*. Londres: Routledge, 1991.
- Thompson, Kristin. «Early Sound Counterpoint». *Yale French Studies*, 60 (1980): 115-140.
- Van Houten, Theodore, *Leonid Trauberg and His Films: Always the Unexpected*. 's Hertogenbosch: Art & Research, 1989.
- Youngblood, Denise. *Soviet Cinema in the Silent Era, 1918-1935*. Ann Arbor: UMI Research Press, 1985.

### ■ EL CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD TRAS LA LLEGADA DEL SONIDO

- Balio, Tino, comp., *The American Film Industry*. Ed. rev. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- , *Hollywood in the Age of Television*. Boston: Unwin Hyman, 1990.
- Bordwell, David, Janet Staiger, y Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Nueva York: Columbia University Press, 1985 (trad. cast. cit.).
- Gomery, Douglas. *The Hollywood Studio System*. Nueva York: St. Martin's, 1986 (trad. cast.: *Hollywood: el sistema de estudios*, Madrid, Verdoux, 1991).
- , *Shared Pleasures: A History of American Moviegoing*. Madison: University of Wisconsin Press, 1992.
- Koszarski, Richard, comp., *Hollywood Directors, 1914-1940*. Nueva York: Oxford University Press, 1976.
- Maltby, Richard, comp., *Harmless Entertainment: Hollywood and the Ideology of Consensus*. Metuchen, N. J.: Scarecrow Press, 1983.
- Silver, Alain, y Elizabeth Ward, *Film Noir: An Encyclopedic Reference to the American Style*. Woodstock, N. Y.: Overlook Press, 1979.
- Sklar, Robert, *Movie-Made America: A Cultural History of American Movies*. Nueva York: Vintage, 1976.
- «The Studio System: Case Histories», *Wide Angles* 10, 1 (1988).
- Walker, Alexander, *The Shattered Silents: How the Talkies Came to Stay*. Nueva York: Morrow, 1979.
- «Widescreen», *The Velvet Light Trap*, 21 (verano de 1985).

### ■ EL CINE JAPONÉS

- Anderson, Joseph L., y Donald Richie, *The Japanese Film: Art and Industry*. Ed. rev. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1982.
- Andrew, Dudley, y Paul Andrew, *Kenji Mizoguchi: A Guide to References and Resources*. Boston: G. K. Hall & Co., 1981.
- Bock, Audie, *Japanese Film Directors*. Tokyo: Kadansha, 1978.
- Bordwell, David, «Our Dream Cinema: Western Historiography and Japanese Film», *Film Reader*, 4 (1979): 45-62.
- , *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1988.
- Burch, Noël, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press, 1979.
- Cohen, Robert, «Mizoguchi and Modernism: Structure, Culture, Point of View». *Sight and Sound*, 47, n. 2 (1978): 110-118.
- Kirihara, Donald, *Patterns of Time: Mizoguchi and the 1930s*. Madison: University of Wisconsin Press, 1992.
- Richie, Donald, *Ozu: His Life and Films*. Berkeley: University of California Press, 1974.

### ■ EL NEORREALISMO ITALIANO

- Armes, Roy, *Patterns of Realism*. Nueva York: A. S. Barnes, 1970.
- Bazin, André, «Cinema and Television». *Sight and Sound* 28, n. 1 (invierno de 1958-1959): 26-30.
- , *What Is Cinema? Vol. 2*. Berkeley: University of California Press, 1971 (trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1966, 1990).
- Bondanella, Peter, *Italian Cinema From Neorealism to the Present*. Nueva York: Ungar, 1983.
- Brunette, Peter, *Roberto Rossellini*. Nueva York: Oxford University Press, 1987.
- Leprohon, Pierre, *The Italian Cinema*. Nueva York: Praeger, 1972.
- Liehm, Mira, *Passion and Defiance: Film in Italy from 1942 to the Present*. Berkeley: University of California Press, 1984.
- Marcus, Millicent, *Italian Film in the Light of Neorealism*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1986.
- Overbey, David, comp., *Springtime in Italy: A Reader on Neo-Realism*. Londres: Talisman, 1978.
- Pacifici, Sergio J., «Notes toward a Definition of Neorealism». *Yale French Studies*, 17 (verano de 1956): 44-53.

### ■ LA NOUVELLE VAGUE

- Armes, Roy, *The French Cinema since 1946*. Vol. 2. Nueva York: A. S. Barnes, 1970.
- Brown, Royal S., comp., *Focus on Godard*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1972.
- Burch, Noël, «Qu'est-ce que la Nouvelle Vague?» *Film Quarterly*, 13, n. 2 (invierno de 1959): 16-30.

- Godard, Jean-Luc, *Godard on Godard*. Nueva York: Viking, 1972.
- Graham, Peter, comp., *The New Wave*. Garden City, N. J.: Doubleday, 1968.
- Hillier, Jim, comp., *Cahiers du Cinéma: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 1985.
- , *Cahiers du Cinéma: The 1960s: New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1986.
- Insdorf, Annette, *François Truffaut*. Nueva York: William Morrow, 1979.
- Marie, Michel, «The Art of the Film in France since the "New Wave"». *Wide Angle*, 4, n. 4 (1981): 18-25.
- Monaco, James, *The New Wave: Truffaut, Godard, Chabrol, Rohmer, Rivette*. Nueva York: Oxford University Press, 1976.
- Mussman, Toby, comp., *Jean-Luc Godard*. Nueva York: Dutton, 1968.
- Eden, Peter, y otros, *Fassbinder*. Nueva York: Taurus Press, 1981.
- Elsaesser, Thomas, *New German Cinema: A History*. New Brunswick, N. J.: Rutgers University Press, 1989.
- «New German Cinema». 198 *New German Critique*, n. 24-25 (otoño-invierno 1981-1982).
- «New German Cinema», *Persistence of Vision*, n. 3 (otoño de 1985).
- «New German Cinema». *Wide Angle*, 3, n. 4 (1980).
- Phillips, Klaus, comp., *New German Filmmakers: From Oberhausen through the 1970s*. Nueva York: Ungar, 1984.
- Rayns, Tony, comp., *Fassbinder*. Ed. rev. Londres: British Film Institute, 1979.
- Rentschler, Eric, *West German Film in the Course of Time*. Bedford Hills, N. Y.: Redgrave, 1984.
- Rentschler, Eric, comp., *West German Filmmakers on Film: Visions and Voices*. Nueva York: Holmes & Meier, 1988.
- Roud, Richard, *Jean-Marie Straub*. Nueva York: Viking, 1972.
- Sandford, John, *The New German Cinema*. Londres: Eyre Methuen, 1980.
- Walsh, Martin, *The Brechtian Aspect of Radical Cinema*. Londres: British Film Institute, 1981.
- Wenders, Wim, *Emotion Pictures*. Londres: Faber and Faber, 1989.
- , *The Logic of Images*. Londres, Faber and Faber, 1991.
- «West German Film in the 1970s», *Quarterly Review of Film Studies*, 5, n. 2 (primavera de 1980).

### ■ EL NUEVO CINE ALEMÁN

- «Alexander Kluge». *October*, n. 46 (otoño de 1988).
- Corrigan, Timothy, *New German Cinema: The Displaced Image*. Austin: University of Texas Press, 1983.
- , comp., *The Films of Werner Herzog: Between Mirage and History*. Nueva York: Methuen, 1986.

## GLOSARIO

**Altura del encuadre** La distancia de la cámara por encima del nivel del suelo, sin tener en cuenta el *ángulo de encuadre*.

**Ancho de película** La anchura de la tira de película medida en milímetros.

**Ángulo de cámara** Véase *Ángulo de encuadre*.

**Ángulo de encuadre** La posición del cuadro en relación a aquello que muestra: por encima, mirando hacia abajo (ángulo alto o picado), horizontal, al mismo nivel (ángulo recto), mirando hacia arriba (ángulo bajo o contrapicado). También se denomina «ángulo de cámara».

**Animación** Cualquier proceso mediante el que se crea un movimiento artificial fotografiando uno a uno una serie de dibujos (véase también *Animación con calcos*), objetos o imágenes de ordenador. Los ligeros cambios de posición, rodados fotograma a fotograma, crean la ilusión del movimiento.

**Animación con calcos** Animación que utiliza una serie de dibujos en trozos de celuloide llamados «calcos». Los leves cambios entre los dibujos se combinan para crear una ilusión de movimiento.

**Argumento** En una película narrativa, todos los hechos que se nos presentan de forma directa, incluidas las relaciones causales, el orden cronológico, la duración, la frecuencia y las localizaciones espaciales. Lo contrario de *historia*, que es la construcción imaginaria que hace el espectador de todos los hechos de la narración. Véase también *Duración, Elipsis, Frecuencia, Orden, Tiempo de visión*.

**Autor** El «autor» presunto o real de una película, normalmente identificado con el director. En ocasiones también se utiliza en un sentido valorativo para diferenciar a los buenos realizadores (*autores*) de los malos.

**Cámara en mano.** La utilización del cuerpo del operador como soporte de la cámara, ya sea sujetándola con la mano o utilizando un arnés.

**Cambio de foco** Modificación de la zona en foco nítido de un plano espacial a otro durante una misma toma; el efecto en la pantalla se denomina «cambio de foco».

**Catch** Una pantalla opaca colocada en la cámara o en la positiadora que bloquea parte de la imagen y cambia la forma de la imagen fotografiada, dejando una buena parte con un color opaco. Cuando se ven en la pantalla, la mayoría de los *catches* son negros, aunque pueden ser blancos o de colores.

**Cine negro** Término aplicado por los críticos franceses (*film noir*) a un tipo de cine americano, normalmente a los géneros de detectives o de suspense con iluminación de tono bajo y una atmósfera sombría.

**Clausura** El grado en que al final de una película narrativa se revelan los efectos de todos los hechos causales y se resuelven (o «cierran») todas las líneas de acción.

**Contraluz** Luz que se proyecta sobre las figuras de la escena desde el lado opuesto de la cámara, creando por lo general un fino contorno luminoso en los personajes.

**Contraste** En fotografía, la diferencia entre las zonas más claras y más oscuras del fotograma.

**Control del movimiento** Un método computerizado para planificar y repetir movimientos de cámara en modelos, maquetas y planos de truca.

**Corte** 1. En realización, la unión de dos tiras de película seguidas de un corte. 2. En la película terminada, un cambio instantáneo de un encuadre a otro. Véase también *Corte brusco*.

**Corte brusco** Un corte elíptico que parece la interrupción de un mismo plano. Las figuras parecen cambiar instantáneamente ante un fondo constante, o bien el fondo cambia instantáneamente mientras las figuras se mantienen constantes. Véase también *Elipsis*.

**Corte en movimiento** Un corte continuo que sitúa dos encuadres diferentes de la misma acción juntos en el momento del mismo gesto, haciendo que parezca que aquélla continúa sin interrupción.

**Cortinilla** Transición entre planos en la que una línea atraviesa la pantalla eliminando el primer plano a medida que avanza y reemplazándolo por el siguiente.

**Diégesis** En una película narrativa, el universo de la historia de la película. La diégesis incluye hechos que presuntamente han ocurrido y acciones y espacios que no se muestran en la pantalla. Véase también *Sonido diagético, Inserto no diagético, Sonido no diagético*.

**Dirección en la pantalla** Las relaciones entre la derecha y la izquierda de la pantalla en una escena, establecidas en un plano de situación y determinadas por la posición de los personajes y los objetos en el cuadro; por las direcciones del movimiento; y por los ejes de miradas de los personajes. El *montaje continuo* intentará que la dirección en la pantalla sea

- coherente de un plano a otro. Véase también *Eje de acción*, *Emparejamiento del eje de miradas*, *Sistema de los 180°*.
- Diseño del color monocromático** Diseño del color que utiliza una gama limitada de matices de un mismo color.
- Disminución del tamaño** Una pista para sugerir la profundidad representada en la imagen mostrando los objetos más alejados más pequeños que los del primer término.
- Distancia del encuadre** La distancia aparente de la imagen con respecto a los elementos de la puesta en escena. También llamada «distancia de cámara» y «escala de plano». Véase también *Primer plano*, *Primerísimo plano*, *Gran plano general*, *Plano medio corto*, *Plano medio*, *Plano americano*.
- Distancia focal** La distancia desde el centro de la lente hasta el punto en que los rayos de luz se encuentran a foco nítido. La distancia focal determina las relaciones de perspectiva del espacio representado en la pantalla plana. Véase también *Lentes normales*, *Teleobjetivo*, *Grán angular*.
- Distribución** Una de las tres ramas de la industria cinematográfica; el proceso de suministrar la película acabada a los lugares donde se exhibirá. Véase también *Exhibición*, *Producción*.
- Doblaje** El proceso de reemplazar parte o la totalidad de las voces de la banda sonora para corregir errores o los diálogos grabados. Véase también *Postsincronización*.
- Dolly** Un soporte con ruedas para la cámara utilizado para filmar *travellings*.
- Duración** En una película narrativa, el aspecto de la manipulación temporal relacionado con la duración que se presenta en el *argumento* y que se supone que opera en la *historia*. Véase también *Frecuencia*, *Orden*.
- Efectos especiales** Término general para diferentes manipulaciones fotográficas que crean relaciones espaciales ficticias en el plano, como la *Sobreimpresión*, *Planos de matte* y *Retroproyección*.
- Eje de acción** En el *sistema de montaje continuo*, la línea imaginaria que pasa de lado a lado entre los actores principales y define las relaciones espaciales de todos los elementos de la escena como si estuvieran a la derecha o a la izquierda. Se supone que la cámara no debe cruzar el eje en un corte y de este modo invertir las relaciones espaciales. También llamada «línea de los 180°». (Véase también *Sistema de los 180°*).
- Elipsis** En una película narrativa, la reducción de la *duración del argumento* que se consigue omitiendo intervalos de la duración de la *historia*. Véase también *Tiempo de visión*, *Montaje elíptico*.
- Emparejamiento del eje de miradas** Un corte que obedece al principio del *eje de acción* en el que el primer plano muestra a una persona mirando fuera de cuadro en una dirección y el segundo muestra un espacio cercano que contiene lo que ve. Si la persona mira a la izquierda, el siguiente plano implicará que la persona que mira está fuera de cuadro a la derecha.
- Emparejamiento gráfico** Dos planos sucesivos unidos para que creen una gran similitud entre los elementos de la composición (por ejemplo, color, configuración).
- Encadenado** Una transición entre dos planos en la que la primera imagen desaparece gradualmente mientras aparece poco a poco la segunda imagen; durante un momento, las dos imágenes se funden en *sobreimpresión*.
- Encuadre** El uso de los bordes del fotograma para seleccionar y componer lo que se verá en la pantalla.
- Encuadre móvil** El efecto en la pantalla de la cámara en movimiento, un *objetivo zoom* o determinadas *giras* que hacen que el encuadre cambie en relación a lo que se filma. Véase también *Plano de grúa*, *Panorámica*, *picado/contrapicado*, *plano de travelling*.
- Encuadre oblicuo** Una imagen en la que el encuadre no está nivelado; o bien el lado izquierdo o bien el derecho está más bajo que el otro, provocando que los objetos que aparecen en escena se inclinen.
- Enfoque en profundidad** Un uso de las lentes de la cámara y la iluminación que mantiene tanto los planos espaciales cercanos como lejanos fotografiados a foco nítido.
- Escena** Un segmento de una película narrativa que tiene lugar en un espacio y un tiempo o que utiliza el montaje paralelo para mostrar dos o más acciones simultáneas.
- Estilo** Los usos repetidos y destacados de técnicas cinematográficas características de una única película o un grupo de películas (por ejemplo, la obra de un cineasta o un movimiento nacional).
- Espacio** Cualquier película muestra, por lo menos, un espacio gráfico bidimensional, la composición plana de la imagen. En las películas que muestran objetos, figuras y lugares reconocibles, también se representa un espacio tridimensional. El espacio tridimensional se puede describir de forma directa, como en el caso del espacio en campo, o sugerir, como en el caso del espacio fuera de campo. En el cine narrativo también podemos distinguir entre el espacio de la historia, el lugar de la totalidad de la acción (se muestre o no) y el espacio del argumento, los lugares representados audible y visiblemente en las escenas.
- Espacio fuera de campo** Las seis áreas que se nos impide ver en la pantalla pero que, sin embargo, son parte de la escena: a cada uno de los lados y por encima y debajo del cuadro; detrás del decorado y detrás de la cámara. Véase también *Espacio*.
- Exhibición** Una de las tres ramas generales de la industria cinematográfica; el proceso de mostrar la película acabada al público. Véase también *Distribución*, *Producción*.
- Existencias de película** Las tiras de material sobre las que se registran una serie de instantáneas; consiste en una base transparente bañada en una emulsión sensible a la luz.
- Exposición** El ajuste del mecanismo de la cámara para controlar la cantidad de luz que incide en cada fotograma de película que pasa por la ventanilla.
- Filtro** Una pieza de cristal o gelatina que se coloca delante del objetivo de la cámara o de la positivadora para alterar la cantidad o la calidad de la luz que incide sobre la película en la ventanilla.
- Flashback** Una alteración del orden de la historia en la que el argumento vuelve al pasado para mostrar acontecimientos que habían ocurrido en un momento anterior al que se muestra.
- Flashforward** Una alteración del orden de la historia en la que el argumento adelanta acontecimientos futuros y luego regresa al presente.
- Foco** El grado en que los rayos de luz procedentes de la misma parte de un objeto y dirigidos a diferentes partes de la lente vuelven a converger en los fotogramas de la película creando contornos claros y texturas diferenciadas.
- Forma** El sistema general de relaciones entre las partes de una película.

- Forma abstracta** Un tipo de organización filmica en la que las partes se relacionan entre sí mediante la repetición y variación de cualidades visuales como el formato, el color, el ritmo y la dirección del movimiento.
- Forma asociativa** Un tipo de organización en la que las partes de la película seuxtaponen para sugerir similitudes, contrastes, conceptos, emociones y cualidades expresivas.
- Forma categórica** Un tipo de organización filmica en la que las partes tratan distintos aspectos de algún tema. Por ejemplo, una película sobre los Estados Unidos puede estar organizada en cincuenta partes, cada una de ellas dedicada a un Estado.
- Forma narrativa** Un tipo de organización filmica en la que las partes se relacionan entre sí mediante una serie de hechos relacionados causalmente que tienen lugar en un tiempo y espacio concretos.
- Forma retórica** Un tipo de organización filmica en la que las partes crean y apoyan un argumento.
- Formato** La relación entre la anchura y la altura de la imagen. El *formato académico* habitual durante muchos años fue 1.33:1.
- Formato académico** El formato estándar de la imagen cinematográfica establecido por la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood. En el formato original el fotograma era  $1 \frac{1}{3}$  más ancho que alto (1.33:1); más tarde la anchura se estandarizó a 1.85 veces más que la altura (1.1:85).
- Fotografía** Un término general para designar todas las manipulaciones de la tira de película en la cámara en la fase de rodaje, y en el laboratorio en la fase de revelado.
- Fotograma** Una única imagen de la tira de película. Cuando se proyectan una serie de fotogramas en una pantalla en una sucesión rápida, se crea en el espectador la ilusión de movimiento.
- Frecuencia** En una película narrativa, el aspecto de la manipulación temporal que implica el número de veces que un hecho de la *historia* se muestra en el *argumento*. Véase también *Duración, Orden*.
- Frontalidad** En la puesta en escena, el posicionamiento de las figuras de modo que queden frente al espectador.
- Función** El papel o efecto de cualquier elemento dentro de la forma de la película.
- Fundido** 1. *Fundido de apertura*: una pantalla oscura que se ilumina gradualmente a medida que aparece un plano. 2. *Fundido de cierre*: un plano que se oscurece gradualmente a medida que la pantalla se vuelve negra. Ocasionalmente, los fundidos de cierre pueden ser en blanco o en color.
- Géneros** Los diferentes tipos de películas que el público y los directores reconocen por sus convenciones narrativas familiares. Los géneros más comunes del cine americano son el musical, el de gánsters y el *western*.
- Gran angular** Lente de distancia focal corta que afecta a la perspectiva de una escena al distorsionar las líneas rectas cercanas a los bordes del fotograma, y al exagerar la distancia entre los planos de primer término y fondo.
- Gran plano general** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es muy pequeña; un edificio, un paisaje, o una multitud de gente llenarían la pantalla.
- Historia** En una película narrativa, todos los sucesos que vemos y oímos, además de aquellos que deducimos o suponemos que han ocurrido, organizados según sus supuestas relaciones causales, orden cronológico, duración, frecuencia y localizaciones espaciales. Lo contrario de *argumento*, que es la presentación real de determinados hechos en la narración. Véase también *Duración, Elipsis, Frecuencia, Orden, Espacio, Tiempo de visión*.
- Ideología** Un sistema de valores, creencias o ideas relativamente coherentes compartidas por un grupo social y a menudo considerado natural o una verdad inherente.
- Iluminación dura** Iluminación que crea sombras con los bordes muy marcados.
- Iluminación suave** Iluminación que evita la luz dura y las zonas oscuras, creando una transición gradual entre las zonas muy iluminadas y las sombras.
- Iluminación de tono alto** Iluminación que crea un contraste comparativamente pequeño entre las zonas de luz y oscuridad. Las sombras son muy transparentes y están muy realzadas por la *luz de relleno*.
- Iluminación de tono bajo** Iluminación que crea un fuerte contraste entre las zonas de luz y oscuridad del plano, con sombras profundas y poca *luz de relleno*.
- Iluminación de tres puntos** Una disposición de las luces muy común que utiliza tres direcciones de luz en una escena: desde detrás del sujeto (contraluz), desde una fuente luminosa (luz principal) y desde una fuente menos luminosa que equilibra la luz principal (luz de relleno).
- Inserto no diegético** Un plano o una serie de planos intercalados en una secuencia que muestran objetos que presuntamente están fuera del espacio de la narración.
- Interpretación** La actividad del espectador al analizar los significados implícitos y sintomáticos que sugiere una película. Véase también *Significado*.
- Iris** Un *catch* circular y móvil que se puede cerrar para concluir una escena (cierre de *iris*) o enfatizar un detalle, o se puede abrir para comenzar una escena (apertura de *iris*) o para revelar más espacio en torno a un detalle.
- Jirafa** Una barra sobre la que se puede suspender un micrófono por encima de la escena que se está filmando, y que suele variar su posición a medida que cambia la acción.
- Lentes** Una pieza de material transparente (normalmente cristal) con uno o ambos lados curvados para reunir y enfocar los rayos de luz. La mayoría de las lentes de las cámaras y proyectores colocan una serie de lentes dentro de un tubo de metal para formar una lente compuesta.
- Lentes anamórficas** Un objetivo para filmar películas en pantalla panorámica utilizando el *formato académico*. El objetivo de la cámara capta un campo de visión amplio y lo anamorfiza en la imagen. Una lente similar en el proyector desanamorfiza la imagen en una pantalla de cine panorámica.
- Lentes normales**. Un objetivo que muestra los objetos sin exagerar ni reducir acusadamente la profundidad de los planos espaciales de la escena. En el cine en 35 mm, una lente normal abarca de 35 a 50 mm. Véase también *Teleobjetivo, Gran angular*.
- Linealidad** En una narración, la motivación clara de una serie de causas y efectos que avanzan sin digresiones significativas, retrasos o acciones irrelevantes.
- Luz cenital** Luz que procede desde arriba de una persona u objeto, normalmente para siluetear las zonas superiores de la figura o para diferenciarlas más claramente del fondo.
- Luz contrapicada** Luz procedente de un lugar que está por debajo de las figuras de la escena.

- Luz frontal** Luz dirigida sobre la escena desde una posición cercana a la cámara.
- Luz lateral** Luz que procede de un lado de una persona u objeto, utilizada normalmente para crear una sensación de volumen, resaltar tensiones de la superficie o llenar zonas sombreadas por la luz de otra fuente.
- Luz principal** En el sistema de iluminación de tres puntos, la luz más brillante que incide sobre la escena. Véase también *Contra luz*, *Luz de relleno*, *Iluminación de tres puntos*.
- Luz de relleno** Luz de una fuente menos brillante que la *luz principal*, utilizada para suavizar sombras muy marcadas en una escena. Véase también *Iluminación de tres puntos*.
- Mezclas** Combinación de dos o más bandas de sonido volviéndolas a grabar en una sola.
- Montaje** 1. En la realización, el trabajo de seleccionar y unir las tomas de las cámaras. 2. En la película acabada, el grupo de técnicas que gobiernan las relaciones entre los planos.
- Montaje continuo** Un sistema de montaje que mantiene continua y clara la acción de la narración. El montaje continuo se basa en emparejar de un plano a otro la dirección, posición y relaciones temporales en la pantalla. En cuanto a las técnicas específicas del montaje continuo, véase *Eje de acción*, *Montaje paralelo*, *Plano detalle*, *Plano de situación*, *Emparejamiento del eje de miradas*, *Plano de resituación*, *Dirección en la pantalla*, *Plano/contraplano*.
- Montaje discontinuo** Cualquier sistema alternativo para unir los planos que utilice técnicas inaceptables dentro de los principios del *montaje continuo*. Las posibilidades incluirían emparejamientos incorrectos de las relaciones espaciales y temporales, violaciones del *eje de acción* y énfasis en las relaciones gráficas. Véase también *Montaje elíptico*, *Emparejamiento gráfico*, *Montaje intelectual*, *Corte brusco*, *Inserto no diegético*.
- Montaje elíptico** Transiciones entre los planos que omiten partes de un suceso, creando una *elipsis* en la duración del argumento y la historia.
- Montaje intelectual** La yuxtaposición de una serie de imágenes para crear un concepto abstracto que no aparece presente en ninguna imagen.
- Montaje paralelo** Montaje que alterna planos de dos o más líneas de acción que se producen en lugares diferentes, por lo general simultáneamente.
- Montaje soviético** Un enfoque del montaje desarrollado por los cineastas soviéticos de los años veinte; enfatiza las relaciones dinámicas, y a menudo discontinuas, entre los planos y las yuxtaposiciones de imágenes para crear ideas que no están presentes en sí mismas. Véase también *Montaje discontinuo*, *Montaje intelectual*.
- Motivación** La justificación que se da en una película para la presencia de un elemento. Puede ser una apelación al conocimiento del espectador con respecto al mundo real, a las convenciones de los géneros, a la causalidad narrativa o a un modelo estilístico de la película.
- Motivo** Un elemento de una película que se repite de forma significativa.
- Movimiento picado/contrapicado** Movimientos efectuados con el cuerpo de la cámara hacia arriba o hacia abajo en un soporte fijo. Crea un encuadre móvil que recorre el espacio verticalmente.
- Narración** El proceso mediante el cual el *argumento* transmite o retiene información de la *historia*. La narración puede estar más o menos limitada al conocimiento de los personajes y puede ser más o menos profunda a la hora de presentar sus percepciones mentales y sus pensamientos.
- Orden** En una película narrativa, el aspecto de la manipulación relacionado con la secuencia en que los hechos *cronológicos* de la *historia* se disponen en el *argumento*. Véase también *Duración*, *Frecuencia*.
- Panorámica** Un movimiento de cámara en el que el cuerpo de la cámara gira a la derecha o a la izquierda sobre un trípode fijo. En la pantalla, crea un encuadre móvil que explora el espacio horizontalmente.
- Panorámica de barrido** Movimiento de cámara extremadamente rápido, de un lado a otro, que provoca que la imagen se convierta en un grupo de líneas horizontales borrosas. A menudo, un corte imperceptible une dos barridos para crear una engañosa transición entre las escenas.
- Perspectiva aérea** Una pista para sugerir la profundidad representada en la imagen presentando a los objetos alejados menos nítidos que los del primer término.
- Perspectiva sonora** La percepción de la posición de un sonido en el espacio, creada por el volumen, el timbre, el tono y, en los sistemas de reproducción estereofónicos, la información binaural.
- Pixilación** Un tipo de animación fotograma a fotograma en el que los objetos tridimensionales, a menudo personas, se mueven espasmódicamente en *staccato* mediante el uso de la fotografía fotograma a fotograma.
- Plano** 1. En rodaje, una operación ininterrumpida de la cámara para exponer una serie de fotogramas. También se denomina toma. 2. En la película acabada, una imagen ininterrumpida con un único encuadre móvil o estático.
- Plano/contraplano** Dos o más planos montados en continuidad que alternan personajes, por lo general en una situación de conversación. En el *montaje continuo*, los personajes que en un encuadre miran hacia la izquierda, en el otro encuadre miran hacia la derecha. Los encuadres con escorzo del hombro son muy comunes en el montaje plano/contraplano.
- Plano americano** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es relativamente pequeña; la figura humana vista desde la parte inferior de la piernas hasta la cabeza llenaría la mayor parte de la pantalla. A veces se refiere a un *plano medio largo*, sobre todo cuando no se muestran figuras humanas.
- Plano detalle** Un cambio instantáneo de un encuadre lejano a una imagen más cercana de una parte del mismo espacio.
- Plano general** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es pequeña; por ejemplo, una figura humana de pie aparecería cerca del borde de la pantalla.
- Plano de grúa** Un plano con un cambio de encuadre que se consigue colocando la cámara por encima del suelo y moviéndola por el aire en cualquier dirección.
- Plano de matte** Un tipo de *plano de truca* en el que diferentes zonas de la imagen (normalmente los actores y el decorado) se fotografían por separado y se combinan en el laboratorio.
- Plano medio** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es de tamaño moderado; una figura humana vista desde la cintura llenaría la mayor parte de la pantalla.
- Plano medio corto** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es bastante grande; una figura humana desde el pecho hacia arriba llenaría la mayor parte de la pantalla.

- Plano medio largo** Un encuadre realizado a una distancia que hace que un objeto parezca llenar la mayor parte de la pantalla verticalmente. Véase también *Plano americano*, el término especial para un plano medio largo que muestra figuras humanas.
- Plano de resituación** El regreso a la visión de un espacio completo después de una serie de planos más cortos a continuación del *plano de situación*.
- Plano secuencia** Término derivado del francés (*plan-séquence*) que se utiliza para designar una escena realizada en un único plano, normalmente una *toma larga*.
- Plano de seguimiento** Un plano con un encuadre móvil a fin de mantener a una persona que se mueve dentro del cuadro.
- Plano de situación** Un plano, normalmente con un encuadre distante, que muestra las relaciones entre las figuras, objetos y decorados importantes de la escena.
- Plano subjetivo** Un plano rodado con la cámara emplazada aproximadamente en el lugar que estarían los ojos del personaje y que muestra lo que vería éste; normalmente se intercala antes o después del plano del personaje mirando.
- Plano de travelling** Un encuadre móvil que se mueve por el espacio hacia adelante, hacia atrás o de lado. Véase también *Plano de grúa*, *Panorámica* y *Movimiento picado/contrapicado*.
- Plano de truca** Cualquier plano que implique volverlo a fotografiar para combinar dos o más imágenes en una sola o para crear un efecto especial. Véase también *Plano de matte*, *Retroproyección*, *Efectos especiales*.
- Postsincronización** El proceso de añadir sonido a las imágenes después de que se hayan rodado y montado. Puede incluir el *doblaje* de voces, así como el inserto de música diegética y efectos sonoros. Es lo contrario de *sonido directo*.
- Primer plano** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es relativamente grande; generalmente, la cabeza de una persona vista desde el cuello hacia arriba o un objeto de un tamaño comparable que ocupe la mayor parte de la pantalla.
- Primerísimo plano** Un encuadre en el que la escala del objeto mostrado es muy grande; por lo general, un objeto pequeño o una parte del cuerpo.
- Producción** Una de las tres ramas de la industria cinematográfica; todo el proceso de creación de una película. Véase también *Distribución*, *Exhibición*.
- Profundidad de campo** La distancia entre los planos más cercano y más lejano respecto al objetivo de la cámara, en la que todo permanecerá enfocado. Una profundidad de campo de cinco a dieciséis metros, por ejemplo, significaría que todo lo que esté a menos de cinco metros y a más de dieciséis estará desenfocado.
- Profundidad espacial** Una disposición de los elementos de la puesta en escena de forma que haya una distancia considerable entre el plano espacial más cercano y el más alejado. Algunos o todos esos planos espaciales pueden estar enfocados.
- Proyección frontal** Proceso mediante el que el material destinado a aparecer como fondo de un plano se proyecta frontalmente en una pantalla; las figuras en primer término también se filman delante de la pantalla. Lo contrario de *Retroproyección*.
- Presencia en escena** Todos los elementos situados delante de la cámara que se van a fotografiar: los decorados y el atrezzo, la iluminación, el vestuario y el maquillaje, y el comportamiento de los personajes.
- Reencuadre** Breve panorámica o movimiento en picado o contrapicado para ajustarse a los movimientos de las figuras, manteniéndolas en la pantalla o centradas.
- Regla de los 180°** El sistema continuo de montaje dicta que la cámara tiene que permanecer en un lado de la acción para asegurar unas relaciones espaciales coherentes entre los objetos a derecha e izquierda del cuadro. La línea de los 180° es lo mismo que el *eje de acción*. Véase también *Montaje continuo*, *Dirección en la pantalla*.
- Retroproyección** Una técnica para combinar la acción en primer término con una acción de fondo rodada anteriormente. El primer término se rueda en estudio; las imágenes del fondo se proyectan desde detrás de la pantalla. Lo contrario de *Proyección frontal*.
- Ritmo** La tasa y regularidad percibidas de los sonidos, de las series de planos y de los movimientos dentro de los planos. Los factores rítmicos incluyen el compás, el acento y el *tempo*.
- Rotoscopio** Una máquina que proyecta los fotogramas de una película de acción real uno a uno sobre una mesa de dibujo para que el animador pueda calcar las figuras. El propósito es conseguir un movimiento más realista en una película de dibujos animados.
- Secuencia** Término comúnmente utilizado para denominar un segmento moderadamente largo de una película, que implica un tramo de acción completo. En una película narrativa, a menudo equivale a escena.
- Secuencia de montaje** Un segmento de una película que resume un tema o comprime un pasaje de tiempo en breves imágenes simbólicas o típicas. Los *encadenados*, *fundidos*, *sobreimpresiones* y *cortinillas* se utilizan frecuentemente para vincular las imágenes en una secuencia de montaje.
- Segmentación** El proceso de dividir una película en partes para su análisis.
- Significado** 1. *Significado referencial*: alusión a partes concretas de conocimiento previo compartido ajeno a la película, que se espera que el espectador reconozca. 2. *Significado explícito*: significado que se presenta abiertamente, por lo general con palabras y a menudo cerca del comienzo o el final de la película. 3. *Significado implícito*: significado tácito que el espectador debe descubrir mediante el análisis o la reflexión. 4. *Significado sintomático*: significado que divulga la película, a menudo «contra su voluntad», en virtud de su contexto histórico o social.
- Sobreimpresión** Exposición de más de una imagen en la misma tira de película.
- Solapado de diálogos** Al montar una escena, se organiza el corte de modo que un fragmento del diálogo o un efecto sonoro procedente del plano A se oiga en un plano del personaje B o de otro elemento de la escena.
- Solapado de sonido** 1. Al comienzo de una escena, el sonido de la escena anterior se prolonga brevemente antes de que comience el sonido de la nueva escena. 2. Al final de una escena, se oye el sonido de la siguiente entrando en esta escena.
- Sonido asincrónico** Sonido que no está emparejado temporalmente con los movimientos que tienen lugar en la imagen, como cuando el diálogo no está sincronizado con respecto a los movimientos de los labios.

- Sonido diégetico** Cualquier voz, pasaje musical o efecto sonoro que se presente como originado desde una fuente presente en el universo de la película. Véase también *Sonido no diégetico*.
- Sonido diegético externo** Sonido que presuntamente procede de una fuente física del interior del espacio de la historia, y que suponemos que los personajes de la escena también oyen.
- Sonido diegético interno** Sonido que presuntamente procede de la mente de un personaje del interior del espacio de la historia. Aunque tanto nosotros como el personaje lo oímos, suponemos que los demás personajes no lo oyen. Véase también *Sonido diegético externo*.
- Sonido directo** Música, efectos sonoros y diálogos grabados de la escena en el momento del rodaje; opuesto a *postsincronización*.
- Sonido en off** Sonido simultáneo de una fuente que se supone que está en el espacio de la escena, pero en un área que no se ve en la pantalla.
- Sonido en over** Cualquier sonido representado como no directamente audible dentro del espacio y el tiempo de las imágenes en la pantalla. Esto incluye tanto el sonido diegético no simultáneo como los sonidos no diégeticos. Véase también *Sonido no simultáneo*, *Sonido no diégetico*.
- Sonido no diégetico** Sonido, como la música ambiental o el comentario de un narrador, que presuntamente proviene de una fuente exterior al espacio de la narración.
- Sonido no simultáneo** Sonido diegético que procede de una fuente anterior o posterior en el tiempo a las imágenes que acompaña.
- Sonido simultáneo** Sonido diegético que presuntamente ocurre al mismo tiempo en la historia que en la imagen a la que acompaña.
- Sonido sincrónico** Sonido temporalmente compaginado con los movimientos que se reducen en las imágenes, como cuando el diálogo se corresponde con el movimiento de los labios.
- Storyboard** Un método utilizado en la planificación de la producción de una película, que consiste en dibujos semejantes a los de una tira de cómic de los planos concretos o etapas de los planos, con descripciones escritas junto a cada dibujo.
- Superposición** Una pista para sugerir la profundidad representada en la imagen cinematográfica colocando *paralelamente* los objetos más cercanos delante de los *más lejanos*.
- Técnica** Cualquier aspecto del medio cinematográfico que se puede elegir y manipular al hacer una película.
- Teleobjetivo** Una lente de larga distancia focal que *ajusta a la* perspectiva de la escena al aumentar los planos espaciales lejanos y hacer que parezcan estar cerca de los planos en primer término. En 35 mm, una lente de 75 mm de distancia o más. Véase también *Lente normal* y *Gran angular*.
- Tiempo de visión** El tiempo que dura una película cuando se proyecta a la velocidad adecuada.
- Toma** En el proceso de filmación, el plano que se crea en una operación de cámara ininterrumpida. Un plano de la película acabada puede escogerse de entre varias tomas de la misma acción.
- Toma larga** Un plano que se mantiene a lo largo de una duración extraordinariamente larga antes de la transición al plano siguiente.
- Unidad** El nivel en el que las partes de una película se relacionan sistemáticamente entre sí, proporcionando motivaciones para todos los elementos utilizados.
- Variación** En la forma filmica, la repetición de un elemento con cambios notables.
- Velocidad** En el rodaje, el número de fotogramas que se exponen por segundo; en proyección, el número de fotogramas que se proyectan en la pantalla por segundo. Si en ambos casos es la misma, la velocidad de la acción parecerá normal, mientras que una disparidad puede crear un movimiento rápido o lento. La velocidad estándar del cine sonoro es 24 fotogramas por segundo, tanto para el rodaje como para la proyección.
- Viñeta** En la exhibición, franjas en negro que encuadran los bordes de la pantalla del cine. Las viñetas se pueden ajustar de acuerdo con el *formato* de la película que se va a proyectar.
- Zoom** Una lente cuya distancia focal se puede variar a lo largo de un plano. Un cambio hacia la escala del *teleobjetivo* alarga la imagen y allana los planos espaciales, dando una impresión de movimiento dentro de la escena, mientras que un cambio hacia un *gran angular* opera en sentido contrario.

# PELÍCULAS ALTERNATIVAS

En el prólogo hemos sugerido que los profesores pueden reemplazar los ejemplos principales por otras películas comparables. A continuación ofrecemos una lista de películas que se podrían pasar en clase para ilustrar cada uno de los capítulos que introducen las categorías formales y estilísticas principales. Hay otras muchas películas que también servirían. Algunos profesores tal vez quieran asignar a sus alumnos un papel crítico según lo expuesto en los análisis del capítulo 10; también para este fin serían adecuadas muchas de estas películas.

## CAPÍTULO 3

*Hiroshima mon amour* (1959, Alain Resnais)  
*Furia* (Fury, 1936, Fritz Lang)  
*La ceremonia* (Gishiki, 1971, Nagisha Oshima)  
*Fellini ocho y medio* (Otto e mezzo, 1963, Federico Fellini)  
*Anatomía de un asesinato* (Anatomy of a Murder, 1959, Otto Preminger)  
*Qué verde era mi valle* (How Green was my Valley, 1941, John Ford)  
*Una historia sentimental o La tragedia de una empleada de teléfonos* (Ijubavni slukaj. Iltrededijo sluzbenice PTT, 1967, Dusan Makavejev)  
*Pánico en la escena* (Stage Fright, 1950, Alfred Hitchcock)  
*Meshes of the afternoon* (1943, Maya Deren)  
*Un perro andaluz* (Un chien andalou, 1928, Luis Buñuel)  
*The End* (1953, Christopher Maclaine)  
*Entreacto* (Entr'acte, 1924, René Clair)  
*Reflections on Black* (1954-1955, Stan Brackhage)

## CAPÍTULO 4

Forma categórica:  
*Every Day except Christmas* (1957, Lindsay Anderson)  
*Thursday's Children* (1954, Lindsay Anderson)  
*Let There Be Light* (1944, John Huston)  
Películas de Frederick Wiseman (*Law and Order*, 1969; *Hospital*, 1970)  
*Zorns Lemma* (1970, Hollis Frampton)

Forma abstracta:  
*Bridges-Go-Round* (1958-1959, Shirley Clarke)

*Motion Painting # 1* (1947, Oskar Fischinger)  
*Fist Fight* (1964, Robert Breer)  
*A Study in Choreography for the Camera* (1945, Maya Deren)  
*The Very Eye of Night* (1959, Maya Deren)  
*Dom* (1958, Jan Lenica y Walerian Borowczyk)  
*Critical Mass* (1971, Hollis Frampton)

Forma retórica:

*The Plow That Broke the Plains* (1936, Pare Lorentz)  
*Smoke Menace* (1937, John Taylor)  
*London Can Take It* (1940, Harry Watt y Humphrey Jennings)  
*Tierra de España* (The Spanish Earth, 1937, Joris Ivens)  
*Prelude to War* (1942, Frank Capra)

Forma asociativa:

*Cosmic Ray* (1960-1962, Bruce Conner)  
*Report* (1963-1967, Bruce Conner)  
*To Parsifal* (1963, Bruce Baillie)  
*Mass for the Dakota Sioux* (1963-1964, Bruce Baillie)  
*Song of Ceylon* (1934-1935, Basil Wright)  
*Koyaanisqatsi* (1983), *Powaqatsi* (1988, Godfrey Reggio)  
*L'Étoile de mer* (1928, Man Ray)  
*Scorpio Rising* (1963, Kenneth Anger)  
*Breathdeath* (1964, Stan Van Der Beek)  
*Rose Hobart* (1939, Joseph Cornell)  
*Unsure Afrikareise* (1961-1966, Peter Kubelka)  
*À propos de Nice* (1929, Jean Vigo)

## CAPÍTULO 5

*El maquinista de la general* (The General, 1926, Buster Keaton)  
*Esposas frívolas* (Foolish Wives, 1922, Eric Von Stroheim)  
*Iván el Terrible* (Ivan Grozni, 1944, Sergei Eisenstein)  
*Un ladrón en la alcoba* (Trouble in Paradise, 1932, Ernest Lubitsch)  
*Playtime* (1967, Jacques Tati)  
*El expreso de Shanghai* (Shanghai Express, 1932, Josef von Sternberg)  
*París, Texas* (Paris, Texas, 1984, Wim Wenders)  
*Un año con trece lunas* (In einem Jahr mit 13 Monden, 1978, Rainer Werner Fassbinder)

## ■ CAPÍTULO 6

- La regla del juego* (La règle du jeu, 1939, Jean Renoir)  
*Cuentos de la luna pálida* (Ugetsu monogatari, 1953, Kenji Mizoguchi)  
*Los cuatro jinetes del Apocalipsis* (The Four Horsemen of the Apocalypse, 1921, Rex Ingram)  
*Amanecer* (Sunrise, 1927, F. W. Murnau)  
*Sed de mal* (Touch of Evil, 1957, Orson Welles)  
*Por un puñado de dólares* (Per un pugno di dollari, 1964, Sergio Leone)  
*Al final de la escapada* (A bout de souffle, 1959, Jean-Luc Godard)  
*Cronica di un amore* (1950, Michelangelo Antonioni)  
*Vampyr, la bruja vampiro* (L'étrange aventure de David Gray, 1931, Carl Theodor Dreyer)  
*Metrópolis* (Metropolis, 1926, Fritz Lang)  
*Lola Montes* (Lola Montes, 1955, Max Ophüls)  
*Un largo adiós* (The Long Goodbye, 1973, Robert Altman)

## ■ CAPÍTULO 7

- Al servicio de las damas* (My Man Godfrey, 1936, Gregory La Cava)  
*Luna nueva* (His Girl Friday, 1940, Howard Hawks)  
*La fiera de mi niña* (Bringing Up Baby, 1938, Howard Hawks)  
*El estudiante novato* (The Freshman, 1925, Sam Taylor y Fred Neumeyer)

- El acorazado Potemkin* (Bronenosez Potemkin, 1925, Sergo Eisenstein)  
*Wild and Woolly* (1917, John Emerson)  
*La madre* (Mat, 1926, Vsevolod Pudovkin)  
*Las vacaciones del señor Hulot* (Les vacances de M. Hulot, 1951, Jacques Tati)  
*El vampiro de Dusseldorf* (M-Eine Stadt einen Morder, 1931, Fritz Lang)  
*La dama de Shanghai* (Lady from Shanghai, 1947, Orson Welles)  
*El perro rabioso* (Nora-Inu, 1949, Akira Kurosawa)

## ■ CAPÍTULO 8

- Las vacaciones del señor Hulot* (Les vacances de M. Hulot, 1951, Jacques Tati)  
*El vampiro de Dusseldorf* (M-Eine Stadt einen Morder, 1931, Fritz Lang)  
*El millón* (Le Million, 1931, René Clair)  
*Providence* (Providence, 1976, Alain Resnais)  
*La conversación* (The Conversation, 1974, Francis Ford Coppola)  
*Ámame esta noche* (Love Me Tonight, 1932, Rouben Mamoulian)  
*Lettre de Sibérie* (1958, Chris Marker)  
*Nashville* (1975, Robert Altman)  
*Die dritte Generation* (1979, Rainer Werner Fassbinder)

# CRÉDITOS

Hemos conseguido las ampliaciones de fotogramas y las fotografías de rodaje de diversas fuentes. En el siguiente listado, los números en negrita son las referencias de las figuras. Además, se utilizan las siguientes abreviaciones: WCFTR (Wisconsin Center for Film and Theater Research) y MOMA (Museum of Modern Art Film Stills Archive).

**1.9, 1.13-1.14, 1.22** cortesía WCFTR; **1.10** copyright 1962, British Lion Pictures; **1.15** de la colección del MOMA; **1.16** cortesía Pennebaker, Inc.

**3.1-3.3** copyright Metro-Goldwyn-Mayer, Inc. 1959.

**4.42** de la colección del MOMA; **4.46-4.59** cortesía Bruce Conner.

**5.28, 5.41** copyright 1958, Universal Pictures, Inc.; **5.29-5.31, 5.37, 5.34, 5.69, 5.77** cortesía WCFTR; **5.44** cortesía Toho Films; **5.52** copyright 1950, Universal Pictures, Inc.; **5.53** copyright 1932, Paramount Pictures, Inc.; **5.57-5.58, 5.61, 5.71** cortesía New Yorker Films; **5.84-5.85** copyright 1952, Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.

**6.5, 6.115-6.116** cortesía Palladium Films; **6.11** copyright Samuel Goldwyn, Inc., 1941; **6.15** cortesía Toho Films; **6.20-6.21** copyright 1962, Toho Films; **6.26-6.27** cortesía Ernie Gehr; **6.39, 6.44, 6.51, 6.153** de la colección del MOMA; **6.45, 6.62** cortesía New Yorker Films; **6.49-6.50, 6.76-6.78, 6.81-6.84, 6.90-6.100, 6.102, 6.109-6.110, 6.13-6.132** cortesía WCFTR; **6.63** copyright 1962, Toho Films; **6.65** and **6.71-6.72** copyright 1988 y 1986, Twentieth Century Fox Film corporation; **6.73-6.75** copyright 1985, Universal City Studios; **6.103** copyright 1959, Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.; **6.125-6.126** copyright 1980 by United Artists Corp; **6.127** cortesía Pennebaker, Inc.; **6.154-6.187** cortesía Janus Films; **6.188-6.190** cortesía Michael Snow; **6.199-6.210** copyright 1958, Universal Pictures, Inc.

**7.1-7.3, 7.44-7.64, 7.67-7.70, 7.80-7.81** cortesía WCFTR; **7.4, 7.11-7.16** copyright 1954, Toho Films; **7.5-7.8, 7.28-7.38**

copyright 1963, Universal Pictures, Inc.; **7.9-7.10** copyright 1986, Warner Bros. Inc.; **7.17-7.18** copyright 1986, Twentieth Century Fox Film corporation; **7.26-7.27** copyright 1958, Universal Pictures, Inc.; **7.82-7.83, 7.85-7.88** copyright 1954, Patron, Inc.; **7.89-7.92** cortesía New Yorker Films; **7.106-7.108** cortesía Pennebaker Films.

**8.1-8.4** cortesía New Yorker Films; **8.5** de la colección del MOMA; **8.7-8.9** copyright 1990, Paramount Pictures; **8.10-8.14** copyright 1939, United Artists; **8.15-8.25** cortesía New Yorker Films.

**9.1-9.12** cortesía WCFTR; **9.39-9.47** cortesía Bruce Conner.

**10.1-10.4** copyright 1939, United Artists; **10.5-10.17** copyright 1959, Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.; **10.18-10.29** copyright 1986 Orion Pictures Corp.; **10.30-10.39** copyright 1985 Orion Pictures Corp.; **10.56-10.74, 10.122-10.130** cortesía New Yorker Films; **10.84-10.98** cortesía Ziipporah Films; **10.107-10.108** copyright 1937, Walt Disney Productions; **10.109-10.111** copyright 1953, Warner Bros., Inc.; **10.112-10.115** cortesía Robert Breer; **10.117-10.121** copyright 1980 United Artists Corp.

**11.1, 11.3-11.15, 11.18-11.22, 11.24-11.25, 11.33** cortesía WCFTR; **11.16, 11.23** de la colección del MOMA.

**Fotogramas en color:** **15** copyright 1988 Touchstone Pictures y Amblin Entertainment, Inc.; **16 y 17** cortesía Pennebaker, Inc; **18 y 19** copyright 1985 Orion Pictures Corp.; **22** copyright 1956 Universal Pictures Corp.; **33** copyright 1955 Warner Bros.; **36-38** cortesía New Yorker Films; **39 y 40**, de la producción MGM *Meet Me in St. Louis* copyright 1944, Loew's Incorporated. Copyright renovado en 1971 por Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.; cortesía MGM, Inc.; **50** copyright 1985 Embassy International Pictures; **54** copyright 1958 Paramount Pictures, Inc.; **56** copyright 1983 Universal Pictures, Inc.; **61-64** copyright 1937, Walt Disney Productions.

# ÍNDICE

- A Movie*, 131, 132, 134-138, 140, 258  
A, 164  
*Accidente*, 315  
actor principal, 17  
adiestrador de animales, 14  
Akerman, Chantal, 171, 206  
*Alas*, 154  
Aldrich, Robert, 209  
*Alemania año cero*, 148, 478  
*Alerta: misiles*, 209  
Alexandrov, Grigori, 402  
*Al final de la escapada*, 161, 281, 365, 480-482  
*Alien, el octavo pasajero*, 81, 216,  
*Aliens- El regreso*, 163, 165, 203, 207, 252  
Allen, Woody, 21, 74, 156, 157, 160, 313, 376-381, 442  
*Al rojo vivo*, 158, 290  
*Al servicio de las damas*, 56, 69  
Altman, Robert, 83, 243  
altura de cámara, 211-212, 217, 399, 477  
*Amadeus*, 160, 384  
*Ámame esta noche*, 190, 257, 279, 296  
*Amanecer*, 182, 470  
ambigüedad, 84, 94, 280, 308, 317, 361, 362, 387-406, 435, 445, 446, 479, 482  
*Amenaza en la sombra*, 191, 259,  
ampliaciones de fotogramas, 35  
análisis cinematográfico, 335-338, 360-362, 447  
*Ángeles sin brillo*, 27  
ángulo alto o picado, 211-217, 225, 237  
ángulo bajo o contrapicado, 200, 211, 213-215, 253, 336, 337, 341, 342, 346, 348, 397  
ángulo de cámara, 211-217, 239, 365, 407  
ángulo oblicuo, 267, 300, 410  
ángulo recto, 211-213, 248, 254, 273  
animación con calcos, 221, 417-420, 423  
*Annie Hall*, 160  
*Anticipation of the Night*, 277  
Antonioni, Michelangelo, 83, 166, 207, 223, 479  
*Aparajito*, 153  
*Apocalypse Now*, 18, 249, 311, 312  
*Are Parents People?*, 458  
*Arenas sangrientas*, 197  
argumento en narrativa, 65-76, 78-81, 83-100  
Arnheim, Rudolf, 61, 141, 184, 216, 240, 288, 329  
Arrabal, Fernando, 188  
*Asalto y robo de un tren*, 456, 457  
asistencia de vídeo, 17  
Astaire, Fred, 170, 293, 304, 472, 473  
*atrezzo*, 149, 150, 165  
autoría en el cine, 30, 37, 38  
auxiliar de cámara, 17  
*Avaricia*, 148, 219  
ayudante del jefe de eléctricos, 15, 17  
  
*Bakushu*, 226, 280  
*Ballet mécanique*, 121-127, 128, 132, 278, 351-353, 358  
*Bambi*, 167  
*Banda aparte*, 316, 481  
*Barbarroja*, 193, 206  
*Barravento*, 194  
*Barry Lindon*, 222  
base de la película, 6  
Bazin, André, 31, 148, 178, 180, 182, 184, 232, 234, 245, 288, 289, 330, 366, 370, 442  
*Begone, Dull Care*, 166  
*benshi*, 474-476  
Bergman, Ingmar, 99, 186, 290  
Berkeley, Busby, 171, 257, 278, 279  
*Berlín, sinfonía de una gran ciudad*, 278  
Bertolucci, Bernardo, 26, 101, 162, 197, 222, 447  
*Bian zou bian chang*, 165, 192  
  
Black Maria, 454  
*Blade Runner*, 81, 156, 198, 200  
*Boy Meets Girl*, 168, 196  
Brakhage, Stan, 22, 23, 30, 34, 120, 183, 188, 240, 277, 290  
Brando, Marlon, 146, 158, 159, 249  
*Brazil*, 191  
Brecht, Bertold, 437, 486  
Breer, Robert, 23, 277, 418, 422-424  
Bresson, Robert, 149, 152, 161, 170, 216, 298, 305, 318-326, 328, 334-336, 452, 480, 484  
«Brighton School», 455  
Bruckner, Jutta, 487  
*Buenos días*, 278, 337  
Buñuel, Luis, 62, 79, 150, 465-466  
Burch, Noël, 63, 101, 180, 184, 210, 289, 331, 447  
Burton, Tim, 152  
*Buscando a Susan desesperadamente*, 21, 381-387, 389  
Byrne, David, 251  
  
Cagney, James, 158  
cámara en mano, 220, 221, 244, 344, 464, 470, 476, 481  
cámara, funcionamiento de la, 4-6  
cambio de foco, 196, 225  
Cameron, James, 181  
*Cantando bajo la lluvia*, 20, 226, 251, 290, 313  
características acústicas, 42, 295-297, 301, 311, 329  
Carax, Leos, 168, 196  
*Carta a tres esposas*, 158  
*Casanova*, 151, 164, 167  
*catches* en fotografía, 208-209, 352, 355, 463  
causa pendiente, 364, 365, 369, 371, 375, 384, 386

- causa y efecto en narrativa, 65-73, 81, 84-86
- Cautivos del mal*, 172
- Cavalcanti, Alberto, 414
- Céloviek s Kimoapparatom*, 190, 197, 291, 361, 362, 413-417, 424, 436, 442, 446
- Cenare*, 188
- Cenizas y diamantes*, 168, 170
- cine clásico de Hollywood, 82-84, 91-92, 155, 156, 260-277, 363-387, 410, 418, 419, 422, 437-442, 452, 455-459, 467, 471-474, 477
- cine de animación, 10, 25, 29, 34, 122, 153, 158, 163, 164, 167, 181, 196, 200, 211, 221-222, 304, 306, 328, 330, 361, 362, 402, 417-424, 446
- cine de consumo, 21
- cine experimental, 7, 22, 23, 25, 26, 130, 194, 246, 422, 460, 486
- cine independiente, 21, 23, 24, 26, 33
- Cinemascope, 203, 206, 242, 288
- cinéma-vérité*, 406-413
- cine negro, 157, 188, 462, 465
- cinerama, 207, 474
- Cita en San Luis*, 52, 145, 186, 240, 362, 425-430, 435, 436, 443-445
- Ciudadano Kane*, 15, 38, 63, 70-73, 77, 84, 97, 99, 101, 102, 145, 149, 154, 182, 196, 214, 227, 235, 246, 253, 297, 338-345, 358, 369, 436, 444, 473, 474, 476
- Clair, René, 216, 257, 279, 306, 307, 329, 330, 458, 471
- claqueta, 17-18
- claquetista, 17
- clausura, 74, 81, 83, 97
- Clock Cleaners*, 417-420
- cobertura, 17, 18
- Coeur fidèle*, 243, 279, 463
- color en el cine, 148-151, 153, 156, 157, 164-168, 170, 173, 182, 183, 186-189, 191, 196-198, 200
- coloreado a mano, 188, 402
- collage* en el cine, 361, 401-405
- comienzos de películas, 45, 55, 58, 59, 61, 73, 82, 84, 333, 336, 338
- complejidad, 21, 48, 49, 53, 54, 120, 241, 323, 48, 483
- composición:
- equilibrio en, 35, 44, 164-166, 169, 170, 212, 223, 253, 365, 367, 377, 378
  - de la imagen, 35, 144-173, 183, 184, 201-203
- composición digital, 181
- compositor, 19
- compresión del tiempo, 71, 276, 344
- Con la muerte en los talones*, 47, 66-68, 71-77, 79, 83, 94, 214, 361, 370, 372, 442-444, 446
- Conner, Bruce, 23, 127-139, 141, 258, 261, 277, 302, 354-357
- contraluz, 153-155, 169, 341, 369
- convenciones, 46, 47, 54, 55, 79, 95, 307, 308, 312, 337, 341, 343, 364, 409, 414, 477
- copión, 18, 20
- Coppola, Francis Ford, 36, 189, 194, 200, 312, 317, 330
- Corman, Roger, 33
- corte, 247-249 (*véase también* montaje)
- corte brusco, 281-283
- corte en movimiento, 267, 268, 276, 280, 393, 394, 458
- cortinilla, 247, 249, 260, 276
- costes «por debajo de la línea», 13
- costes «por encima de la línea», 13
- criterios en estética cinematográfica, 53, 54, 60, 160, 200
- crítica cinematográfica, 38, 360-447
- cuadros vivos, 455, 456
- cualidades gráficas, 150, 161, 173, 188, 248-254, 261, 276-279, 281, 282, 285-291
- Cuando pasan las cigüeñas*, 191
- Chaplin, Charles, 37, 44, 122, 127, 151, 298, 459, 462, 463, 475
- Cherkasov, Nikolai, 152, 160
- Choy, Christine, 23
- Chronik der Anna Magdalena Bach*, 161, 168, 200, 211, 240, 486
- Dada, 460, 462, 471
- decorados en la puesta en escena, los, 148-151, 154-156, 160, 161, 163-167, 169, 170, 173-177, 179-181, 193
- De entre los muertos/Vértigo*, 198, 225, 244
- Delerue, George, 302
- Delluc, Louis, 463
- De Mille, Cecil B., 152, 457, 462
- De Niro, Robert, 159, 430, 433
- densidad variable, 8
- Deren, Maya, 22, 34, 240, 465
- Desfile de candilejas*, 257, 278
- De Sica, Vittorio, 166, 478, 479
- Deux o trois choses que je sais d'elle*, 312
- Dickson, W. K. L., 201, 202, 453
- diégesis, 67-68, 421
- Dies Irae*, 94, 169, 171, 172, 337, 361, 387-391, 436, 445, 446
- dimensiones de la imagen, 202, 209
- Dimensions of dialogue*, 158
- dirección en la pantalla, 262-264, 266, 267, 280, 285, 356, 370, 399, 410, 457, 458
- director, 12, 13, 18, 30, 37, 38
- director artístico, 13, 181
- director de fotografía, 14-18, 20, 22, 23, 25, 30
- diseñador de decorados, 33, 181, 461, 470
- diseñador del sonido, 16, 310, 327
- diseñador del vestuario, 13, 150
- disminución del tamaño, 168, 169
- Disney, Walt, 207, 297, 304, 417-420, 423
- distancia de cámara, 162, 211-217, 262, 281, 352, 407, 439
- distancia focal de las lentes, 191-194, 222, 233
- distribución, 11, 20, 23-26, 33, 35
- división del trabajo, 9, 13, 21-25, 29, 30, 32-33, 458, 483
- doblaje, 19, 20
- doblaje, 19, 304, 313, 331, 332, 478
- documental, 9, 22, 23, 29, 34, 65, 104, 118, 119, 141, 159, 180, 181, 220, 221, 250, 328, 343, 344, 349, 354, 361, 402, 406-417, 424, 433, 439, 441, 447, 467, 468, 481
- dolly*, 15, 17, 219, 220
- Don Juan*, 470, 471
- Donen, Stanley, 251, 290, 313
- 2001, una odisea en el espacio*, 198, 200, 216, 241, 276
- Dos veces yo*, 159
- Dreyer, Carl, 83, 149, 151, 169, 183, 188, 215, 219, 235, 259, 387-391, 447, 470
- Duck Amuck*, 417, 418, 420-422, 424
- Dulac, Germaine, 278, 463, 465
- ¡Dulce hogar... a veces!*, 270
- duración:
- en montaje, 256, 259-261, 276, 283
  - en narración, 70-73, 83, 90, 97, 99
  - dentro del plano, 170, 226, 227, 234-238, 245
- duración de la historia, 70-72, 90, 91, 99, 234, 260, 275, 283
- duración del argumento, 71, 83, 90, 99, 234, 371
- duración en la pantalla, 71, 72, 90, 99, 234, 313
- Edison, Thomas A., 202, 242, 244, 329, 453-456, 474
- efectos especiales, 197-200, 220, 222, 241-242, 338, 339
- efectos ópticos, 17, 200, 223, 247
- efectos sala, 17
- Eisenstein, Sergei M., 46, 63, 71, 83, 84, 149, 152, 155, 157, 160, 165, 180, 182, 183, 188, 202, 214, 245, 260, 276, 279, 282-287, 289, 290, 293, 296, 306, 328, 331, 334, 404, 417, 467-470
- eje de acción, 262-275, 280, 286, 290, 399, 401, 410, 477
- El acorazado Potemkin*, 82, 151, 188, 246, 283, 468, 470
- El amigo americano*, 315

- El amor que mata*, 213, 307  
*El ángel azul*, 290  
*El año pasado en Marienbad*, 46, 60, 79, 84, 94, 225, 259, 261, 276, 279, 361, 391, 401, 403, 436, 445, 465  
*El boxeador/El último round*, 72  
*El camino*, 164  
*El cantor de jazz*, 7, 471  
*El cielo sobre Berlín*, 310, 487  
*El contrato del dibujante*, 164, 167, 168  
*El cuarto mandamiento*, 182, 209, 307, 310, 312, 314, 316  
*El desprecio*, 242, 316, 482  
*El dinero* (1929), 464  
*El dinero* (1982), 149, 151, 167  
*El gabinete del doctor Caligari*, 84, 146, 149, 150, 152, 161, 173, 181, 460, 461, 470  
*El grito*, 166  
*El halcón maltés*, 214, 215, 247, 265-267, 270, 273, 275, 276, 336, 338, 410  
*El hombre de la cabeza de goma*, 197  
*El hombre de las figuras de cera*, 461  
*El hombre que mató a Liberty Valance*, 150, 297  
*El hombre que sabía demasiado*, 68-69  
*El honor perdido de Katherina Blum*, 486  
*El hundimiento de la casa Usher*, 279, 470  
*El imperio contraataca*, 200  
*El intendente Sansho*, 78, 476  
 elipsis en la narración, 90, 235, 367, 393, 397  
*El mago de Oz*, 34, 42, 43, 45-52, 55-60, 66, 72, 74, 81, 82, 96, 102, 151, 159, 240, 290, 297  
*El milagro de Anna Sullivan*, 154  
*El millón*, 73, 151, 257, 279, 306-308  
*El mundo de Apu*, 252  
*El muro*, 168  
*El nacimiento de una nación*, 43, 49, 75-78, 246, 312, 329, 368, 457  
*El padrino*, 36, 195  
*El precio del poder*, 277  
*El silencio de un hombre*, 205, 244  
*El sueño eterno*, 63, 75-80, 83, 145  
*El triunfo de la voluntad*, 181  
*El último tango en París*, 197, 203, 222  
*El último*, 243, 470  
*El vampiro de Dusseldorf*, 149, 274, 275, 390, 462  
 emoción, 47, 48, 114, 116, 117, 140, 337  
 emparejamiento gráfico, 251, 252, 352, 353, 357, 401  
 emulsión, 6, 7, 188  
 encadenado, 247, 249, 252, 260, 275, 276, 303, 339, 355, 356, 362, 419, 425  
 encuadre móvil, 194, 217, 220-227, 232, 233, 235, 311, 352  
 encuadre oblicuo, 211-216, 351, 413  
 encuadre, 162, 163, 185, 190, 194, 201-238, 271, 273, 341, 346, 348, 351, 352, 377, 378, 409, 433, 454, 478  
 enfoque en profundidad, 183, 184, 196, 201, 340, 342, 369, 413, 473, 474, 476  
 entimema, 113, 117, 118  
*Entreace*, 216, 471  
 Epstein, Jean, 243, 279, 463, 464, 470  
 equilibrio en la composición, 35, 44, 164-166, 169, 170, 212, 223, 253, 365, 367, 377, 378  
 equipo de efectos especiales, 14, 16, 17  
 equipo de sonido, 15  
*Érase una vez en América*, 20  
*Escrito sobre el viento*, 157  
*Ese oscuro objeto del deseo*, 79  
 esfera de conocimiento en narrativa, 75-77, 317, 341, 373, 487  
 espacio:  
 en la imagen cinematográfica, 163-179, 185-245, 257-259, 262-287, 307-312, 392, 419  
 en narrativa, 65, 66, 72, 84  
 espacio en campo, 72, 73, 164-166, 169  
 espacio fuera de campo, 209-211, 305, 308-311  
 esquema de color monocromático, 165, 186  
 estilo de grupo, 335  
 estilo en estética cinematográfica, 43, 144, 333, 357  
 etalonador, 17, 187, 237  
 etalonaje, 17, 187, 237  
 exhibición, 23-26, 28, 33, 35, 205, 243, 297  
 existencias de película, 6, 7, 59, 186, 189, 240, 247, 334, 417, 453, 467, 478  
*Éxodo*, 72  
 expansión del tiempo, 71, 260, 283, 286, 374, 471  
 expectativa, 44, 45, 48, 98, 238  
 exposición en fotografía, 5, 7, 18, 186, 188, 189, 197, 413, 453  
 exposición en narración, 73, 80, 368, 418, 425  
 expresión de las figuras, 157, 158, 163, 169  
 expresión facial, 158, 162, 213, 446, 457  
*Extraños en un tren*, 151  
 Fairbanks, Douglas, 458, 459, 462, 467, 475  
 falseamiento en el corte, 272, 273  
 fase de montaje de la producción, 9, 18-20, 22  
 fase de preparación de la producción, 9  
 Fassbinder, Rainer Werner, 485-487  
*Father and Son*, 193  
 fecha límite, 78, 83, 364  
 Fellini, Federico, 20, 37, 73, 78, 150, 151, 157, 164, 316, 331, 379  
 feminismo, 100, 170, 486  
 fidelidad del sonido, 304, 306-308, 421  
 filmación paso a paso, 158  
 filtros en fotografía, 157, 188, 189, 299  
 finales, 58-61, 65, 74, 84, 85, 335-338  
*Finye*, 150, 252, 253  
*flashback*, 71, 72, 78, 79, 83, 87-90, 92-96, 275, 310, 314, 315, 318, 339, 344, 376, 378, 379, 394, 431, 432, 439, 462  
*flashback* sonoro, 314, 315  
*flashforward*, 71, 259, 314, 316  
*flashforward* sonoro, 314, 316  
*flashing* o velado controlado, 189  
 florista de rodaje, 17  
 foco, 6, 15, 108, 168, 170, 183, 184, 191, 194-198, 201, 220, 225, 340, 342, 345, 362, 368, 412, 414, 415, 439, 464, 473, 474, 476  
 foco selectivo, 195  
 Fong, Allen, 193  
 Ford, John, 30, 69, 243, 289, 305, 308, 309, 315, 366, 369, 370, 399, 473  
 forma abstracta, 102, 103, 105, 106, 109, 119-127, 130, 140, 141, 144, 333, 351-357, 401, 422-424  
 forma asociativa, 102, 103, 105, 127-141, 144, 173, 277, 333, 335, 338, 354-357, 403-405, 407-409, 413, 414, 416, 417, 443, 476  
 forma categórica, 102-112, 119, 127, 129, 144, 333, 335, 338, 345-348, 407, 408, 414, 443  
 forma cinematográfica, 33-124, 144, 333, 357  
 forma narrativa, 42-56, 59, 64-101  
 forma no narrativa, 40, 56, 63, 102-141 (*véase también* forma abstracta; forma asociativa; forma categórica; forma retórica)  
 forma retórica, 102, 103, 105, 112-119, 140-141, 144, 335, 338, 348-351, 414, 438, 443  
 formato, 36, 202-208, 242, 243, 253  
 formato académico, 202, 203, 205  
 formatos panorámicos, 203-209  
 foto fija, 17  
 fotografía, 14, 32, 35, 80, 128, 157, 183-245, 287, 299, 340, 342, 352, 355, 369, 413, 435, 463, 473, 474, 476  
 fotografía a alta velocidad, 190  
 fotografía a cámara lenta, 80, 189, 190, 287, 435  
 fotografía a cámara rápida, 128, 189, 234,  
 fotografía a intervalos prefijados, 190  
 fotografía de pantalla partida, 209  
 fotografías de rodaje, 35  
*Freak Orlando*, 150, 151, 487

- frecuencia en narración, 70-72, 88, 90, 91, 93, 97, 259-261, 275, 277, 282, 283, 286, 313, 393
- Fresas salvajes*, 186
- frontalidad en la puesta en escena, 153, 154, 434, 458
- Fuji*, 417, 422-424
- Fuller, Samuel, 38, 196, 221, 233, 242, 243, 480
- funciones en la estética cinematográfica, 43, 50
- fundido de apertura, 247, 338
- fundido de cierre, 108, 247, 320, 384
- Furia*, 215, 281
- fusión crítica de parpadeo, 4, 31
- Gance, Abel, 155, 202, 208, 209, 243, 257, 279, 463, 464, 470
- Garland, Judy, 12, 56, 174, 424
- Gehr, Ernie, 23, 194
- gendai-geki*, 475, 476
- géneros cinematográficos, 46, 47, 55, 79, 81-83, 85, 97, 100, 101, 152, 159, 160, 174, 227, 241, 293, 310, 364, 414, 415, 420, 440, 441, 452, 472, 475, 480
- Genroku Chushingura*, 224, 476
- Gion noshimai*, 182, 236, 237, 476
- Gish, Lillian, 150, 182
- Godard, Jean-Luc, 18, 83, 84, 99, 149, 153, 161, 167, 168, 182, 183, 186, 196, 205, 206, 242, 279, 281, 282, 289, 312, 316, 328, 412, 436-441, 451, 480-483
- Golouboj Express*, 193
- Grant, Cary, 12, 145, 362, 370
- Greenaway, Peter, 164
- Griffith, D. W., 43, 66, 75, 76, 101, 149, 150, 208, 210, 226, 257, 258, 274, 289, 447, 451, 456-459, 467, 475
- guión, 11-16, 18, 20, 21, 24, 28-30, 33
- guionista, 11, 38
- Hampa dorada*, 472
- Ha nacido una estrella*, 12, 34
- Hannah y sus hermanas*, 361, 370, 376, 379, 381, 442
- hard matte*, 205, 208
- Hark, Tsui, 165
- Harlan County U.S.A.*, 22, 34
- Hart, William S., 146, 457, 458, 462
- Hawks, Howard, 37, 38, 75, 243, 290, 362, 365, 366, 480
- Hepworth, Cecil, 455, 457
- Her Jungle Love*, 198
- Hermanas*, 209
- héroe colectivo, 469
- Herrmann, Bernard, 296, 331, 358
- Herzog, Werner, 485-487
- High School*, 22, 361, 406-408, 410, 412-414, 426, 444, 446
- Hindle, Will, 226
- historia en narrativa, 64-99, 101, 391-396
- Hitchcock, Alfred, 12, 14, 30, 34, 36-38, 66, 68, 74, 77, 78, 198, 214, 216, 225, 227, 235, 243, 244, 248-250, 253, 254, 256-261, 273, 274, 279, 288, 289, 296, 307, 331, 340, 370, 372-375, 384, 444, 460, 465, 480, 481
- Hitori Musuku*, 234, 476, 477
- Howard, Ron, 270
- Hu, King, 203
- Huillet, Danièle, 83, 161, 168, 200, 211, 240, 484, 486, 487
- Hunter, Tim, 315
- Huston, John, 153, 265, 266, 268, 275, 338
- ideología, 52, 63, 100, 109, 112, 128, 131, 132, 139, 282, 287, 302, 323, 347, 361, 391, 396, 398, 405, 412, 415-417, 429, 435-436, 442, 443
- iluminación (*véanse tipos específicos de iluminación, por ejemplo: contraluz*)
- iluminación de tono alto, 156, 157
- iluminación de tono bajo, 156, 157, 188, 341
- iluminación de tres puntos, 155-157, 167, 175, 334, 440, 443, 478
- iluminación dura, 153
- iluminación principal, 155-157, 169, 175, 188
- iluminación suave, 153
- iluminación uniforme, 167, 369, 402
- ilusión de movimiento, 3, 4, 31
- imagen «a toda ventanilla», 205, 208
- imágenes múltiples, 209
- Impacto*, 20, 196
- impresionismo francés, 257, 279, 458, 462-466, 468, 470
- Ince, Thomas, 457, 462, 475
- Inocencia y juventud*, 225
- inserto no diegético en montaje, 281-283
- integración vertical, 24
- intermitente, 6, 453
- internegativo, 20
- interpositivo, 20
- interpretación de una película, 50, 51
- interpretación estilizada, 159-161
- interpretación, 157-163, 180, 182, 344, 433, 443, 467, 470, 478, 480
- Intolerancia*, 66, 149, 208, 226, 257, 258, 457, 467, 468
- iris, 209, 221, 222, 289, 418
- Iván el Terrible*, 149-152, 155, 157, 160, 161, 165, 182, 211, 219, 260, 278, 279, 296, 328, 331
- Jarmusch, Jim, 24
- Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, 171
- jefe de eléctricos, 15, 17
- jefe de maquinistas, 15
- jefe de mezclas, 19
- jerarquía del conocimiento en narración, 76, 77, 99, 320, 272-375
- Jezabel*, 155, 156, 210, 223, 272
- jidai-geki*, 475, 477
- Jones, Chuck, 167, 196, 331
- Jules y Jim*, 79, 80, 283, 302-304, 481
- Jungla de cristal*, 206, 208
- Kaigé, Chen, 165, 192
- Kalatozov, Mikhail, 191
- Kasba*, 188
- Keaton, Buster, 8, 44, 47, 71, 160, 174, 176-178, 217, 290, 334, 335, 337, 456, 458
- Keaton, Diane, 160
- Kelly, Gene, 30, 226, 251, 313
- kicker*, 154
- Kluge, Alexander, 484, 485
- Koppel, Barbara, 22, 23
- Koyaanisqatsi*, 127, 129-131, 139, 189, 192, 414
- Kubelka, Peter, 141, 277, 289
- Kubrick, Stanley, 222, 276
- Kulechov, Lev, 258, 266, 271, 273, 279, 289, 411, 412, 466-468
- Kurosawa, Akira, 192, 193, 206, 242, 251, 301, 327, 452, 477
- La aventura*, 83, 172, 206, 207
- La calle 42*, 171, 257, 278, 472
- La caza del octubre rojo*, 300, 305
- La conversación*, 194, 317-318
- La chambre verte*, 157
- La Chinoise*, 18, 153, 167, 282, 291, 436
- La dama del lago*, 243
- La diligencia*, 47, 69, 82, 94, 264, 308-310, 312, 366-370, 397, 399, 442, 443, 443, 473
- La edad de oro*, 465
- La estrategia de la araña*, 152, 162
- La fiera de mi niña*, 270, 290
- La gran ilusión*, 227-233, 334, 336, 337, 377
- La guerra de las galaxias*, 158, 220, 297, 311
- L'Herbier, Marcel, 463, 464, 470
- La hora de los hornos*, 235
- La huelga*, 82, 160, 260, 281, 283

- La jungla de asfalto*, 153, 154  
*La legión invencible*, 305  
*La ley de la calle*, 157, 200  
*La ley de la hospitalidad*, 173-175, 177-179, 194, 217, 334, 335, 337, 458, 473  
*La ley del hampa*, 149  
*La ley del silencio*, 146, 158, 435  
*La loba*, 182, 191, 473  
*La llegada de un tren*, 201  
*La marca del fuego*, 152, 457  
*La muerte de María Malibran*, 486  
*La noche de San Lorenzo*, 151  
*La novia vestía de negro*, 219  
*La palabra*, 188, 219  
*La pasión de Juana de Arco*, 149, 151, 166, 213-216, 258, 470, 481  
*La pradera de Bejin*, 155, 182  
*La primera carga al machete*, 221  
*La prise de pouvoir par Louis XIV*, 151  
*La regla del juego*, 35, 47, 58, 85, 165, 203, 210, 240, 336, 399, 446  
*La rosa púrpura del Cairo*, 156, 157  
*La rueda*, 155, 208, 246, 279, 463, 464, 470  
*La sirène*, 147  
*La sogá*, 235  
*La terra trema*, 171, 172, 478, 479  
*La última mujer*, 193  
*La ventana indiscreta*, 273, 274, 340  
*Ladrón de bicicletas*, 166, 478, 479  
*Lancelot du Lac*, 170, 328  
*Lang, Fritz*, 215, 227, 242, 274, 275, 281, 290, 316, 328, 358, 461, 462, 470  
 laserdisc de video, 20, 26-28, 208  
*Las margaritas*, 188, 201  
*Las vacaciones del señor Hulot*, 74, 280, 299, 306, 307  
*Laura*, 224  
*Lawrence de Arabia*, 7, 241, 311  
*Lean, David*, 37, 311  
*Le brasier ardent*, 154  
*Le crime de Monsieur Lange*, 48, 49, 150, 186, 195, 224, 481  
*Le déjeuner du bébé*, 201  
*Lee, Spike*, 21, 24, 34, 36, 62, 243, 271  
*Le gai savoir*, 149, 436  
*Lemon*, 153  
 lentes (*véanse tipos específicos de lentes, por ejemplo: teleobjetivo*)  
 lentes de corta distancia focal (*véase gran angular*)  
 lentes de gran angular, 191, 192, 194, 369, 419, 476  
 lentes de larga distancia focal (*véase teleobjetivo*)  
*Les années 80*, 206  
*Les mistons*, 481  
*Lettre de Sibérie*, 293, 294, 328  
*Lorentz, Parent*, 114, 155, 119, 351, 406  
*Los carabineros*, 186, 481  
*Los cazafantasmas*, 203  
*Los cuatrocientos golpes*, 70, 74, 480-482, 484  
*Los pájaros*, 14, 215-216, 248-250, 253, 254, 256-260, 262, 266, 273, 337, 340  
*Los primos*, 480  
*Los proscritos*, 148  
*Los siete samurais*, 158, 192, 216, 247, 251, 301, 302, 310, 477  
*Love and Death in Saigon*, 165  
 Lubitsch, Ernst, 290, 460  
 Lucas, George, 36, 151, 297  
 Lumière, Auguste y Louis, 146, 201-202, 453-454  
*Luna nueva*, 85, 94, 151, 192, 223, 290, 308, 361-366, 368, 384, 397, 403, 442-444  
*Luz de gas*, 271  
 luz cenital, 153, 154  
 luz contrapicada, 154-155  
 luz cruzada, 153  
 luz de contorno, 154, 156  
 luz de fondo, 156  
 luz de ojos, 154  
 luz de relleno, 155, 156, 169, 457  
 luz lateral, 153  
 luz principal, 155, 156, 175  
 Lye, Len, 187, 240  
 Lynch, David, 20, 36  
  
 Mackendrick, Alexander, 171, 182  
 Maclaine, Christopher, 212  
*Max II, el guerrero de la carretera*, 80-83, 97, 256  
*Made in U.S.A.*, 205  
 Magnani, Anna, 159  
 Makavejev, Dusan, 844, 188, 401-406  
 Maldoror, Sarah, 167  
 Mamoulian, Rouben, 183, 190, 257, 279, 296, 472  
 Mankiewicz, Herman J., 38  
 Mann, Anthony, 74, 290  
 maquetas, 16, 149, 158, 220  
 maquetista, 17  
 maquillaje, 14, 16, 150-152, 344, 352, 433  
 maquinista, 15, 17  
 Marey, Étienne-Jules, 453  
 Marker, Chris, 293-294, 305  
 Martin, Steve, 159, 258  
 Mayer, Carl, 460, 470  
 McLaren, Norman, 120, 166, 328  
 McTiernan, John, 206, 300, 305  
*Melodías de Broadway* 1955, 67, 68  
 Melville, Jean-Pierre, 205, 206, 244, 245  
*Mémoire des apparences*, 196  
 Menzel, Jiri, 164  
 Menzies, William Cameron, 473  
*Mercenario*, 477  
  
*Meshes of the afternoon*, 22  
 metas en narración, 4, 50, 68, 73, 74, 82, 86, 88, 91, 93, 94, 263-267  
*Metropolis*, 174, 241, 461, 470  
 mezcla de sonido, 19-20, 297, 301-302, 321, 327, 342, 349  
 microfonista, 15  
 Miller, Ann, 170  
*Mito Komon*, 476  
 Mizoguchi, Kenji, 78, 171, 182, 224, 226, 235-237, 243, 476, 477, 481  
 modelos de desarrollo, 44, 49, 50, 55, 58-59, 61-63, 73-74, 82, 93, 97, 102, 105, 106-111, 115, 116, 120, 122-125, 131-140  
 modo colectivo de producción cinematográfica, 23, 29, 30, 34  
 modo de producción de estudio, 9-11, 20, 30, 32  
 momentos decisivos del argumento, 12, 24  
 montador, 18  
 montador de sonido, 17, 19, 304  
 montaje, 20, 22, 29, 30, 33, 245-291, 466, 472 (*véase también tipos específicos de montaje, por ejemplo: montaje continuo*)  
 montaje, aspectos temporales del, 259-261, 274-277, 279-283, 286, 287, 289, 466, 472  
 montaje con emparejamiento del eje de miradas, 263, 265, 266, 271-273, 286, 356, 369, 388, 401, 402, 410, 411  
 montaje continuo, 84, 234, 250, 258, 261-274, 277, 299, 336, 419-421, 456-459, 472  
 montaje de 180°, 262-268, 270, 272, 280, 286, 287, 336, 399-401, 410, 476  
 montaje definitivo, 18, 20  
 montaje discontinuo, 253, 279-287, 336, 337, 417, 438, 441, 466, 482  
 montaje elíptico, 259, 260, 275, 276, 283, 287  
 montaje gráfico continuo, 251-253, 278, 279, 281, 344, 346, 351, 353  
 montaje intelectual, 84, 404  
 montaje paralelo, 58, 274, 275, 286, 373-375  
 Montaje Soviético, 257, 335, 417, 457, 466-470  
 montaje subjetivo, 273, 464  
*Morgan, un caso clínico*, 219, 239  
 Mosjoukin, Ivan, 154, 279  
*Mothlight*, 120  
 Motion Picture Patents Company, 455, 456, 471  
 motivación, 55, 56, 60, 72, 83  
 motivo, 57, 58, 60, 62, 116, 120, 129, 130, 140, 144, 150, 170, 173, 183, 210, 215, 227, 302, 321, 368, 390, 409, 413-415, 427-428, 432, 445, 446, 475

- movimiento aparente, 4, 31  
 movimiento de cámara, 36, 210, 217-233, 238, 243, 244, 249, 251, 274, 311, 337-339, 341, 374, 390, 472, 478, 481  
 movimiento de cámara panorámico, 207, 208, 219-221, 223-227, 229, 231, 232, 236  
 movimiento de las figuras, 149, 177, 178, 223, 225, 226, 228, 231, 251, 274, 306, 352, 353, 389, 461  
 movimientos cinematográficos, 451, 452, 462  
*Mujeres enamoradas*, 151  
 Murnau, F. W., 182, 189, 243, 461, 470  
 Murphy, Dudley, 121, 278  
 Murphy, J. J., 58, 120  
 música, 18-21, 67, 293, 296, 298, 299, 301, 302, 304-312, 314, 316, 322, 323, 327, 328, 330, 331  
*Música y mujeres*, 278  
*Muskeeters of Pig Alley*, 150, 210
- Nagaya no Shinski Roku*, 164, 477  
*Naniwa hika/ Naniwa ereji*, 172, 183, 476  
*nansensu*, 475, 476  
 narración, 62, 75-81, 83-85, 94-100 (*véase también tipos específicos de narración, por ejemplo: narración omnisciente*)  
 narración ilimitada, 75-81, 83, 85, 174, 176, 209, 228, 274, 302, 315, 323, 335, 339, 341, 373, 374, 444, 479  
 narración limitada, 75-80, 85, 94-97, 158, 173, 308, 309, 317, 320, 335, 339, 341, 372, 375, 408, 425, 444  
 narración omnisciente, 75-76, 78, 80, 85, 96, 97, 209, 257, 274, 307, 337, 341, 439, 479  
 narración subjetiva, 78-80, 84, 95, 96, 106  
 narrador, 79-81, 83-85, 99, 105, 113, 115-118  
 narrativa, (*véase causa y efecto en narrativa; frecuencia en narración; metas en narración; jerarquía de conocimiento en narración; orden en narrativa; argumento en narrativa; esfera de conocimiento en narrativa; historia en narrativa; tiempo en narrativa*)  
 negativo de la cámara, 20  
 neorealismo italiano, 477-479, 483  
*Nemost Bez Zastite* [Inocencia sin defensa], 60, 188, 361, 401-406, 433, 443, 446  
 Newsreel. grupo, 23, 30, 34  
 Niblo, Fred, 458  
 nivel, 295-297, 327  
 noche americana, 189  
*Nola Darling*, 24, 243, 271, 272  
*No reconciliados o ayuda sólo la violencia, donde la violencia reina*, 83, 161, 259, 484
- normas, 21, 166, 248, 257, 474, 480  
*Nosferatu, el vampiro*, 182, 189, 461, 465, 486, 487  
*Nosferatu, vampiro de la noche*, 486  
*Nouvelle Vague*, 243, 479-485, 487  
 Nuevo Cine Alemán, 483-487  
*Nuit et brouillard*, 253
- objetividad en la narración, 84  
*Octubre*, 46, 71, 82, 214, 246, 260, 279, 283-287, 290, 334, 336, 404, 417, 468, 470  
*Olimpiada*, 105-107, 109, 111, 112, 119, 139, 246, 338, 345-348, 406  
 Omnimax, 207  
*O necem jinem*, 66  
*One Froggy Evening*, 167, 196  
 operador, 15  
 orden en narrativa, 70, 88-90, 275, 282, 286, 393  
 Ottinger, Ulrike, 150, 487  
 Ozu, Yasujiro, 83, 84, 164, 170, 212, 226, 234, 278-280, 291, 337, 396-401, 476, 477, 486
- paleta limitada, 164, 165, 170  
 panorámica de barrido, 344  
 pantalla panorámica anamórfica, 203-208, 242  
 paralelismo, 57, 60, 66, 90, 92, 93, 97, 106, 228-231, 384-386  
*Paris nous appartient*, 480-482  
*Paris, Texas*, 253, 487  
*Parsifal*, 198, 208, 486  
 paso de película, 7, 8  
 Pennebaker, Don, 220  
 Pereira dos Santos, Nelson, 188  
 Perkins, V. F., 37, 180, 241, 245, 293, 330  
 personajes de la narración, 68, 82  
 perspectiva aérea, 168-170, 419  
 perspectiva lineal, 168, 169, 182, 241  
 perspectiva sonora, 78, 301, 310-312  
*Pickpocket*, 152, 216  
*Pierrot el loco*, 279, 282  
 pintor de *mattes*, 17  
 pistas de profundidad, 166-170, 192, 198, 222  
 pixilación, 413  
 plano, 247 (*véase también plano de grúa; plano de situación; plano general; plano subjetivo; plano de resituación; plano de travelling*)  
 plano de acción complementaria, 260  
 plano de grúa, 77, 219, 220, 222, 223, 225-227, 260, 339, 419, 427, 476  
 plano de maqueta en cristal, 197  
 plano de resituación, 266, 268, 286  
 plano de situación, 258, 265, 266, 268, 271, 273, 286, 410, 411, 419, 440, 458
- plano de *travelling*, 17, 219-232, 236, 238  
 plano general, 201, 212-217, 235, 340, 368-370  
 plano máster, 18  
 plano subjetivo, 78-81, 91-99, 214, 243, 273, 320, 340, 372, 383, 388, 434, 464  
 óptico, 78, 80, 95, 214-216, 221, 227, 243-244  
 plano/contraplano, 253, 265, 266, 268, 270, 273, 280, 281  
 planos de seguimiento, 224, 300  
 planos espaciales con profundidad, 166-171, 182, 192, 194-198, 201, 222  
*Platoon*, 21  
*Play Time*, 149, 151, 171, 217, 280, 305  
 Porter, Edwin S., 98, 362, 456, 457  
 positivado a intervalos, 190  
 positivadora óptica, 5-6  
 positivadora por contacto, 5, 234  
 posproducción, 18  
 Preminger, Otto, 72, 224, 480, 481  
 premontaje, 18, 19, 21  
*Primavera*, 85  
 primer plano, 212-213, 215, 216, 223  
 principio de separación, 437-441  
*Print Generation*, 58, 120  
 producción cinematográfica individual, 22, 23, 30  
 productor, 11, 13, 30, 37, 38  
 productor ejecutivo, 11  
 profundidad:  
 de campo en fotografía, 191, 194-196  
 de la información de la narración, 78-80, 95, 97  
 promedio de duración de los planos, 234, 473  
*Providence*, 317, 318  
 proyección frontal, 198, 241  
 proyector, 6  
*Psicosis*, 34, 77, 150, 227, 246, 296, 298, 370  
*Public Enemy*, 202, 472  
 Pudovkin, V. I., 165, 289, 467-470  
 puesta en escena, 144-184, 193, 426-429, 434, 458 (*véase también puesta en escena con profundidad espacial*)  
 puesta en escena con profundidad espacial, 35, 168, 171-172, 176, 178, 182-184, 191, 194, 195, 217, 245, 249, 334, 342, 369, 419, 431, 476  
 punto de vista óptico, 78, 80, 95, 214-216, 221, 227, 243-244
- Qué verde era mi valle*, 296, 315  
 ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, 17, 153, 200
- Rainbow Dance*, 187, 240  
 rasgos de los personajes, 46, 57, 68, 82, 85

- Ray, Nicholas, 37, 191, 242, 430, 480  
 Ray, Satyajit, 153, 252, 479  
 realismo, 146, 148, 152, 158-160, 179, 180, 200, 234, 240, 245, 299, 306, 330, 358, 430, 433, 434, 441, 469, 477, 478, 486  
 reencuadre, 223, 342, 365, 377, 472  
*Reflections on Black*, 188  
 Reggio, Godfrey, 127, 128, 189, 192, 414  
 regla de los 30° en montaje, 281  
*Regreso al futuro*, 73, 156, 208  
 Reisz, Karel, 219, 290, 328  
 relaciones de perspectiva, 168-170, 191-201  
 relaciones primer término/fondo, 108, 154, 155, 164-172, 176, 178, 188, 191-201, 206, 210, 212, 223, 226, 248, 249, 262, 263, 268, 270, 271, 278, 292, 296, 299, 312, 338, 340, 341, 344, 346, 383, 385, 414, 415, 417, 419-423, 432, 472-473  
 Renoir, Jean, 35, 48, 58, 161, 181, 182, 186, 195, 203, 210, 224, 227-233, 235, 245, 288, 334, 337, 377, 477, 480, 481, 484  
 repetición en la forma cinematográfica, 45, 55-60  
*Rescued by Rover*, 457  
 Resnais, Alain, 46, 78, 79, 222, 225, 243, 253, 259, 279, 280, 282, 317, 391  
 retroproyección, 198, 200, 241, 342, 473  
 Richter, Hans, 278, 460, 471  
 Riefenstahl, Leni, 106, 107, 109, 112, 181, 345-347, 406  
 Rimmer, David, 164  
*Río sin retorno*, 27  
 ritmo:  
   en fotografía, 226  
   en montaje, 256-257, 261, 262, 277, 279  
   en la puesta en escena, 180-171  
   en sonido, 296, 302, 304-306  
 Rivette, Jacques, 83, 480, 482, 483  
*Robocop*, 158  
 rodaje con múltiples cámaras, 249  
 rodaje de la producción, fase de, 9, 13  
 rodaje sin continuidad, 18  
 rodaje, 13  
 Roeg, Nicholas, 191  
 Rogers, Ginger, 293, 304, 473  
*Roma, ciudad abierta*, 223, 414, 478, 479  
*Rosa Luxemburg*, 487  
 Rossellini, Robert, 148, 151, 245, 414, 478-480  
 Rouch, Jean, 22, 34  
 Ruiz, Raúl, 196  
 Russell, Ken, 151  
 Ruttman, Walter, 278, 414, 415  
  
*Salesman*, 406  
*Salmo rojo*, 225, 235  
  
*Salvamento de un incendio*, 456  
*Sambizanga*, 167, 168  
*Samma no aji*, 170, 278  
 Sayles, John, 24, 34, 36  
*scanning*, 27, 36, 207, 208  
 Scorsese, Martin, 36, 205, 220, 430-436  
*script*, 14, 15, 18  
*School Daze*, 21, 34, 62  
 Schroeter, Werner, 486  
*Schwechater*, 277  
 secuencia, 86  
 secuencia de montaje, 215, 257, 276, 277, 284, 339, 351, 431  
*Sed de mal*, 101, 153, 156, 226, 237-238, 253,  
 segmentación, principios de, 58  
 segunda unidad, 14, 19  
 Seidelman, Susan, 381  
*Serene Velocity*, 194  
 significado, 49-52  
   (véase también significado explícito, significado implícito, significado referencial, significado sintomático)  
 significado explícito, 49-52, 106, 112, 113, 127  
 significado implícito, 50-52, 62, 209, 112, 128, 131, 132, 139, 282, 287, 302, 32, 347, 361, 391, 396, 398, 405, 412, 415-417, 429, 435-436, 442, 443  
 significado referencial, 49, 50, 52, 111, 347, 412, 429  
 significado sintomático, 52, 62, 112, 347, 348, 412, 413, 417, 429, 430, 442, 443  
*Sillas de montar calientes*, 312  
 simetría en la composición, 165, 184, 261, 365  
 similitud en la forma cinematográfica, 55-59, 63, 66  
 «sinfonía de la ciudad», 414  
*Sin novedad en el frente*, 257  
*Sin techo ni ley*, 196  
 Sirk, Douglas, 27, 157  
*Skripanci na mili*, 164  
 Smalley, Philips, 209  
 Snow, Michael, 23, 225, 232, 244  
 sobrepresiones, 197, 200, 241, 346, 463  
 Solanas, Humberto, 235  
 solapado de diálogos, 299-300, 328  
 solapado de sonido, 314-316  
 sombras:  
   inherentes, 152, 153, 155, 166, 372  
   proyectadas, 152, 167  
 sonidista, 15  
 sonido, 5-9, 13, 15-25, 27, 32, 33, 36, 292-332 (véase también tipos específicos de sonido, por ejemplo: sonido diegético)  
 sonido diegético, 67, 276, 306-310, 312, 314, 315, 318, 323, 334, 343, 356, 397, 472  
 sonido digital, 8, 28, 297  
 sonido dolby, 297, 301  
 sonido en *over*, 310, 316  
 sonido estereofónico, 8, 24, 28, 297, 311, 329, 474  
 sonido magnético, 8  
 sonido no diegético, 67, 68, 97, 157, 281-283, 307-310, 312, 314, 316, 317, 318, 322, 323, 336, 356, 397, 406  
 sonido no simultáneo, 314-316, 318, 319, 323, 439  
 sonido óptico, 8, 20, 297  
 sonido simultáneo, 314, 316, 317  
 Spielberg, Steven, 36, 196, 203, 225, 236, 245, 256  
 St. Clair, Malcolm, 458  
*Stalker*, 187  
 Starevich, Ladislav, 163  
*Steadicam*, 220, 244, 433  
 Sternberg, Josef von, 98, 149, 153, 154, 182, 290  
 Stewart, James, 160, 297  
 Stone, Oliver, 21  
*storyboard*, 13, 14, 16  
 Straub, Jean-Marie, 83, 161, 168, 200, 211, 240, 259, 298, 484, 486, 487  
 Stroheim, Erich von, 148, 150, 219  
 subjetividad mental, 78-81, 83, 95, 310, 340, 44, 461  
 subjetividad perceptiva, 78-80, 215, 321  
 superposición como pista de profundidad, 167-170  
 surrealismo, 46, 62, 462, 465, 466, 471  
 Svankmjaer, Jan, 158  
*Swing Time*, 293  
 Syberberg, Hans-Jürgen, 71, 198, 208, 486  
  
 Tarkovsky, Andrei, 186  
 tasa de contraste, 26, 186-189  
 Tati, Jacques, 37, 74, 149, 151, 171, 217, 243, 280, 298, 299, 305, 306, 452, 480, 484  
*Taxi Driver*, 159, 433  
 técnicas de control del movimiento, 220  
 técnicas de proyección, 197, 200  
 teleobjetivo, 191-195, 222, 273, 345, 347, 464  
 tema y variaciones, 119, 122, 123, 178, 344  
 temas, 51  
*Tempestad sobre Asia*, 468-470  
*Tempestad sobre Washington*, 207  
 tempo, 170-171, 256-257, 279, 287, 302, 304, 306  
 teoría de los autores, 37, 38, 480, 484, 485  
*Terminator 2*, 181, 277  
*The End*, 212

- The Mascot*, 163  
*The Old Grey Hare*, 221  
*The River's Edge*, 315  
*The River*, 114-119, 130, 139, 178, 303, 315, 338, 348-351, 367, 384, 406  
*The Roaring Twenties*, 215, 276, 290  
*The Three Musketeers*, 458  
*The Wrath of the Gods*, 188  
 Third World Newsreel, 23, 30  
*Tiburón*, 63, 69, 70, 196, 225, 277  
 tiempo en narrativa, 65, 66, 70, 88, 259, 275, 313, 392, 456  
 timbre, 296, 297, 299, 310, 320, 321, 327  
 tinte, 187-188  
 tipificación, 160, 469  
 tipos en interpretación, 160  
*Tirez sur le pianiste*, 481, 482  
*Todo va bien*, 52, 60, 282, 362, 412, 436-441, 444, 445  
*Todos los hombres del presidente*, 148  
*Tokyo Monogatari*, 280, 361, 396-401, 445, 476  
 Toland, Gregg, 15, 30, 38, 358, 474  
*Tom Tom the Piper's Son*, 190  
 toma larga, 226, 234-239, 245, 268, 339, 342, 377, 390, 427, 432, 441, 476, 481  
 tomas, 16, 18  
 tomas de reserva, 19  
 tonalidad de la imagen, 165, 183, 185-189, 200, 240  
 tono en sonido, 233, 296, 297, 301, 302, 321, 327  
*Toro salvaje*, 205, 220, 362, 430-436, 443, 444  
 trabajo de *matte*, 16, 17, 197-200, 205, 208, 241, 338, 473  
 tratamiento, 12  
 Trauberg, Ilya, 193  
*travelling matte*, 199-200  
 360°, 207, 227, 273, 280, 399, 481  
 Trotta, Margaretha von, 487  
 truca, 42, 197, 200  
*True Stories: Historias verdaderas*, 251  
 Truffaut, François, 20, 34, 70, 77, 79, 83, 84, 157, 219, 242, 243, 283, 289, 302, 480-484  
 Tsuji, Yoshiro, 476  
*Tucker, un hombre y su sueño*, 189  
*Twilight Zone*, 244  
*Twin Peaks*, 36  
 UFA (Universumfilm Aktiengesellschaft), 241, 459-461  
*Una historia sentimental o La tragedia de una empleada de teléfonos*, 84, 259  
*Una luz en el hampa*, 221, 243  
*Un condenado a muerte se ha escapado*, 298, 318-326, 334, 336, 337  
*Underworld U.S.A.*, 196  
*Un día de campo*, 214  
*Único testigo*, 12, 290, 296  
 unidad en estética cinematográfica, 41-43, 53, 55, 59-60  
*Un ladrón en la alcoba*, 160, 290  
*Valiant Ones*, 203  
 valoración en estética cinematográfica, 52-54, 60, 84, 159  
 Varda, Agnès, 196  
 variación en la forma cinematográfica, 57-58  
 Veidt, Conrad, 161, 461  
 Vertov, Dziga, 190, 240, 244, 257, 291, 413-417, 424, 436, 437, 467-469  
 vestuario, 13, 14, 16, 35, 55, 56, 145, 147, 150-152, 160, 163, 169, 170, 173, 177, 179-181  
*Vidas secas*, 188  
 vídeo, 20, 26-29, 31, 35, 36, 181, 187, 207, 208, 217, 220, 236, 242, 248, 257, 287, 297, 420, 483, 485  
 vídeo de alta definición, 28, 36  
 virado, 188, 402  
 Visconti, Luchino, 171, 477-479  
*Viva la muerte*, 188  
*Vivir su vida*, 331, 481  
 volumen (véase nivel)  
 Vorkapich, Slavko, 276  
*Vormittagsspuk*, 278, 460, 471  
 voz en off, 79, 80, 303, 305, 312, 319-321, 328  
 Wajda, Andrzej, 36, 156, 168  
 Warhol, Andy, 26, 83, 235, 246  
 Warm, Hermann, 30, 460, 470  
*Watching for the Queen*, 164  
*Wavelength*, 194, 232, 233, 244, 336,  
 Wayne, John, 213, 297, 331, 366  
 Weir, Peter, 12, 296  
 Welles, Orson, 15, 38, 91, 101, 153, 154, 156, 182, 184, 209, 212, 226, 235, 237, 245, 253, 307, 312, 316, 331, 338-345, 358, 369, 473, 476  
 Wenders, Wim, 253, 310, 315, 485-487  
 Wertheimer, Max, 4  
 Williamson, James, 455, 457  
*Winchester 73*, 160, 290  
 Wiseman, Frederick, 22, 406-413, 447  
*Woodstock*, 180  
*Woody Allen, el número uno*, 313  
 Wyler, William, 182, 210, 245, 272, 474  
*Yo te saludo María*, 196, 483  
*Zelig*, 74  
 Zemeckis, Bob, 208  
 zona variable, 8  
 zoom, objetivo, 193, 194, 221-223, 225, 226, 233, 235, 244

Uno de los manuales más importantes y exitosos de los últimos tiempos, *El arte cinematográfico* es también un espléndido resumen de todo lo que el estudioso y el aficionado deben saber sobre el cine antes de empezar a profundizar de verdad en la materia. Desde una descripción de los elementos primordiales de la producción cinematográfica hasta una sucinta historia formal del cine, pasando por una visión extremadamente fenoménica del estilo –a partir de la puesta en escena, el montaje, la fotografía y el sonido– y ejemplos de análisis críticos de filmes, el libro no sólo intenta erigirse en un completísimo mosaico sobre todas y cada una de las cuestiones que pueda suscitar el cine entendido como un arte autónomo, sino que además lo hace con un objetivo muy claro: como en *El significado del filme*, *La narración en el cine de ficción*, *El cine de Eisenstein* y *El cine clásico de Hollywood*, los otros cuatro textos de Bordwell –este último junto con Kristin Thompson y Janet Staiger– también editados por Paidós, lo que debe importar no es tanto lo que dicen las películas como el modo en que lo dicen, o, en otras palabras, lo que Bordwell y Thompson llaman la forma cinematográfica, absolutamente distinta de la literaria o de la pictórica. Pues bien: es el dominio de ese alfabeto lo que conseguirán todos aquellos que se adentren en las páginas de esta obra excepcional.

**David Bordwell**, doctor en cine por la Universidad de Iowa, es profesor de Estudios Cinematográficos en la Universidad de Wisconsin, Madison. Su mujer, **Kristin Thompson**, también vinculada a este último centro, donde se doctoró, posee un máster en cine por la Universidad de Iowa.

[www.paidos.com](http://www.paidos.com)

ISBN 84-493-0129-7

