



INGRESO 2023

# Cine y TV

## Introducción a los Estudios Audiovisuales

- **Licenciatura en Cine y Artes Audiovisuales.**
- **Tecnicatura en Producción en Medios Audiovisuales.**



Depto. Académico de Cine y TV  
Facultad de Artes  
Universidad Nacional de Córdoba



Universidad  
Nacional  
de Córdoba

# Curso de Nivelación 2023

## Autoridades Facultad de Artes

### DECANA

Mgtr. Ana Mohaded

### VICEDECANO

Prof. Federico Sammartino

### SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. Sebastián Peña

### DIRECTOR DISCIPLINAR DE CINE Y TV

Lic. Gustavo Alcaraz



## Equipo docente

**Profesora Adjunta a cargo - Coordinadora:** Victoria Inés Suárez

**Profesores Adjuntos:** Luciano Angonoa, Juan Manuel Fernández, Carlos Trioni Bellone

**Profesores Asistentes:** Martín Alaluf, Ana Victoria Díaz, Penélope De Cesaris, Cecilia Dell Aringa, Cintia Frenca, Martín Iparraguirre, Sabrina Moreno, Lucía Rinero

**Ayudantes Alumnos:** Milena Argüello Ferrero, Valentina Bajo, Milagros Bertero, Joaquín Pedro Castillo, Alicia Conti, Marte Gallardo Reynoso, Luna Gherscovici, Agustín Lescano, Nicolás Marcoff, Pablo Rosas Sánchez

**Adscripte:** Pablo Vergara

**Estudiantes Tutoras:** Eugenia Carle y Agustina Alonzo



## Contactos útiles

### **Ingreso Cine y TV**

ingresocinetv@artes.unc.edu.ar

### **Departamento de Cine y TV**

cinetv@artes.unc.edu.ar

### **Secretaría de Asuntos Estudiantiles (SAE)**

estudiantiles@artes.unc.edu.ar

### **Equipo de tutorías · SAE FA**

tutorias\_cinetv@artes.unc.edu.ar

En el Aula Virtual encontramos como **APE:**

Aula Para Estudiantes

 351-766-3981

 @sae.artes

 @SaeArtesUNC



---

## ::: BIENVENIDES :::

---

### **Estimades ingresantes,**

El equipo docente de la materia *Introducción a los estudios audiovisuales* les da la bienvenida a este nuevo trayecto en sus vidas. Elegir la Universidad Nacional de Córdoba es un gesto que implica creer en la igualdad e inclusión que todo espacio público debe promover y sostener políticamente. Ser estudiantes universitarias implica tomar conciencia del contexto económico, social y político, y de los conocimientos y capacidades que pueden ser puestos en juego para construir y transformar ese contexto. Este proyecto, entonces, supone un fuerte compromiso con la sociedad que lo hace posible. Bajo estas convicciones, les invitamos a adoptar desde hoy la actitud seria, comprometida y entusiasta que se necesita en este momento. **¡Bienvenides!**

Equipo Docente  
*Introducción a los estudios audiovisuales*

---

## ::: ORIENTACIONES PARA COMENZAR :::

---

Estos apuntes son parte del material de estudio. ¡Pero no son lo único! Cuando te preinscribas recibirás asesoramiento para ingresar al aula virtual. Es obligatorio acceder a ella, ya que es el espacio institucional que alberga toda nuestra propuesta académica. Durante este tiempo deberás recorrer todas las pestañas, dedicar tiempo a visitar cada link, leer, hacer las actividades indicadas allí y apuntar tus dudas. A esta primera etapa la hemos denominado “autogestiva remota”. Si bien el cursado de la próxima etapa, denominada “presencial”, comienza el lunes 06/02, esta materia ¡ya está en marcha! Ambas instancias son sucesivas y complementarias, de modo que... ¡te invitamos a comenzar! Tanto estos apuntes como el material cargado en el aula virtual constituyen la propuesta completa del espacio curricular. ¡A leer, ver, analizar, pensar, estudiar! En definitiva, ¡a trabajar!

---

### **DUDAS Y CONSULTAS**

**[ingresocinetv@artes.unc.edu.ar](mailto:ingresocinetv@artes.unc.edu.ar)**

---

# **INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS AUDIOVISUALES 2023**

Departamento de Cine y TV  
FACULTAD DE ARTES – UNC

---

**PROGRAMA**

**Departamento Académico: Cine y TV.** Carrera: Licenciatura en Cine y Artes Audiovisuales | Títulos: Licenciado/a en Cine y Artes Audiovisuales, con título intermedio de Técnico/a Productor/a en Medios Audiovisuales | Plan: 2019 | *Introducción a los estudios audiovisuales.*

### **EQUIPO DE TRABAJO**

PROFESORA ADJUNTA A CARGO

COORDINADORA Victoria Inés SUÁREZ

PROFESORES ADJUNTXS Luciano ANGOA / Juan Manuel FERNÁNDEZ /  
Carlos TRIONI BELLONE

PROFESORES ASISTENTES Martín ALALUF / Penélope DE CESARIS / Cecilia DELL'ARINGA /  
Cintia FRENCIA / Martín IPARRAGUIRRE / Sabrina MORENO /  
Lucía RINERO

AYUDANTES ALUMNXS Milena ARGÜELLO FERRERO / Valentina BAJO /  
Milagros BERTERO / Joaquín Pedro CASTILLO / Alicia CONTI /  
Marte GALLARDO REYNOSO / Luna GHERSCOVICI /  
Agustín LESCANO / Nicolás MARCOFF / Pablo ROSAS SÁNCHEZ

ADSCRIPTXS Ana Victoria DÍAZ / Pablo VERGARA

### **DISTRIBUCIÓN HORARIA**

CLASES TEÓRICAS: Primera semana - Lunes, martes, miércoles, de 17 a 21 hs.  
Semanas posteriores - Lunes y miércoles – 17 a 21 hs.

CLASES EN LAS  
COMISIONES DE TRABAJOS PRÁCTICOS:

Turno Mañana Martes, jueves y viernes – 09 a 12 hs.

Turno Tarde Martes, jueves y viernes – 18 a 21 hs.

## **1. FUNDAMENTACIÓN – ENFOQUE - PRESENTACIÓN**

Pensar la materia *Introducción a los estudios audiovisuales* nos enfrenta a múltiples desafíos. El espacio curricular toma como referencia para su desarrollo la Resolución HCD FA 106/2012, que da por aprobada la propuesta de ingreso a las carreras de la facultad. La resolución dice que: “Este proyecto propicia una **concepción integral** del ingreso universitario, comprendiendo la problemática no sólo en su temporalidad acotada a las seis semanas de duración, sino también **en el horizonte del primer año de la carrera** y, más aún, **en su articulación con el nivel medio**”. En este marco, el programa actual se propone

instaurar la materia como “un espacio para el desarrollo de **herramientas y conocimientos** que la/el estudiante necesitará **para enfrentar ‘lo que vendrá’ en la carrera**”.

El programa tiene una metodología y diseño pensados desde una perspectiva que promueve un modelo integral de educación:

En relación a la **concepción de la enseñanza**, busca:

- o Énfasis en las competencias personales.
- o Flexibilidad.
- o Métodos dinámicos y participativos.

En relación a la **concepción de la/el docente**:

- o Rol activo, creador, investigador y experimentador.
- o Actitud flexible, espontánea, orientadora.

En relación a la **concepción de la/el estudiante**:

- o Sujeto activo, constructor/a del conocimiento.
- o Potenciador de su creatividad, reflexión e intereses cognoscitivos propios.
- o Desarrollo de la participación y el compromiso.

La materia también busca **dialogar** y conseguir una mayor homogeneidad con los **demás ingresos** de la Facultad de Artes, a través del logro de objetivos mínimos comunes, e incorporar una reflexión renovada sobre los espacios de formación, nuestras prácticas de enseñanza y producción, nuestra perspectiva y noción de nivelación en toda su complejidad.

En relación a la currícula del 1° año, la materia intenta **vincular** las tres áreas que tiene el plan de estudios de la carrera (técnico-realizativa, estudios teóricos, históricos y culturales, y proyectual), tomando como eje la perspectiva de **continuidad, paso, transición**.

## 2. PROPÓSITO Y OBJETIVOS

El **propósito** de *Introducción a los estudios audiovisuales* es **conformar un espacio curricular de adaptación** a los estudios de grado, desde la perspectiva de los propios trayectos y proyectos de vida de los ingresantes, introduciéndoles a los estudios universitarios y a la problemática de los lenguajes artísticos y propiciando procesos de análisis y reflexión sobre las artes y las producciones artísticas audiovisuales a través de estrategias de lectura, interpretación y producción de textos (gráficos, audiovisuales, visuales, sonoros).

Los **objetivos** de la materia son:

1. **Conocer** la Universidad Nacional de Córdoba, su historia y estructura; **desarrollar** un sentido de pertenencia con la institución y la inquietud por la participación en instancias para la construcción de mejores niveles de funcionamiento, en un marco de acción democrático y solidario.
2. **Desarrollar** aptitudes y destrezas en relación a la lectura e interpretación de textos, organización, jerarquización y estudio, como así también un manejo apropiado de la expresión oral y escrita.
3. **Identificar** en una obra audiovisual los componentes y recursos del lenguaje audiovisual, sus posibilidades expresivas y comunicativas, el tratamiento de las

mismas y su relación con el campo tecnológico y entorno cultural. Así también, **reflexionar, analizar y ejercitar la crítica** en relación a estas obras, reconociendo en ellas los sentidos manifiestos y profundos que tenga.

4. **Reconocer** los saberes que forman parte del propio bagaje; **complementar** con los nuevos saberes, desde una perspectiva de construcción integral y colectiva del conocimiento. En este punto, se pretende **generar** un “sentido de constante búsqueda”, para que la apropiación de contenidos, herramientas, dinámicas de trabajo, mecanismos de creación de sentido posibiliten **realizar** las propias experiencias de producción.

### 3. PROPUESTA METODOLÓGICA Y VINCULACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA

La materia se desarrolla en **tres ESPACIOS DE TRABAJO**:

- **LAS CLASES TEÓRICAS.** Después de una primera semana con mayor carga de clases teóricas, estos encuentros se llevan adelante dos veces por semana. En ellos se profundizan los temas trabajados durante diciembre y enero en el apunte de cátedra y en el aula virtual, fortaleciendo estrategias de lectura y comprensión de textos. Se utiliza material audiovisual que sirve para la ejemplificación y el ejercicio deconstructivo, analítico, crítico y reflexivo.
- **LAS COMISIONES DE TRABAJOS PRÁCTICOS.** Después de una primera semana con menor carga de clases prácticas, estos encuentros se llevan adelante tres veces por semana. Las modalidades de trabajo propuestas pueden variar e ir desde dinámicas lúdicas, de expresión, encuentro o creación (individuales o colectivas), hasta los trabajos prácticos evaluables concretamente, que son resueltos sobre la base de las consignas y en articulación con los contenidos de las clases teóricas, el apunte y el aula virtual.
- **EL AULA VIRTUAL.** Se accede al espacio obligatoriamente a partir de la preinscripción. Allí se encuentran el programa, el cronograma, la bibliografía, las guías de lectura, visualización y análisis, las consignas de los trabajos prácticos y la descripción de los parciales, las notificaciones y comunicados de la cátedra.

A su vez, la materia se desarrolla en **dos grandes ETAPAS**:

- **LA ETAPA AUTOGESTIVA REMOTA**, que se da a partir de la preinscripción. A través del aula virtual, se accede a un recorrido de lecturas, análisis y ejercicios que será retomado y evaluado al inicio de la etapa presencial, en febrero de 2023.
- **LA ETAPA PRESENCIAL**, que se lleva adelante desde el lunes 6 de febrero hasta el viernes 17 de marzo. Esta etapa combina clases teóricas y prácticas (a cargo del equipo docente), jornadas y charlas específicas (a cargo de áreas de gestión de la facultad) y tutorías (a cargo del equipo de tutorías).

### 4. CONTENIDOS – NÚCLEOS TEMÁTICOS – UNIDADES

Esta primera materia del plan introduce a los ingresantes, por un lado, a la vida universitaria y, por el otro, a los contenidos específicos de la carrera. Los módulos son:

- El **MÓDULO I**. Introduce a los ingresantes a la historia, estructura y organización de la UNC. Los contenidos se dividen en dos ejes. **Eje 1.** Ciudadanía universitaria. Les estudiantes como ciudadanos de la universidad pública. Qué es estudiar en la UNC. Derechos académicos, sociales y políticos. La participación, el cogobierno y la organización. Gestión institucional de la UNC y vinculación con las facultades. Creación y organización de la Facultad de Artes. Administración, dependencias y ubicación. **Eje 2.** Breve recorrido por más de 400 años de historia. Los orígenes. La gestión franciscana. Etapa de modernización. Contexto pre-reformista y universidad de la Reforma. Siglo XX, universidad obrera, período desarrollista, Cordobazo, retorno a la democracia.
- El **MÓDULO II**. Breve historia del cine. El nacimiento, los pioneros y los creadores. Cine mudo y sonoro. Hitos y corrientes estéticas más importantes; sus aportes y contribuciones, metodologías y contextos de producción. Análisis de obras. Reconocimiento, comparación, análisis de recursos y vinculación con el contexto.
- El **MÓDULO III**. Introduce a los ingresantes a los elementos narrativos, a las áreas realizativas y a los roles, etapas y procesos de trabajo.
  - Introducción al guion. Relato, narración, historia. Idea y tema. Conflicto. Personajes. Diégesis. Escritura por etapas. *Storyline*, argumento, escaleta y guion literario.
  - Fotografía. La luz. Características y efectos. Etapas del proceso de trabajo en el área. El uso narrativo, temático, estético de la fotografía. Análisis de obras.
  - Sonido. Los elementos de la banda sonora. Funciones narrativas o expresivas de los elementos sonoros. Etapas del proceso de trabajo en el área. Análisis de obras.
  - Arte. Los elementos que componen la imagen. Etapas del proceso de trabajo en el área. El uso narrativo, temático, estético. Análisis de obras.
  - Montaje. Tipos de montaje. Transiciones. Uso narrativo, temático, estético del montaje. Etapas del proceso de trabajo. Análisis de obras.
  - Producción. Equipo, roles, tareas y responsabilidades. Las etapas en una realización audiovisual. Condiciones de producción. Análisis de obras.
  - Dirección. Toma, escena, secuencia. El plano, escala, angulación y movimientos de cámara. Campo y fuera de campo. Puesta de cámara, puesta en escena, puesta en serie. Etapas del proceso de trabajo. El vínculo con todas las áreas. Análisis de obras.
- El **MÓDULO IV**. Es transversal a todos los anteriores. Busca desarrollar conocimientos teóricos sobre el lenguaje audiovisual integralmente; aquí los ingresantes incorporan los conocimientos de los demás módulos y los aplican en forma paralela y simultánea analizando y produciendo obras audiovisuales.

## 5. EVALUACIÓN - DETALLE DE LAS TRABAJOS PRÁCTICOS Y PARCIALES

Las instancias evaluativas son de dos tipos: trabajos prácticos y parciales.

- **TRABAJOS PRÁCTICOS. TP1.** Consiste en la visualización de películas, con el fin de identificar los recursos utilizados y analizar el sentido con el que se usan en cada oportunidad. **TP2.** Consiste en la realización grupal de un cortometraje, a partir de un menú de opciones, en el que se exploren los contenidos de la materia.

- **PARCIALES.** Son (2) evaluaciones individuales, que combinan preguntas de múltiple opción y de desarrollo. Abarcan los temas y contenidos de todos los módulos. Están en sintonía con las actividades preparatorias de la etapa autogestiva y las dinámicas propuestas durante el cursado sincrónico. Se incluyen preguntas que relacionan los contenidos con la filmografía obligatoria. Se resuelven a través del aula virtual.

## 6. REQUISITOS DE APROBACIÓN - CONDICIONES DE CURSADO

Acorde a lo que el Régimen de Estudiantes estipula, las condiciones de cursado son las siguientes: promocional, regular o libre. Cada una de ellas implica el cumplimiento de determinados requerimientos mínimos.

- **PROMOCIONAL.** Será estudiante promocional la/el que cumpla estas condiciones:
  - 80% de asistencia a las comisiones de trabajos prácticos.
  - 100% de los TPs aprobados con calificación igual o mayor a 6 (seis) y un promedio (que no se redondea) igual o mayor a 7 (siete). Los TPs pueden recuperarse para lograr la condición de promoción. La calificación que se obtenga sustituirá a la obtenida en el TP recuperado.
  - 100% de los parciales aprobados con calificación igual o mayor a 6 (seis) y un promedio (que no se redondea) igual o mayor a 7 (siete). Los parciales pueden recuperarse para lograr la condición de promoción. La calificación que se obtenga sustituirá a la obtenida en el parcial recuperado.
  - Las calificaciones promediadas de TPs y parciales serán consideradas separadamente y no serán promediadas entre sí a los fines de definir la condición de promoción. Es decir, ambos promedios, el de TPs por un lado y el de parciales por el otro, deben ser iguales o mayores a 7 (siete). Luego, para establecer la calificación final en la materia, se hace un promedio general entre ambos, donde sí se aplica redondeo, de acuerdo a los criterios especificados en el aula virtual. Por lógica, ese promedio general será siempre igual o superior a 7 (siete).
- **REGULAR.** Será estudiante regular la/el que cumpla estas condiciones:
  - 80% de asistencia a las comisiones de trabajos prácticos.
  - 100% de los TPs aprobados con calificación igual o mayor a 4 (cuatro) y un promedio (que no se redondea) igual o mayor a 4 (cuatro). Los TPs pueden recuperarse para lograr la condición de regular. La calificación que se obtenga sustituirá a la obtenida en el TP recuperado.
  - 100% de los parciales aprobados con calificación igual o mayor a 4 (cuatro). Los parciales pueden recuperarse para lograr la condición de regular. La calificación que se obtenga sustituirá a la obtenida en el parcial recuperado.
  - Las calificaciones promediadas de TPs y parciales serán consideradas separadamente y no serán promediadas entre sí a los fines de definir la condición de regular. Es decir, ambos promedios, el de TPs por un lado y el de parciales por el otro, deben ser iguales o mayores a 4 (cuatro).

- Tal como indica el Régimen de Estudiantes, la regularidad se extiende por el término de 3 (tres) años, a partir de que se deja constancia fehaciente de que la/el estudiante accede a esta condición.
- Les estudiantes regulares rinden un examen final escrito que combina preguntas de múltiple opción y de desarrollo, que abarca todos los módulos del programa.
- **LIBRE.** Será estudiante libre quien durante el cursado no cumpla con lo anterior y/o el/la que opte por esta condición. En este caso, debe inscribirse y presentarse a rendir en la fecha de examen, cumpliendo los siguientes pasos/requisitos:
  - Presentación del **TP2** de acuerdo a las condiciones que se estipulan en las consignas, 15 días antes de la fecha de examen, para ser evaluado por el tribunal. La entrega se hace enviando el link de visualización y descarga (sin contraseña) al mail de la cátedra: [ingresocinetv@artes.unc.edu.ar](mailto:ingresocinetv@artes.unc.edu.ar). Un caso particular. Les estudiantes que hayan cursado la materia y tengan el TP2 ya realizado y evaluado durante el cursado, deben enviar un mail dando aviso, para que desde la cátedra podamos verificarlo. En estos casos, no deben hacer un nuevo trabajo; el realizado durante el cursado es suficiente.
  - La/el estudiante libre rinde un **examen final** escrito que combina preguntas de múltiple opción y de desarrollo, que abarca todos los módulos del programa.
- Les **estudiantes trabajadores, con familiares a cargo o en situación de discapacidad** deben dar conocimiento de su condición a la coordinación de la materia, enviando un mail a [ingresocinetv@artes.unc.edu.ar](mailto:ingresocinetv@artes.unc.edu.ar). Fecha límite: lunes 6 de febrero. Para acceder a esta opción de cursado y a los derechos y obligaciones que supone, deben conocer y cumplir lo que estipulan las resoluciones HCD 91/2012 y 184/2015 (que forman parte de nuestro material de estudio).

## 7. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA

Los contenidos son abordados a través de la **bibliografía obligatoria** (cuyos temas se evalúan directamente) y **bibliografía recomendada** (que sirve para ampliar la perspectiva de cada módulo). Tanto una como otra funcionan como disparadores de las clases teóricas y actividades que se hacen en las comisiones de trabajos prácticos.

### ➤ **MÓDULO I**

Todo el material está en el aula virtual, subpestaña "Módulo I".

### ➤ **MÓDULO II**

El material está en el aula virtual, subpestaña "Módulo II".

#### **Obligatoria:**

- o Jacobs, L. (1963), *El arte del cine. Una antología de ideas sobre la naturaleza de la cinematografía* (pp 1-43), Buenos Aires, Argentina, Ediciones Peuser.
- o D'Espósito, L. (2014), *Todo lo que necesitás saber sobre cine* (pp 19-35), Buenos Aires, Argentina, Editorial Paidós.

#### **Complementaria:**

- o Lacolla, E. (2008), *El cine en su época: Una historia política del filme* (pp 9-57), Córdoba, Argentina, 2º edición, Editorial Comunicarte.

➤ **MÓDULO III**

El material está en el aula virtual, subpestaña "Módulo III".

**Obligatoria:**

- o Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción* (pp 145-163), Buenos Aires, Argentina, Paidós Comunicación Cine.
- o Cots, F. (2012), *Introducción al guión cinematográfico* (pp 1-20, 24-27), Córdoba, Argentina, Edición del Profesor Cots para uso de la cátedra Guión.
- o Departamento Universitario de Informática, UNC. *Lenguaje audiovisual, conceptos básicos* (pp 9-15).
- o Departamento Universitario de Informática, UNC. *Montaje; construcción, relato, expresión* (pp 3-9).
- o Espinosa, L. & Montini, R. (2007), *Había una vez... Cómo escribir un guión* (pp 27-64), Buenos Aires, Argentina, Editorial Nobuko, 2º edición.
- o Larson Guerra, S. (2010), *Pensar el sonido, una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico* (pp 141-169), México, UNAM Univ. Nac. Autónoma de México, Centro de Estudios Cinematográficos.
- o Loiseleux, J. (2005), *La luz en el cine, cómo se ilumina con palabras, cómo se escribe con luz* (pp 7-49), España, Editorial Paidós.
- o Martin, M. (2002), *El lenguaje del cine* (pp 94-96); Barcelona, España, Gedisa.
- o Mercado, G. (2011), *La visión del cineasta. Las reglas de la composición cinematográfica y cómo romperlas* (pp 20-32), Anaya Multimedia Photo Club.
- o Sierra, G. (2015), Fascículo 6: Producción audiovisual. Cuaderno 3: Realización. *Educ.ar, Conectar Igualdad, Colección Fascículos digitales, Competencias en TIC.*
- o Triquell, X. (Coord) (2010), *Contar con imágenes, una introducción a la narrativa filmica* (pp 18-25), Córdoba, Argentina, Editorial Brujas.

**Complementaria:**

- o Aumont, J. (1996). *Estética del cine, espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (pp 1-4, 14-37), Epublibre, Editor digital, Titivilus.
- o Discépola, M. (2010) *La dirección de actores de Cine* en <https://aguasfuerte.files.wordpress.com/2010/08/10-discepola.pdf>.
- o Espinosa, L. & Montini, R. (2007), *Había una vez... Cómo escribir un guión* (pp 65-119), Buenos Aires, Argentina, Editorial Nobuko, 2º edición.
- o Larson Guerra, S. (2010), *Pensar el sonido, una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico* (pp 221-251), México, UNAM Univ. Nac. Autónoma de México, Centro de Estudios Cinematográficos.
- o Murch, W. (2003), *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* (pp 30-33), España, Ocho y medio, Libros de cine.
- o Osorio, O. (2015), La escritura en la pantalla. *Revista Experimenta* (pp 28-31).

➤ **MÓDULO IV**

El material está en el aula virtual, subpestaña "Módulo IV".

**Obligatoria:**

- o Aumont, J.; Marie, M. (1990), *Análisis del film*, (pp 17-25 y 46-48), Paidós Comunicación Cine, Ediciones Paidós Ibérica, España.
- o Dell`Aringa, C. (año), ¿Qué es la argumentación? en *Material de estudio para el 4º año*, Escuela Superior de Comercio Manuel Belgrano, UNC, Córdoba.
- o Iparraguirre, M. (2016), Modelo de análisis cinematográfico en *Apunte de cátedra de Análisis y Crítica*, carrera de Lic. en Cine y TV, Facultad de Artes, UNC, Córdoba.

## FILMOGRAFÍA OBLIGATORIA

Los contenidos de los módulos del programa serán tratados en las clases teóricas y en las comisiones de trabajos prácticos con **ejemplos y referencias** tomados de aquí. Además, en los parciales se incluyen preguntas que vinculan los contenidos con este canon de películas. Es fundamental verlas ya a partir de la preinscripción.

1. Pulp Fiction (Tarantino, Estados Unidos, 1994, 154 min).
  2. La ciénaga (Martel, Argentina, 2001, 102 min).
  3. Las horas (Daldry, Estados Unidos, 2002, 114 min).
  4. 8 mujeres (François Ozon, Francia, 2002, 118 min).
  5. El aura (Bielinsky, Argentina, 2005, 138 min).
  6. Violeta se fue a los cielos (Wood, Chile, 2011, 110 min).
  7. Parásitos (Bong Joon-ho, Corea del Sur, 2019, 132 min).
- Canon de cortometrajes - Se indicarán oportunamente en el aula virtual.

## FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- |  |  |
|--|--|
| 1. Cortometrajes de Alice Guy.                   | 14. Noche y niebla (Resnais, 1955).      |
| 2. Cortometrajes de Lumiere y Méliès.            | 15. Hiroshima Mon Amour (Resnais, 1959). |
| 3. El nacimiento de una nación (Griffith, 1915). | 16. Los 400 golpes (Truffaut, 1959).     |
| 4. El gabinete del Dr Caligari (Wiene, 1920).    | 17. Sin aliento (Godard, 1960).          |
| 5. Nosferatu (Murnau, 1922).                     | 18. Psicosis (Hitchcock, 1960).          |
| 6. El acorazado Potemkin (Eisenstein, 1925).     | 19. La naranja mecánica (Kubrick, 1971). |
| 7. Metrópolis (Fritz Lang, Alemania, 1927).      | 20. Stalker (Tarkovsky, 1979).           |
| 8. Un perro andaluz (Buñuel, 1928).              | 21. Fanny y Alexander (Bergman, 1982).   |
| 9. El dictador (Chaplin, 1940).                  | 22. Matador (Almodóvar, 1986).           |
| 10. El ciudadano (Welles, 1941).                 | 23. Pi (Aronofsky, 1998).                |
| 11. Roma, ciudad abierta (Rossellini, 1945).     | 24. Los rubios (Carri, 2003).            |
| 12. Ladrón de bicicletas (De Sica, 1948).        | 25. Elephant (Van Sant, 2003).           |
| 13. Rashomon (Kurosawa, 1950).                   | 26. Hierro 3 (Ki Duk, 2004).             |
|  | 27. Madeinusa (Llosa, Perú, 2005).       |

- |   |   |
|---|---|
| 28. Paranoid Park (Van Sant, 2007).           | 41. 45 años (Haigh, 2015).  |
| 29. Criada (Herrera Córdoba, 2009).           | 42. Mi amiga del parque (Katz, 2015).   |
| 30. Nostalgia de la luz (Guzmán, 2010).       | 43. Tangerine (Baker, 2015).  |
| 31. De caravana (Ruíz, 2011).                 | 44. Paterson (Jarmusch, 2016).  |
| 32. El árbol de la vida (Malick, 2011).       | 45. Primero enero (Mascambroni, 2016).  |
| 33. El estudiante (Mitre, 2011).              | 46. Las calles (Aparicio, 2016).  |
| 34. La piel que habito (Almodóvar, 2011).     | 47. Zama (Martel, 2017).  |
| 35. Yatasto (Paralluelo, 2011).               | 48. Alanis (Bernerri, 2017).  |
| 36. 7 cajas (Maneglia y Schémbori, 2012).     | 49. Visages, villages (Varda, 2017).  |
| 37. Amour (Haneke, 2012).                     | 50. La deuda (Fontán, 2019).  |
| 38. Why Don't You Play in Hell? (Sono, 2013). | 51. Siempre que las películas se mencionen en la bibliografía o en las clases es útil agendarlas para verlas después. |
| 39. Pendejos (Perrone, 2013).                 |   |
| 40. Vóley (Piroyansky, 2014).                 |   |

## 8. RECOMENDACIONES DE CURSADA

Si bien el plan de estudios habilita a cursar, e incluso aprobar, todas las materias del primer año de la carrera sin tener *Introducción a los estudios audiovisuales* aprobada, o incluso regularizada, **se aconseja cursar esta materia antes que todas las demás de primer año.**

Además, es importante para la cátedra lo siguiente:

- o Puntualidad y compromiso con la asignatura. Eso implica tener siempre el programa a mano, hacer la lectura y visualización previa de los materiales, mantener una visión amplia y general, siempre atenta a los diálogos entre contenidos, y una actitud proactiva y vincular entre teoría, análisis y práctica.
- o Respeto hacia los compañeros, los docentes y no docentes que hacen posible el cursado, hacia el espacio que nos alberga y la Universidad Pública en su conjunto.
- o Predisposición a trabajar en grupo, consensuar, discutir, interactuar, acordar, negociar.
- o Actitud seria, comprometida y entusiasta.

## 9. REQUISITOS Y DISPOSICIONES SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE

Los aspectos a tener en cuenta para la asistencia y permanencia en las clases son básicos pero fundamentales. Las aulas suelen ser pequeñas en relación a la cantidad de ingresantes durante el primer y segundo año de carrera. Es importante cuidar la infraestructura y equipamiento, mantener el orden y la limpieza.

## 10. CRONOGRAMA GENERAL

El cronograma ajustado y actualizado está disponible en el aula virtual.

Mes	Actividad	Modalidad
Noviembre, diciembre y enero	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Preinscripción.</li> <li>● Acceso al aula virtual.</li> <li>● Lecturas (bibliografía) y visionados (filmografía).</li> <li>● Realización de actividades preparatorias.</li> </ul>	Etapa "autogestiva" remota.
Febrero	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 06/02 - Semana 1.</li> <li>○ 13/02 - Semana 2.</li> <li>○ 20/02 - Semana 3.</li> <li>○ 27/02 - Semana 4.</li> </ul>	Etapa presencial.
Marzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 06/03 - Semana 5.</li> <li>○ 13/03 - Semana 6.</li> </ul>	
Mitad de marzo en adelante	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inscripción definitiva.</li> <li>● Comienza el cursado de las demás materias.</li> </ul>	

Lic. Victoria Inés Suárez

Profesora Adjunta a cargo – Coordinadora  
Introducción a los Estudios Audiovisuales

[victoriasuarez@artes.unc.edu.ar](mailto:victoriasuarez@artes.unc.edu.ar)

[ingresocinetv@artes.unc.edu.ar](mailto:ingresocinetv@artes.unc.edu.ar)



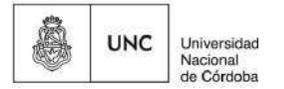
---

## ::: MÓDULO I :::

---

Todo el **contenido** de este módulo está en el **aula virtual**.

¡Te esperamos por allí!



---

## ::: MÓDULO II :::

---

Este apartado tiene la **bibliografía obligatoria** del módulo.  
Pero ¡atención! En el aula virtual hay **guías de lectura** que te servirán para abordar el material.  
Además, hay **bibliografía complementaria**. Así que ¡te esperamos por allí!

# EL ARTE DEL CINE

*Una  
antología de ideas sobre la naturaleza  
de la cinematografía,  
seleccionada, arreglada y presentada*

por

LEWIS JACOBS

TRADUCCIÓN  
DE  
ATANASIO SANCHEZ

EDICIONES PEUSER

## LEWIS JACOBS *Prefacio*

La idea básica de este libro es explorar la naturaleza del arte cinematográfico utilizando para ello una serie de ensayos escritos en los últimos cincuenta años. Todo el material empleado tiene una tendencia formalista en el sentido de que llama la atención sobre las distintas formas en que la expresión cinematográfica puede ser creativa. También existe una reiteración persistente —nada accidental— de la diferencia en técnica y estructura entre el cine y el teatro, y una insistencia en los valores, principios y doctrinas del cine.

Al seleccionar los artículos me he limitado al material hallado en publicaciones norteamericanas. Una gran parte del mismo se hallaba disperso en revistas de interés ocasional, en gran parte olvidadas. Muchos se encontraban en periódicos fugaces, oscuros y fuera de circulación, y otros hubieron de tomarse en préstamo de archivos privados. La mayoría son desconocidos para la generación actual de entusiastas del cine. Pero juntos, en forma permanente de libro, sirven para aclarar cuestiones artísticas en discusión.

Como se trata de una colección retrospectiva, muchos de los ensayos fueron elegidos, aparte de su valor intrínseco, por ser adecuados a un amplio análisis del crecimiento creativo del cine. Por este motivo son presentados en forma cronológica desde 1910 hasta nuestros días. Esta disposición en profundidad, por decirlo así, da un valor más significativo a los ensayos. Mirando hacia atrás queda satisfecho el interés histórico, de tal manera que aparentemente fija el rumbo para el progreso del arte cinematográfico. Esta disposición revela además lo que tuvo importancia en su período y así nos da una dimensión de relación y experiencia que no podría obtenerse de otra manera.

Espero que este libro dé algunas respuestas a las muchas preguntas de los aficionados al cine interesados en el arte cinematográfico, y, lo que es más importante, plantee nuevas cuestiones.

Nueva York, octubre de 1959.

## INTRODUCCION

# CINEMATOGRAFIA: EL ARTE DE LOS DIRECTORES

■ *Lewis Jacobs*

De los miles de directores que han hecho decenas de miles de películas en los últimos sesenta años, hay un número relativamente pequeño que se destaca por su contribución al desarrollo y progreso del arte cinematográfico. Esos hombres, en sus esfuerzos por ser más expresivos, descubrieron las características especiales de su medio, ampliaron los límites de la técnica e impulsaron la cinematografía hacia formas más profundas y originales de composición. El estímulo constante de tratar el material más a fondo realzó sus técnicas e hizo más profundas sus composiciones. La adición de mejoras técnicas y nuevos inventos, que ampliaron los límites y poderes del medio, les permitió refinar aún más la expresión cinematográfica y lograr una síntesis de profundidad psicológica y estilo pulido. Dada una novedad superficial, la forjaban en un medio vital de fuerza estética con su particular idioma, cánones y normas, y una suma de tradiciones creativas propias.

Analizando en conjunto la obra de esos hombres, llaman la atención su novedad y frescura, sus extraordinarias excelencias técnicas y formales. Sus obras representan una variedad de estilos, técnicas y filosofías, y sin embargo reflejan una finalidad constante: presentar un mundo gobernado por su propia personalidad en términos del medio de la película cinematográfica. Cada director, a su manera y en su oportunidad, no desmereció, en su obra, de lo mejor que el cine había producido hasta entonces. Colectivamente, su obra ayudó a crear el arte de la cinematografía, contribuyó a su valor estético e hizo que la atención del mundo se fijara en la importancia del cine como fuerza cultural.

## I. Décadas de descubrimiento

Durante las dos primeras décadas de su existencia, la cinematografía pasó, de ser una curiosidad científica, a ser un arte con su propio carácter y personalidad, merced a los esfuerzos de tres hombres: Georges Méliès, Edwin S. Porter y David W. Griffith. Esos directores introdujeron innovaciones que ampliaron el campo de la cinematografía, aumentaron sus recursos, agudizaron sus instrumentos y técnicas y establecieron una forma de composición propia de la expresión cinematográfica. En el término de veinte años sus contribuciones llegaron a una culminación deslumbrante en la producción de dos películas extraordinarias de D. W. Griffith, que señalaron un jalón en la creación cinematográfica y siguen siendo dos obras no superadas del arte cinematográfico norteamericano.

En 1900, cuando el cine era aún una novedad comercial limitada a una duración de un minuto o dos, de pronto recibió una nueva dirección, en Francia, dada por Georges Méliès. Como ex mago, se sintió fuertemente atraído por la capacidad de la cámara de crear efectos "sobrenaturales". Apartó al lente del simple registro de "actos de la vida real" para dirigirlo a la fantasía, introdujo elementos tomados del teatro, como vestuario, decorados, actores profesionales, y empleó temas tomados de la literatura. Al hacerlo descubrió numerosos efectos visuales, basados en la capacidad de la cámara, que nunca habían sido tenidos en cuenta hasta entonces. En sus manos, la cámara se convirtió en un instrumento mágico capaz de trucos asombrosos.

La finalidad primordial de Méliès era desconcertar. *La Dama que desaparece*, *El castillo encantado*, *El laboratorio de Mefistófeles*, *El espejo de Cagliostro*, *La posada embrujada*, *El diablo del convento* y otras muchas películas hechas en 1902, mostraban a seres que desaparecían, otros cortados en dos, otros volando; apariciones de formas horribles, animales convertidos en seres humanos y seres humanos transformados en animales. Eran logrados por efectos de la cámara que solamente Méliès había llegado a dominar: exposiciones dobles, máscaras, acción interrumpida, "tomas" a la inversa, acción rápida y lenta, animación, *fadings* y desvanecimientos. Esos efectos no fueron incorporados a la técnica cinematográfica corriente hasta años después.

A medida que el dominio de la cámara de Méliès iba desarrollándose, se aventuró en empresas más ambiciosas. De cintas de una sola escena, avanzó a cintas de varias escenas. Por obvio que esto pueda parecer hoy, nadie había pensado en ello o se había atrevido a realizarlo hasta entonces. Méliès preparó escenas y las fotografió con una continuidad que relatava un argumento con un principio, una continuación y un fin.

Bautizó su nuevo método con el nombre de "escenas dispuestas artificialmente". *Cenicienta*, *Juana de Arco*, *Un viaje a la Luna*, *Los viajes de Gulliver*, *El viaje imposible* y centenares de otras películas, realizadas entre 1902 y 1905, estuvieron llenas de cuadros teatrales, vestidos lujosos, decorados espectaculares y esmerados efectos fotográficos, conteniendo a veces hasta treinta escenas, seleccionadas y preparadas especialmente para la cámara, que duraban lo que para entonces era mucho tiempo: de ocho a doce minutos.

Las "escenas dispuestas artificialmente", además de ampliar el campo de la cinematografía, introdujeron un nuevo concepto: el de la composición o continuidad cinematográfica. Hasta entonces, el cine había sido un proceso no selectivo. Desde ese momento se convirtió en una empresa creadora que entrañaba planeamiento, selección, dirección, organización y la fusión de la materia prima y el medio para producir el efecto deseado. Un vasto mundo de nuevos argumentos, tomados de la literatura u "originales", pronto estuvo al alcance de la cinematografía.

Pero, en un plazo breve, las innovaciones de Méliès fueron superadas por otra técnica más revolucionaria. No contento con el método del francés de las "escenas dispuestas artificialmente", que dividía una película en una serie de escenas completas, el norteamericano Edwin S. Porter fragmentó las escenas en componentes menores de "tomas". Cada "toma" era una unidad incompleta que tenía que ser combinada con otras "tomas" y dispuesta en un orden específico para que la idea o acción de la escena pudiese ser comprendida totalmente. La "toma" era la menor unidad significativa de la composición. Este proceso de seleccionar, combinar y disponer las "tomas", conocido ahora como la secuencia, dio a la cinematografía un nuevo rumbo de importancia fundamental para su propia estructura.

*La vida de un bombero norteamericano* y *El gran robo del tren* (1903-1904) fueron las primeras películas dramáticas de Porter que mostraron su novedosa técnica de compaginación. Una representaba el salvamento —a último momento— de una mujer y un niño en un edificio en llamas; la otra, un audaz asalto, persecución y captura a último momento de unos ladrones de trenes. Esas películas clásicas primitivas, por las cuales es recordado hoy Porter, fueron en su tiempo las que tuvieron más éxito y ejercieron mayor influencia. Iniciaron un estilo vigoroso de movimiento y melodrama que cautivó al público norteamericano, y marcaron el primer período de prosperidad de la industria.

En esas cintas, Porter mostró que la expresión de la película cinematográfica surgía de la relación de las "tomas", y que la "toma" era un elemento organizador más básico de la estructura de la película

que la escena. Este descubrimiento diferenció inmediatamente la técnica cinematográfica de la técnica teatral e introdujo la compaginación como el concepto estructural más importante de la producción cinematográfica.

En las películas siguientes Porter amplió la técnica de la compaginación de una aplicación directa a una por comparación. En *Ex convicto* (1905), usó la compaginación para indicar el contraste entre el hogar abatido por la pobreza de su protagonista, con la casa lujosa de un millonario que le negaba trabajo. *La cleptómana*, una película posterior y una de sus obras más interesantes, empleaba el paralelismo para relatar dos argumentos y suministrar un comentario irónico final. Dos mujeres —una, pobre; otra, rica— son sorprendidas robando en una tienda. La mujer rica es puesta en libertad, y la otra, encarcelada. La cinta termina con una figura de la Justicia, con los ojos vendados, sosteniendo una balanza en uno de cuyos platillos hay una bolsa de oro, y en el otro una hogaza de pan. La balanza se inclina lentamente en favor del oro. Luego se quita la venda que cubre los ojos de la Justicia, revelando solamente un ojo brillante fijo en el oro. La eficacia de la historia reside en el paralelismo de las dos historias.

Aunque Porter siguió haciendo películas durante muchos años, nunca desarrolló ni profundizó sus conceptos de compaginación. Reconocido hoy como el padre de la historia cinematográfica, sus contribuciones no fueron más que narrativas. Su descubrimiento de la posibilidad de cortar y volver a unir las películas con fines dramáticos y narrativos introdujo la compaginación como la forma de composición peculiar del medio de la pantalla. La compaginación señaló el camino por el cual podían ser liberados los poderes latentes del cine para interesar a la mente del auditorio además de provocar sus emociones. Con ella, una serie de imágenes o "tomas" podía comunicar ideas, despertar y guiar sentimientos y adquirir un significado estético. Este concepto de la compaginación sigue siendo fundamental para el arte cinematográfico y no ha sido alterado esencialmente hasta nuestros días.

Por el año 1908, la película narrativa predominaba en la producción cinematográfica. Fue entonces cuando surgió David Wark Griffith. Empleó una energía, ambición, imaginación, audacia e inventiva que lo convirtieron en una figura destacada en el desarrollo del cine como arte.

Ex actor y escritor teatral, Griffith vio desde el primer momento la necesidad de desarrollar una forma de técnica que permitiera al productor cinematográfico medios más completos de expresión, de manera que pudiese presentar una historia con mayor habilidad, desarrollar los caracteres con más amplitud y manejar temas más profundos. Audazmente realizó muchos experimentos nuevos en composición y es-

tructura; y en el término de seis años, casi solo, abrió un rico filón de retórica cinematográfica. Trabajando constantemente, realizó centenares de cintas cortas, progresando de uno y dos actos (rollos) a cuatro actos y, finalmente, a aquellas producciones de grandes dimensiones por las cuales es famoso hoy y que señalaron su culminación como artista creador.

Griffith fue el primero en cambiar la posición de la cámara en mitad de una escena y acercarla a los actores para lograr mayor claridad, estableciendo así las "tomas" en planos medios y primeros planos. El primer plano, particularmente, resultó ser uno de los atributos más valiosos de la técnica cinematográfica. Convirtiéndolo en el complemento natural de las "tomas" normales y en planos a media distancia, creó un medio de acentuación de la imagen cinematográfica que no había existido hasta entonces.

También incrementó continuamente la capacidad de la cámara para lograr efectos psicológicos, dramáticos y poéticos; descubrió una serie de maneras de hacer más expresivas las "tomas" usando encuadres, ángulos inclinados y viñetas, empleando foco suave o haciendo mover a la cámara. Perfeccionó recursos como el corte, el desvanecimiento gradual de la imagen transformándose en otra, el *fading* y el iris, y los convirtió en poderosos elementos de unión en las relaciones estructurales.

Pero más importante aún que esos recursos que enriquecieron la técnica, fue su contribución a la estructura mediante innovaciones en la compaginación. Fue el primero en controlar la continuidad y duración de una "toma" —su tiempo en la pantalla— para lograr efectos dramáticos. Hasta entonces la duración de una "toma" había estado gobernada por el tiempo que requería su acción en la vida real. Griffith estableció la idea de que la duración de una "toma" no necesitaba depender en absoluto de su acción natural, sino que podía ser acortada o alargada a voluntad para intensificar y disminuir el impacto dramático. Utilizando este principio, pudo provocar excitación o crear el suspense prolongando deliberadamente la acción en ciertas escenas y pasando de una a otra con intervalos cada vez más breves, aumentando así el interés hasta el momento culminante, de manera que cuando éste llegaba el alivio era más pronunciado. Vio también que en la manipulación de la duración de una "toma" residía su poder de engendrar tiempo y movimiento, dos fuerzas poderosas en la dinámica del ritmo de una película.

Otra contribución de Griffith, la "vuelta atrás" (*flash-back*), liberó al cine de su dependencia de una cronología rígida de tiempo y espacio. Hasta entonces, dos acciones que se desarrollaban en distintos lugares, al mismo tiempo o en distintas ocasiones, debían ser presentadas recurriendo al método primitivo de la doble exposición, empleando recuadros. El *flash-back* permitió al director desdeñar los requerimientos

estrictamente temporales y espaciales y pasar libremente de una escena a otra antes de que ninguna de ellas estuviese terminada.

El *flash-back* amplió de tal manera la facultad de compaginación del director, que fue adoptada inmediatamente por toda la industria y se convirtió en uno de los recursos estructurales más poderosos de la pantalla.

La culminación de los esfuerzos creadores de Griffith se vio en dos obras maestras: *El nacimiento de una nación* (1905) e *Intolerancia* (1916). Puntos culminantes en el progreso del arte cinematográfico, sobrepasaron con mucho a todo lo realizado en su tiempo, en estructura, poder imaginativo y profundidad de su contenido. Fueron un anuncio de todo lo mejor que debía producirse en el cine y ganaron para éste el derecho de ser considerado un arte.

*El nacimiento de una nación* se basaba en dos libros, *The Clansman* (El sectario) y *The Leopard's Spots* (Las manchas del leopardo), de Thomas Dixon, complementados con material tomado de los recuerdos del padre de Griffith, ex coronel de la Confederación. La cinta relataba la historia de dos familias amigas, los Stoneman, de Pennsylvania y los Cameron de Carolina del Sur, que lucharon en bandos opuestos durante la Guerra Civil, pero que después, en el periodo de reconstrucción, se unen para desalojar del poder a los políticos venales enviados al Sur.

La producción de esta cinta fue la más ambiciosa en escala y tamaño de su tiempo, y aun comparada con normas actuales fue una empresa gigantesca. Todo lo que poseía Griffith —su reputación, su fortuna personal, el dinero que pudo obtener de amigos— fue vertido en ella. Se vio cargado de deudas crecientes, acosado por los acreedores y desalentado por sus asociados; una serie ininterrumpida de dificultades financieras y préstamos diarios marcó la producción de esta película. Su resultado fue la película norteamericana más larga que se hubiese hecho —doce rollos, dos horas de duración—, “un derroche terrible y una audaz monstruosidad”.

*El nacimiento de una nación* fue estrenada en Nueva York el 3 de marzo de 1915, con un éxito extraordinario. Fue la primera película en merecer el honor de ser presentada en la Casa Blanca. Se dice que el presidente Wilson observó: “Es igual que escribir historia con rayos”. Los críticos aclamaron a la cinta como una piedra angular del arte cinematográfico que desafiaba a la supremacía del teatro.

Con gran riqueza de imágenes, profundo significado social y construcción poderosa, todos los anteriores esfuerzos creadores de Griffith se consolidaron en este *film* —magníficos recursos de la cámara y planes de compaginación minuciosamente calculados— con brillante variedad y alcance emocional.

La película tenía vida vibrante. Desde el principio mismo, las “tomas” se fundían en una continuidad. O la acción de las “tomas” tenía una especie peculiar de movimiento, o la duración de las mismas había sido calculada de tal modo que el efecto era de una moción continua. Esta moción creó un “compás”, un pulso intenso que subrayaba las secuencias separadas de la película y producía un poderoso efecto rítmico.

Esta corriente básica de movimiento tenía una gran variedad: por una parte, a causa de la naturaleza del material, y por otra, a causa del vasto e ingenioso empleo de los elementos plásticos de la cinematografía. Las escenas de batallas —básicamente, pura acción— fueron descompuestas por Griffith en “tomas” yuxtapuestas a distancia, en planos intermedios y en primeros planos, y en “tomas” detalladas, de duración variable y contrastando en su composición, para provocar la excitación del combate mismo. Un grupo de soldados que se apolonaban a través del lado izquierdo de la pantalla era seguido por un grupo que cruzaba a la derecha, de manera que se intensificaba la sensación de conflicto. Con frecuencia se empleaba el contraste de los números; “tomas” de soldados aislados eran opuestas a “tomas” de muchos soldados. También había oposición en las relaciones del espacio, como en escenas en que una “toma” a gran distancia era seguida por un primer plano que resultaba como un camafeo. Finalmente, existía la oposición expresiva de la fotografía de un soldado muerto con la “toma” en movimiento de otro vivo, que se encaramaba a un terraplén para colocar en posición una bandera. Griffith empleó ingeniosamente oposiciones estructurales y dramáticas para realzar la calidad dinámica de la cinta y para dotar a ésta de su arrastre rítmico.

Las secuencias de la Reconstrucción alcanzaban una culminación magistral en la cabalgata de los miembros del clan. Allí la tensión era acrecentada por cortes incisivos, fotografías de escenas nocturnas, ángulos agudos, encuadres de gran efecto, yuxtaposición de “tomas” a distancia extrema y primeros planos, y por la cámara móvil. El ritmo estaba hábilmente entremezclado con un método brillante de corte hecho más efectivo aún por un compás rápido y desigual que impartía una sensación creciente de excitación y creaba un sentimiento vivo de suspenso dramático.

Los grandiosos recursos estructurales de la película fueron complementados por uno que adquirió celebridad desde entonces: el iris, usado en forma notable en la marcha de Sherman hasta el mar, y en el incendio de Atlanta. En el rincón superior de la izquierda de la pantalla, un pequeño iris revelaba el patético detalle de una madre y de tres niños acurrucados unos contra otros por el miedo. Gradualmente, el iris se iba abriendo para revelar más ampliamente la escena, y una vez

abierto totalmente, se veía el motivo de su miedo: en el valle, abajo, un ejército de invasores del Norte estaba marchando a través del pueblo del cual la mujer acababa de huir. La escena era sobrecogedora en sus implicaciones; y el efecto dramático, intenso, otro ejemplo de la sensibilidad de Griffith.

*El nacimiento de una nación* llevó la cinematografía a un nuevo nivel artístico. Tan rica y profunda fue esta película en organización, que durante años después, directa o indirectamente, influyó en los productores cinematográficos de todas partes y se convirtió en la fuente de mucho progreso artístico posterior. Sin embargo, su extrema parcialidad hacia el Sur levantó una tempestad de protestas. Negros y blancos se unieron para atacarla. En Boston y otras ciudades "abolucionistas" estallaron motines raciales. El rector de la Universidad de Harvard, Charles E. Eliot, acusó a la cinta de mostrar "una tendencia a la perversión de los ideales blancos". Oswald Garrison Villard la tachó de ser "un intento deliberado de humillar a diez millones de ciudadanos norteamericanos". Estas violentas reacciones hicieron que la nación se diera cuenta de la importancia social de la cinematografía, y llevaron a Griffith al tema de su próxima empresa.

Griffith demostró más ambición y deseo de lograr una mayor obra de arte en *Intolerancia*. La cinta tenía una longitud de trece rollos y contenía cuatro historias de intolerancia en la historia del hombre: la caída de Babilonia, la leyenda de Cristo de Judea, la matanza de los hugonotes en la noche de San Bartolomé y una historia moderna, llamada originalmente *La madre y la Ley*. Todo ello era, como lo manifestó el propio Griffith, "una protesta contra el despotismo y la injusticia en todas sus formas".

Griffith declaró: "Las historias empezarán como cuatro corrientes vistas desde lo alto de una colina. Pero a medida que corren se van acercando más y aumentando en rapidez, hasta que al final, en el último acto, se mezclan en un río de emoción evidente". Para ligar las historias, Griffith recurrió a un símbolo temático: la imagen repetida de una madre meciendo una cuna, sugerida por las líneas de Walt Whitman... "mece interminablemente la cuna, unidora del Presente y el Futuro".

De las cuatro historias, la moderna fue desarrollada más cuidadosamente, y la de mayor motivación dramática. Era la de mayor significado y, a pesar de algunos diálogos secundarios, es tan eficaz hoy, en su denuncia irónica de los reformadores y logreros, como entonces.

Las cuatro historias culminaban en un llamado a la tolerancia: doble exposición simbólica de ángeles, muros de prisiones que se transfiguraban en campos abiertos, niños jugando y besándose entre ellos, y como final, después de una vasta exposición múltiple, aparecía un pri-

mer plano de la imagen simbólica repetida, la Madre meciendo la Cuna de la Humanidad.

La nota dominante de *Intolerancia* era su estructura interna. El plan de compaginación de *El nacimiento de una nación* fue sencillo, comparado con la complejidad de *Intolerancia*. Las historias múltiples fueron realizadas en cuatro movimientos principales que progresaban simultáneamente. La cinta pasaba libremente de un período a otro a medida que era desarrollado el tema de intolerancia en cada uno de ellos. Se emplearon todos los medios estructurales con que pudo contar Griffith. La cámara móvil era paralela al movimiento en una "toma", y lo acentuaba; se emplearon iris y máscaras para destacar detalles importantes o realizar elocuentemente una transición; primeros planos extremadamente detallados y "tomas" a distancias extremas producían efectos de intensidad y vastedad. Se pusieron en juego todos esos recursos de la cámara para crear un rico mosaico que corría en un suspenso creciente e ininterrumpido hasta el final mismo.

En las secuencias culminantes, particularmente, las dotes artísticas de Griffith fueron supremas. Allí, todos los detalles opulentos de las escenas espectaculares fueron sometidos a un movimiento incesante, la acción seguía a la acción y, sin terminar ninguna, el ritmo continuaba, aumentando su frecuencia a medida que las cuatro historias llegaban a su culminación. No hubo una imagen o una "toma" que no fuese controlada, medida y relacionada orgánicamente. La pantalla se convirtió en una sinfonía visual, en un *crescendo* hasta el momento último en que todos los movimientos fueron unidos en un gran final.

Tanto en su forma como en sus detalles, *Intolerancia* poseía una grandiosa originalidad. Enormes primeros planos de rostros, manos y objetos fueron usados imaginativa y elocuentemente para comentar, interpretar y profundizar la importancia de una escena. Un ejemplo típico fue el primer plano de las manos angustiadas de Mae Marsh durante el juicio de su marido. En otra escena, el industrial aparecía solo en su despacho, compuesto para sugerir el Señor de su dominio, en una "toma" de gran profundidad (un efecto imitado posteriormente por directores soviéticos para caricaturizar a un capitalista). El manejo de las multitudes como unidades en movimiento, como, por ejemplo, al disparar las milicias, y las notables secuencias de Babilonia, aumentaba la intensidad dramática de tales episodios. El empleo de un cielo sombrío pintado sobre los carros de combate que cargaban, que fue la introducción en la cinematografía de la técnica de la "toma" lenta, no sólo daba a esas "tomas" panorámicas profundidad y solidez, sino que, además, acrecentaba la sensación de un final trágico inminente.

Con admirable audacia, Griffith alteró la forma convencional del cuadro para reforzar el efecto de sus composiciones. A veces oscurecía

secciones enteras, dejándolas oscuras por toda la duración de una escena representada como una viñeta en sólo una sección de la pantalla. A veces destacaba una acción importante en una pantalla oscurecida por medio de una iluminación, iris o máscara, y luego, al ir progresando la acción, la "toma" se ensanchaba hasta abarcar todo el cuadro. Rara vez usaba una forma dos veces seguidas; más bien, buscaba el contraste de manera que la vista del espectador estuviese siempre en movimiento.

Este encuadre dramático de la imagen durante toda la cinta era realizado con una variedad y destreza que rara vez han sido igualadas. El cuadro era rebanado en el centro revelando sólo la mitad (el gran muro de Babilonia), y luego se abría. El cuadro era cortado diagonalmente, a veces del extremo superior izquierdo al inferior derecho, a veces del superior derecho al inferior izquierdo. Se hacían resaltar detalles y sin embargo seguían siendo parte de la escena más importante de una forma más precisa que la ofrecida por inserción de primeros planos. Este movimiento y variedad de formas de cuadro mantenían la imagen siempre fresca y vital, y acrecentaban el impulso del conjunto.

Si el encuadre de la pantalla fue notable, no lo fue menos la participación activa y fluida de la cámara. Su capacidad física de movimiento y ángulo dramático —generalmente admitida como una contribución original de los artesanos alemanes de posguerra— debe de haber sido exigida hasta el límite. Sin embargo, nunca hubo una sensación de querer lograr la pura maravilla mecánica, sino, siempre, una subordinación de esas posibilidades al tema y a la nota que se quería hacer resaltar. El empleo incesante de la cámara para obtener todo cuanto pudiera tener importancia en la escena fue reforzado, en grado importante, por la sensación abrumadora de grandiosidad y opulencia de los ambientes. Fue espectacular la notable *toma de carreteo*, que recorrió centenares de pies sin una pausa o corte, moviéndose desde una vista a extrema distancia de la antigua Babilonia hasta una gran vista en primer plano de la escena en toda su grandeza. Esta "toma", que requería sets inmensos y miles de personas y animales, no tenía precedentes y aún hoy constituye una muestra asombrosa de audacia de la cámara.

Estrenada públicamente el 5 de setiembre de 1916, *Intolerancia* provocó críticas dispares. Muchos de los críticos de la época no pudieron seguir las cuatro historias de período en período, y se sintieron confusos ante "las interminables escenas de batallas" y la repetida "madre acunando a su hijo". Encontraron obtusa la idea y agotadores los efectos. Los juicios posteriores han sido cada vez más favorables. La cinta ha sido calificada de "obra maestra eterna", "el fin y justifica-

ción de toda esa escuela de la cinematografía norteamericana" (Richard Watts (h.)).

*Intolerancia* ha sido colocada, así, en su justa posición como cima de la producción cinematográfica norteamericana, la consumación de todo lo que la precedió, y como una obra profunda, única y, en su estilo, no sobrepasada aún. Su influencia ha recorrido todo el mundo, ha afectado a los directores en todas partes: quedó como un notable testamento de las dotes artísticas sobresalientes de Griffith, como fuente de inspiración y estudio para muchas de las grandes películas que la seguirían.

Griffith continuó haciendo películas en Hollywood durante muchos años después, pero ninguna de ellas igualó a esas dos grandes obras. Sus contribuciones llegaron tan profundamente a la esencia del medio, que también resultaron afectados profundamente muchos aspectos correlativos. Interpretación, decoración, iluminación, preparación de argumentos, fueron algunos de los otros campos en que las personas dedicadas a los mismos hubieron de estudiar nuevamente su profesión en su papel de aliada de la cinematografía, para modificar sus viejas formas de expresión y adaptarlas al lenguaje del arte naciente.

## ■ II. Influencias europeas

La introducción de nuevos refinamientos de la técnica y forma debía producirse después de la primera Guerra Mundial, debiéndose en gran parte a directores europeos de Alemania, Francia y Rusia. Con Griffith, el cine había adquirido no solamente los principales fundamentos de la técnica y estructura, sino también una posición artística que ahora debía ser cultivada conscientemente. Desde 1920 a 1930, nuevos hombres talentosos se propusieron, siguiendo distintas sendas, lograr un dominio más audaz y firme del medio. Las películas de esa época reflejan personalidades fuertes y artísticamente ambiciosas para las cuales la expresión creadora, los problemas de la interpretación, la forma cinematográfica y, en algunos casos, la crítica social eran de importancia primordial. El resultado fue una serie de películas que mostraron un nuevo campo y variedad de estilos originales, y que representaron contribuciones muy valiosas para la historia del arte cinematográfico.

La personalidad dominante del cine norteamericano de esa época —los años inmediatos de posguerra— fue Erich von Stroheim. Nacido en Viena, se adiestró en Hollywood, en donde había trabajado como actor, como ayudante de dirección y como escritor. Sus películas, en contraste con las de Griffith —su mentor—, mostraban una propensión tal hacia una inflexible caracterización y detalle que rápidamente

fue reconocido como el primer realista del cine de Estados Unidos. En realidad, fue la culminación de una línea de realistas iniciada con Porter.

Todas las películas de von Stroheim, con una sola excepción, giraban alrededor de la intriga amorosa. Director sumamente serio, con una pasión creadora por la cinematografía, trataba sus temas con absoluta integridad, en una forma sumamente sofisticada, objetiva e irónica. *Maridos ciegos* (1919), *La ganzúa del diablo* (1919), *Esposas imprudentes* (1922), *Carroussel* (1923), *La viuda alegre* (1928) y *La marcha nupcial* (1928), fueron tratadas con honestidad psicológica dura e inflexible, que fue a la vez sincera, burlona y penetrante. De perspectiva esencialmente europea, esas cintas tenían una superficie hechicera que ocultaba su tono serio y las convertía en acusaciones más eficaces.

La excepción de ese grupo fue la obra más importante de Stroheim y la muestra más destacada del realismo norteamericano de su tiempo: *Codicia* (1923). Esa cinta se caracterizó por una crítica mordaz y un profundo antagonismo con los valores materiales que se aproximaba más a sus influencias y experiencia norteamericanas.

*Codicia* estaba basada en una novela sumamente realista de la vida norteamericana, *McTeague*, de Frank Norris. Igual que la novela, la película intentaba reproducir las trivialidades de la vida de las clases inferiores y condenar la hipocresía que surgía del puritanismo.

Como obra destacada del arte cinematográfico, *Codicia* no tenía una estructura tan profunda como la de *El nacimiento de una nación* o *Intolerancia*. Merece sin embargo un lugar a su lado como un jalón cinematográfico. La gran honestidad y el profundo conocimiento de la conducta humana de von Stroheim fueron expresados en un estilo tan objetivo en sus imágenes y prolijo en el detalle que puede considerárselo el predecesor de la forma documental que caracterizó las mejores obras del neorealismo italiano posterior a la segunda Guerra Mundial.

Mientras realizaba *Codicia*, von Stroheim había proclamado su credo artístico: "Es posible relatar una gran historia en el cine en forma tal que el espectador llegue a creer que lo que está viendo es real".

El realismo de la película expresó fielmente las intenciones de von Stroheim; su naturalismo y objetividad fueron tan pronunciados que dio la impresión de tratarse de una película noticiosa. El papel deslucido de las paredes, los platos sucios, la cama deshecha, la prominente pianola, la piletta llena, creaban la atmósfera sórdida. Las secuencias de la mina, y la ceremonia y la fiesta del casamiento, eran documentales en su recreación realista de un corte de la vida en ese medio particular.

A lo largo de la película se evidenciaba que Stroheim había sido un estudiante cuidadoso de Griffith en el empleo de primeros planos,

"tomas" de detalle, ángulos de cámara, iluminación dramática, composiciones y el uso del iris y la máscara. También tenía cualidades propias como profundo observador de la acción externa y en su olfato para el detalle pertinente para hacer un comentario irónico. Durante el casamiento de Trina y Mac se veía una procesión fúnebre a través de la ventana mientras la novia decía: "Sí, quiero". Más tarde, cuando Mac asesinaba a Trina, un trozo de un adorno de Navidad que colgaba en la habitación ofrecía un comentario sarcástico. La secuencia final en el desierto con los dos hombres esposados uno al otro, muriendo de sed bajo un sol ardiente, minúsculos e insignificantes en el vasto espacio que los rodeaba, no sólo fue un soberbio final visual sino, además, un comentario elocuente sobre el tema de la avaricia expuesto en la película.

Se decía que en su forma original *Codicia* tenía cuarenta y dos rollos y duraba casi ocho horas. Fue cortada a diez rollos por el estudio sin el consentimiento de Stroheim. "Cuando vi cómo los censores habían mutilado mi película *Codicia*", dijo von Stroheim en una entrevista, "abandoné todos mis ideales de crear películas realmente artísticas..."

*Codicia* dejó en su huella relatos fabulosos de la personalidad de Stroheim y sus métodos de trabajo, su poderosa fuerza de voluntad, su firmeza, su escrupulosidad, todo lo cual sugería su sinceridad urgente y su deseo intenso de realizar películas como creía que debían ser. El talento de Von Stroheim era original, indisciplinado en ciertos sentidos, pero intransigente, genuino y penetrante. *Codicia* fue única, una obra culminante en su tiempo y que sigue teniendo gran valor hasta nuestros días.

Mientras tanto, nuevos directores con ideas nuevas, en Alemania, Francia y Rusia, estaban realizando películas que introdujeron progresos deslumbradores en refinamientos técnicos, manejo de las cámaras y conceptos de edición. Marcaron un período tan brillante en la historia de la cinematografía que aquél se conoció como la "edad de oro".

Una de las películas de este grupo, la primera que apareció en Estados Unidos, fue *El gabinete del Dr. Caligari*, producida en Alemania, en 1919, con la dirección de Robert Wiene. Distribuida aquí en 1921, esta cinta fue vista por relativamente escaso público, pero fue tan poco común que provocó más discusiones que cualquier otra en su época.

En *Caligari*, Wiene presentó una nueva especie de fantasía, la primera de su tipo en películas cinematográficas, una fantasía subjetiva del espíritu. Con la colaboración de dos pintores, Walter Reimann y Herman Warm, quienes, lo mismo que Wiene, estaban interesados en el "expresionismo" y los conceptos freudianos que entonces encendían la imaginación del mundo artístico, aplicó esas nuevas ideas al cine. El resultado fue una película que mostraba las aventuras de un loco vistas enteramente por sus propios ojos. De esta manera, la película utilizaba

43

el "expresionismo" para demostrar que la cordura y la insania eran estados puramente relativos.

Wiene hizo de *Caligari* una fantasía del terror. Sin ninguna explicación, bruscamente lanzaba al espectador a un mundo de discordancias e imágenes horripilantes, manteniéndolo en él con una creciente sensación de horror hasta el fin. Solamente en la escena final revelaba el director que todo lo sucedido había ocurrido solamente en la mente de una persona insana.

El estilo de Wiene llamó la atención sobre la importancia de la distorsión y estilización para crear una disposición de ánimo, empleando iluminación, composición, vestuario e interpretación. Sus personajes se movían con movimientos circulares limitados o se inclinaban con la chimenea para causar inquietud. Para destacar la sensación de caos y acentuar esa impresión, curvas y tonos oscuros eran puestos en contraste con líneas rectas y tonos claros. Las composiciones eran dispuestas cuidadosamente para converger en puntos focales de interés. Las mallas negras estilizadas y el maquillaje —similar a una máscara— del sonámbulo contribuían enormemente a la atmósfera sombría y trágica y hacían resaltar la fragilidad e impotencia de la víctima vestida con *chiffon* blanco a quien él llevaba. No se había hecho hasta entonces una cinta de tono tan neurótico.

Aunque *El gabinete del Dr. Caligari* no ejerció ninguna influencia perceptible sobre otros directores norteamericanos, su efecto, al atraer a intelectuales y artistas de otros medios que hasta entonces habían considerado el cine con indiferencia, no puede ser subestimado. En su cohesión estructural de diseño, iluminación y expresión psicológica, se destaca en forma singular en el arte cinematográfico porque abrió el camino a las nuevas direcciones que podía tomar el cine.

En realidad, tuvieron mayor influencia los esfuerzos de otros dos directores alemanes, E. A. Dupont y Fred Murnau, cuyos trabajos contribuyeron a despertar un fervoroso entusiasmo por el arte cinematográfico. Sus películas *Varieté* y *La última carcajada* (1925) introdujeron innovaciones radicales en el empleo de la cámara que de inmediato conquistaron partidarios de la nueva forma artística, y que debían hacer un tremendo impacto en los directores norteamericanos de Hollywood que trabajaban en la gran industria en que para entonces se había convertido la cinematografía.

Ambos directores dieron muestras de una aptitud brillante para la fotografía y la virtuosidad con la cámara. Dupont y Murnau mostraron que ésta podía ser usada en muchas formas nuevas versátiles y sorprendentes para acentuar el lenguaje de la expresión cinematográfica, particularmente en la presentación de un punto de vista subjetivo. Por medio de exposiciones múltiples, el uso de ángulos negativos y novedosos

y transiciones fluidas, la cámara podía revelar, sin recurrir a títulos explicativos y ni siquiera a la pantomima de los actores, penetración psicológica. Podía revelar los pensamientos, sueños y deseos de las personas. Esos directores elevaron a la cámara del papel pasivo de un observador al activo de un participante con poderes de penetración. Dotaron a la cámara de una fluidez y movilidad como nunca había tenido hasta entonces. Los resultados fueron notables composiciones visuales y una unidad rítmica sostenida que dieron una nueva elocuencia al arte cinematográfico.

En *Varieté*, Dupont movió la cámara como un ojo penetrante que podía ver dentro de los personajes. Hizo que la cámara estuviera con el actor en el trapecio para que el espectador experimentara lo que el personaje veía y sentía. En otra secuencia, un hombre esperaba que una muchacha pasara por el hall delante de su puerta. Mientras esperaba oír el ruido de sus pasos, la cámara se movió rápidamente a un primer plano extremo de su oreja, y luego, sobrepuestos en él, aparecieron los pies de la muchacha pasando por delante de la puerta y bajando las escaleras. El efecto fue como si el espectador también hubiese oído y estuviese siguiendo la partida de la muchacha.

Murnau también relató su historia en *La última carcajada* enteramente en términos de la cámara. Desde la primera escena, la cámara viajaba sin una pausa, arriba y abajo por las calles, entrando y saliendo de las casas, a través de pasillos, puertas y ventanas, como un participante en la acción de la película. Las ventanas que se abrían sobre un patio mostraban el despertar de la ciudad; las ropas de cama puestas a airearse, la luz que se movía por las paredes oscuras sugerían el paso del tiempo. Hasta el actor fue subordinado al lente de la cámara. Cuando el portero de Murnau se emborrachó, la cámara lo hizo por él, tambaleándose y balanceándose de manera que el espectador lo veía todo por sus ojos. Fue una técnica sumamente personal en la que las imágenes solas desarrollaban la historia.

La primera cinta norteamericana de Murnau, *Amanecer* (1927), nuevamente relató su historia por medio de una cámara que erraba por todas partes: a través del bosque, en la ciudad, sobre el lago, ocupando la cámara con frecuencia el lugar de uno de los personajes, de manera que el espectador se identificara con el actor.

Murnau, como Dupont, estaba esencialmente interesado en describir el pensamiento y los sentimientos de la gente en sus películas. Su empleo brillante de los *fadings*, del movimiento de la cámara, y el punto de vista subjetivo, fueron conceptos radicalmente nuevos en la construcción cinematográfica. La combinación de las "tomas" con la cámara móvil produjo un ritmo ininterrumpido distintivo que no podía ser logrado de ninguna otra manera, creando un estilo novedoso.

44

Utilizando este método, Carl Dreyer, un dinamarqués que estaba trabajando en Francia, realizó una de las películas más notables en la historia del arte cinematográfico, *La pasión de Juana de Arco* (1927). Esta cinta describía —enteramente desde el punto de vista de Juana, tanto física como mentalmente— las últimas horas de su vida: su inquisición, su juicio y su muerte en la hoguera. El uso casi exclusivo de primeros planos en esta cinta la convirtió en un *tour de force*.

Con un sentido soberbio del ritmo, primeros planos de grupos, caras, ojos, bocas y manos pasaban a través de la pantalla, revelando con tremenda fuerza los pensamientos y sentimientos de los personajes. Juana es vista mirando siempre hacia arriba; los jueces, mirándola hacia abajo. El contraste entre el rostro torturado y maravillosamente móvil de Juana y las caras gráficas e inmóviles de sus acusadores daban al espectador la sensación de su prueba abrumadora. Magníficamente compuesta, equilibrada de su diseño, notable en tono y forma, cada "toma" tenía individualmente la elocuencia del arte abstracto.

Igual que sus contemporáneos alemanes, Dreyer rindió escrupuloso tributo a la cámara en movimiento. Su principal diferencia residió en la forma en que abordó el enfoque fotográfico. Desdeñando su brillo superficial, buscó el mayor realismo fotográfico. Su fotografía fue severa y simple. Las caras arrugadas de los actores, con la piel oscura desprovista de todo maquillaje o concesión a la atracción, resaltaban ante los fondos blancos con sorprendente realismo.

Lo mismo que su fotografía, los decorados de Dreyer fueron del tipo más sencillo. Eran fondos lisos blancos con la forma oscura ocasional de una ventana o una puerta para dar la sensación de lugar o ambiente. Buscó más la verdad psicológica que la exactitud histórica. La yuxtaposición de los fondos desnudos y el detalle fotográfico de los personajes no sólo lograron imágenes grandiosas y a veces sorprendentes, sino que, además, enfocaban con mayor precisión la concentración absoluta del espectador sobre el conflicto dramático. La cámara móvil podía capturar así, mejor, con rápidos movimientos en todos los sentidos, las reacciones más sutiles de los jueces —el parpadeo de una pestaña, una ojeada repentina, una boca abierta por la sorpresa, el momento mismo de perder o reconocer la compostura— o de la misma Juana: vacilante, perpleja, angustiada o torturada.

*La pasión de Juana de Arco* fue una película original que no necesitó sonido, ni color, ni cinemascopio para aumentar sus extraordinarias dimensiones. Aún hoy es una obra hermosa, intensa y notable.

Mientras tanto, empezó a aparecer un grupo de películas brillantes de Rusia, que señalaron una nueva cumbre en el arte cinematográfico. Los nuevos realizadores desplegaban vigor, imaginación y penetración artística. Aclamados con grandes alabanzas, al mismo tiempo hubo gritos

de propaganda. Su obra provocó mayores controversias que las de cualquiera de sus predecesores.

Esos directores rusos, penetrantes en sus investigaciones, conocedores de los poderes y recursos del medio, disciplinados en su arte, escribieron extensamente sobre sus métodos y produjeron una gran suma de literatura de valor permanente, definiendo y aclarando la naturaleza de la expresión cinematográfica.

Los hombres que realizaron esas películas eran antiguos químicos, ingenieros, obreros de fábricas, técnicos teatrales. Abordaron la producción cinematográfica con un programa a largo plazo apoyado por el Estado. Estudiantes en primer término, examinaron lo que otros habían hecho, analizaron, teorizaron y experimentaron para descubrir los valores intrínsecos y las bases de su medio. En las obras que produjeron hicieron fructificar lo que Porter y Griffith habían intuido muchos años antes: que en el cine, la base de la expresión era la "toma", que en sí contenía los elementos de las formas más vastas. Mediante la edición podían crearse relaciones que daban a sus películas claridad, efectividad y estilo. Su insistencia en la edición fue más profunda que la insistencia alemana o francesa en el ojo de la cámara o la movilidad de ésta. La edición rusa exigía el empleo de todos los elementos del arte cinematográfico, y la suma de sus investigaciones y experimentos fue expresada en la doctrina estética que llamaron "montaje".

El principal teórico y director fue Sergéi Eisenstein. El "montaje", dijo, era "ingeniosidad en sus combinaciones (de las «tomas»)». Después de Griffith fue la figura más importante en el mundo cinematográfico. Eisenstein realizó tres películas que por su impacto y forma magistral no han sido jamás sobrepasadas: *El Acorazado Potemkin* (1926), *Diez días que estremecieron al mundo* (1927) y *Lo antiguo y lo nuevo* (1928). En ellas, el movimiento —lo mismo que el color en un cuadro de Cézanne— se convirtió en la base arquitectónica, penetrando en el tema, las "tomas", el desarrollo de las escenas y las secuencias. Había movimiento en el encuadre, movimiento de la cámara, movimiento en el corte, recibiendo el conjunto una mayor movilidad con ritmo y la medida en una tremenda variedad de planes de edición. Esas películas fueron inigualadas en su concentración y concisión. Todas tenían una pulsación y un vigor que eran el resultado de un movimiento altamente organizado de ritmos complejos.

En esas cintas, Eisenstein mostró una imaginación pictórica original y un sentido dinámico de continuidad que tenía un movimiento sinfónico. Las "tomas" estaban relacionadas entre ellas con una gran intuición para la imagen precisa, la duración exacta, el ángulo psicológico apropiado, y con una diversidad de métodos de edición que ofrecían ejemplos interminables de notables composiciones cinematográficas. Como todas las

45

grandes obras de arte, se convirtieron en fuentes de estudio para todos los trabajadores creadores del medio.

*Potemkin* relataba el motín de la tripulación del acorazado zarista *Kniaz Potemkin* durante el levantamiento de 1905. Empezaba con un aumento gradual de la tensión, adquiría impulso, estallaba en acción y luego se apaciguaba. La parte preliminar se iniciaba con un movimiento moderado, con "tomas" tranquilas del mar, de las hamacas balanceándose en los recintos de la tripulación, las actividades matutinas de los marineros y la protesta de éstos por la carne agusanada. El tiempo de las "tomas" se iba acelerando imperceptiblemente, cobrando fuerza en el conflicto entre los marineros y oficiales, y llegaba a su culminación en la revuelta, con un *crescendo* de "tomas" rápidas en primeros planos y ángulos, usadas en la batalla por la posesión del barco. Desde este punto culminante, el movimiento pasaba a una secuencia de calma: la sepultura del marinero muerto, presentada en "tomas" extremadamente prolongadas, "tomas" panorámicas en curvas y "tomas" fijas, todas ellas, dentro de un ritmo tranquilo y lento.

La segunda parte era rápida y vigorosa. Grupos alegres en las escalinatas del puerto de Odesa aclamaban al acorazado *Potemkin*, ahora en poder de los marineros. Las "tomas" estaban llenas de movimiento: sombrillas que giraban, rostros rientes, manos que se agitaban, aclamaciones, botes que salían llevando alimentos, marineros alegres en cubierta. Luego, de pronto y sin aviso, ese ambiente alegre era interrumpido por la introducción del compás metódico de la marcha de los cosacos impersonales que llegaban. Los dos ritmos contrastantes chocaban para estallar en la violenta culminación de la matanza en las escalinatas.

Ahí la intensidad, velocidad e impacto de los primeros planos de soldados haciendo fuego, víctimas que gritaban y un cochecito de niño que rodaba, cortados por destellos de piernas, escalinatas y sangre, hicieron de esta secuencia uno de los grandes pasajes en la historia del arte cinematográfico. El ritmo se intensificaba para detenerse de golpe, en seco. De esta manera, el horror de la escena quedaba fijo en la conciencia del espectador.

El tercer movimiento se iniciaba con un lento despertar de la tripulación que esperaba el ataque; el corte, aquí, creaba una sensación de presagio sombrío. Luego, al enterarse la tripulación de la aproximación de la flota zarista, sus preparativos de defensa mostraban una creciente excitación. "Tomas" de los marineros del *Potemkin* eran intercaladas rápidamente con las de la flota zarista que se acercaba: enormes primeros planos de las máquinas de los buques, de hombres cargando los cañones, granadas que eran llevadas a sus posiciones, cañones que se elevaban, toda las "tomas" en un tiempo rápido.

El desenlace era retardado de manera que el suspenso se volvía inso-

portable. El corte era retardado a un paso lentísimo a medida que los buques se iban acercando con los cañones en posición. Todo el movimiento parecía detenerse en una pausa prolongada mientras los marineros del *Potemkin* esperaban los primeros disparos de sus adversarios. Finalmente, la flota zarista izaba señales de paz y desfilaba ante el *Potemkin* sin disparar un tiro. El alivio frenético de los marineros era presentado con un rápido movimiento de "tomas" que impartían una especie de exuberancia a sus emociones contenidas y dejaban al espectador con una fuerte sensación de victoria y triunfo.

*Diez días que estremecieron al mundo* dramatizaba los diez días que siguieron al establecimiento del gobierno provisional de Kerensky. Tan real pareció su fotografía, que muchos críticos afirmaron que eran "tomas" noticiosas de aquel acontecimiento histórico. Lo mismo que en *Potemkin*, no había un héroe individual; pero, al contrario de aquella película, en lugar de tratar de un solo episodio trataba de toda una serie de episodios.

La película fue un ejemplo brillante de la vigorosa técnica de corte de Eisenstein. Se veía una y otra vez ejemplos notables de un plan de construcción dinámica que Eisenstein llamaba "el aumento de las atracciones", logrado por "la evocación en el espectador de una serie de emociones sucesivas": la ascensión de Kerensky al poder temporario, la danza de los cosacos y el sensacional episodio del puente levadizo. En este último, el pueblo huía de los soldados zaristas. Un soldado con una ametralladora tiraba sobre ellos cuando trataban de llegar al puente levadizo, que se estaba abriendo para encerrar a aquellos que se salvaban de las balas. Hombres y mujeres caían al ser presas del pánico. "Tomas" en detalle del pueblo en fuga y de los soldados disparando eran intercaladas crudamente a medida que aumentaban la desesperación y la excitación. Los movimientos de la gente que huía nunca eran mostrados enteramente: eran cortados antes y el ritmo continuaba con otra "toma" de un movimiento similar o contrario e intercalado con la muchacha muerta y el coche sin caballos, cada vez desde otro punto de vista de la cámara (dependiendo de la "toma" anterior) y en una posición más precaria para hacer resaltar el aprieto de las víctimas en fuga. A medida que el cabello de la muchacha muerta se iba deslizando poco a poco en la abertura del puente que iba levantándose, el coche era levantado también cada vez más en el lado del puente que se iba elevando. Eisenstein, destruyendo todo sentido del tiempo real (volvió a la muchacha por lo menos catorce veces y casi otras tantas al coche sin caballos), prolongaba el suspenso repetidamente, en forma insoportable. Finalmente, la muchacha muerta caía al río; el coche, alzado en el tramo elevado del puente, rodaba espectacularmente hasta abajo. Era un momento de horror.

En numerosos casos, las películas de Eisenstein imponían al auditorio una participación intelectual para comprenderlas y apreciarlas íntegramente. En *Diez días*, cuando Kerensky subía con aire arrogante la gran escalinata del Palacio de Invierno, había "tomas" intercaladas de estatuas próximas como un comentario irónico de su ambición de poder. En el tope mismo de la escalinata, bajo una estatua de mármol que sostenía en su brazo extendido una hoja de laurel, Kerensky hacía una pausa, imaginándose ser un César. Pero Eisenstein lo fotografió desde arriba para disminuir su figura y destacar su cabeza débil sin mentón.

Dentro del cuarto del zar, Kerensky jugueteaba con la tapa de un frasco de *whisky* que estaba delante de él. Intercalaba estatuas de Napoleón. Cuando Kerensky se inclinaba hacia adelante para colocar el tapón en el frasco, los espectadores veían que el tapón era una corona en miniatura. En ese mismo momento, la película era cortada para mostrar la sirena de una fábrica que anunciaba el ataque contra Petrogrado, de Kornilov, otro candidato al poder. Las ambiciones de los dos eran simbolizadas entonces por las estatuas de Napoleón que se unían y luego se estrellaban al estallar la Revolución de Octubre.

Lo antiguo y lo nuevo ofreció otro brillante ejemplo de la base intelectual de muchas de las composiciones de Eisenstein. Los campesinos religiosos y sus sacerdotes se encontraban en los campos atacados por la sequía rogando por la lluvia que no llegaba. Eisenstein compuso este episodio basándose en varias fuerzas interdependientes o líneas de continuidad que avanzaban simultáneamente en la secuencia, pero manteniendo un curso independiente en la composición para juntarse al final como una bola multicolor de hilo. Derivada claramente de la estructura de *Intolerancia* de Griffith, la organización de Eisenstein estaba formada por muchos más elementos complejos psicológicos y cinematográficos. El propio Eisenstein los enumeró así: la línea de creciente ardor de los campesinos de "toma" en "toma"; la línea de primeros planos cambiantes que aumentaban la intensidad plástica; la línea de creciente éxtasis; la línea de las mujeres cantando; de los hombres que cantaban; de los que se arrodillaban, los que llevaban iconos, cruces y estandartes; y la línea de los serviles. Llevada con un dominio magistral, la secuencia era una corriente ininterrumpida de imágenes brillantes que soportaban una múltiple responsabilidad: contribuir a la corriente total de la estructura, llevar el movimiento dentro de las tributarias y crear un retrato devastador de frenesí religioso.

Aunque Eisenstein realizaría varias otras películas después de esas tres, con sonido, ninguna las sobrepasó.

De menor estatura que Eisenstein, Pudovkin tal vez alcanzó mayor popularidad. Sus películas eran más tradicionales en su estructura y menos exigentes intelectualmente. Tenían un argumento, un protagonista

y una forma narrativa que hacía recordar las películas de Griffith. *El fin de San Petersburgo* (1927) y *Tempestad sobre Asia* (1928) fueron las dos películas que hicieron famoso a Pudovkin en el exterior.

Ambas películas tenían un protagonista sencillo, quien, en la confusión de los acontecimientos, se despertaba socialmente y conducía a sus semejantes contra los opresores. Pictóricamente, esas películas tenían un impulso y una riqueza comparables a las de Eisenstein, pero estructuralmente no eran tan brillantes ni tan complejas. El sentimiento de Pudovkin por la vastedad y la atmósfera del campo —una característica de todas las películas soviéticas—, sus innumerables toques satíricos, tales como el de Kerensky gritando en San Petersburgo y el del pomposo comisario de policía en *Tempestad sobre Asia*, sus retratos del héroe azorado que pasaba de la perplejidad a una comprensión del cataclismo social y político, eran presentados con un estilo incisivo que hacía resaltar la intensidad de los acontecimientos y arrastraba al espectador por la fuerza de la ejecución.

El recurso estructural más acertado de Pudovkin fue la forma en que cortaba una escena para pasar a otra. La secuencia de la bolsa en *El fin de San Petersburgo* se hizo célebre. En ella, Pudovkin presentaba en un primer plano la histeria de los logreros de la guerra, para pasar en el acto a otra clase de histeria, la de los hombres en la zona de guerra que eran barridos por las granadas, matando y siendo matados, obligando al espectador a llegar a una conclusión específica por el contraste del corte. En otra secuencia, un demagogo que exhortaba a la multitud a enrolarse en el ejército aplastaba su sombrero de copa, explicando que había sido hecho por el enemigo; luego rompía su bastón porque éste también había sido hecho por el enemigo; luego expresaba su admiración por un soldado que pasaba y pedía a los espectadores que se enrolaran en el ejército. Pero la multitud sabía que el soldado era un convicto que había sido obligado a entrar en el ejército. Otro toque satírico era dado a la escena cuando el soldado revelaba que, muy en contra de su voluntad, llevaba un retrato grande del zar.

En *Tempestad sobre Asia*, el héroe, un mogol que por una serie de circunstancias era tomado erróneamente por el heredero de Genghis Khan, era preparado por intereses británicos para ser usado como títere para dominar a su pueblo. Pero al descubrir la duplicidad de los británicos se volvía contra ellos.

En mitad de la película, Pudovkin usaba cortes paralelos y contrastes con gran efecto. Se estaba desarrollando una pequeña batalla entre los insurgentes y los británicos en un valle distante mientras el comandante británico y su esposa se estaban vistiendo para asistir a una ceremonia en un monasterio mogol. Una analogía ingeniosa era creada intercalando tomas de los británicos vistiéndose y de los bailarines mogoles;

ambos se ponían ropas, joyas, peinados y máscaras (colorete, polvo y una "mejor sonrisa" para el comandante británico y su mujer). El ritmo de la secuencia era hábil y preciso. Pero el episodio no era más que el preparativo para un toque más irónico. El comandante, su mujer y sus ayudantes llegaban al templo para las ceremonias y presentaban sus respetos al sacerdote: "Mi gobierno", decía el comandante, "lamenta profundamente su reciente fallecimiento" —aquí Pudovkin cortaba con una "toma" rápida de una criatura mogola (el nuevo Lama jugando con los dedos de los pies)— "y acoge con alegría su nuevo nacimiento". Esto era seguido por una "toma" de los soldados británicos matando mogoles. Mientras el general continuaba pronunciando lugares comunes, se mostraba a sus soldados tirando contra los insurgentes mogoles. Con esos cortes encontrados, de ideas contradictorias, Pudovkin lograba una amarga ironía.

Pudovkin terminaba la película con un ejemplo poderoso de lo que llamaba "implantar un concepto abstracto en la conciencia del espectador". El joven mogol se había abierto paso furiosamente para huir del cuartel general británico y galopaba a través del desierto perseguido por los que lo habían tenido en cautiverio. Empezaba una tormenta de viento. El mogol alzó su antigua espada y gritó: "¡Ah, mi pueblo!". Como en respuesta a su grito, el desierto se pobló de centenares de jinetes que lo seguían. Nuevamente gritó el mogol: "¡Alzaos, con vuestro antiguo poderío!"

La pantalla se llenó entonces de miles de mogoles que galopaban furiosamente junto con él, y cuando nuevamente gritó: "¡Y liberaos!", la tempestad del desierto y los antiguos guerreros se confundieron en la fuerza de un huracán que barrió todo cuanto estaba delante: el ejército británico, los puestos comerciales, árboles, en un movimiento tempestuoso que simbolizaba su fuerza unida y la inminente "tempestad sobre Asia".

Las diferencias que distinguían a las obras de Eisenstein de las de Pudovkin se reconciliaron en un tercer director menos conocido: Dovzhenko. Sus películas no tuvieron la amplia publicidad y distribución que disfrutaron sus colegas, pero fueron igualmente obras originales y valiosas de arte cinematográfico. Dovzhenko tenía una profunda penetración personal y poética que hizo que sus películas saliesen totalmente de lo usual. *Arsenal* (1928) y *Tierra* (1930) fueron las dos únicas exhibidas en Estados Unidos. Ambas fueron laconicas en su expresión, con un extraño sabor maravillosamente imaginativo. Ambas trataban de problemas soviéticos, pero destacaban cuestiones filosóficas, más que sociales o políticas. Esas cintas eran tan personales, tan concentradas, ricas e inesperadas en sus imágenes y estilo, que lograron la intensidad emocional de la gran poesía lírica. Tal vez mejor que ninguno, Dovzhenko podría ser llamado el primer poeta del cine.

Con esos tres gigantes, el arte cinematográfico dio un gran salto adelante y alcanzó nuevas cimas creadoras. La intensificación o disminución controladas del ritmo, las yuxtaposiciones bien definidas de la acción arrolladora, el simbolismo pictórico significativo, métodos originales y complejos de edición, y el contenido vigoroso, introdujeron una nueva fuerza y arte. El credo del montaje, señaló un gran paso adelante en la formulación y comprensión del arte cinematográfico y contribuyó al reconocimiento en escala mundial de la plena aceptación del cine como un medio artístico con formas estructurales propias.

Esos directores rusos dejaron claramente establecido que el arte de la producción cinematográfica ya no necesitaba buscar a tientas una metodología o sus propias normas. Treinta años de progreso artístico habían dado cuerpo a una obra creadora de la cual podía derivar una tradición intrínseca que dilucidaba las raíces estéticas propias de la cinematografía y su singular proceso de expresión que la distinguía de todos los demás medios. La cinematografía parecía encaminarse a un futuro estético deslumbrador.

### ■ III: Ampliaciones del sonido

De pronto, en 1930 esta ola de progreso se vio interrumpida bruscamente. La adición del sonido y la incorporación del diálogo hablado como un elemento en la expresión cinematográfica, produjeron un cataclismo. De la noche a la mañana, la técnica cinematográfica perdió su sofisticación y volvió a sus comienzos. En el caos producido por el advenimiento del sonido abortaron nuevas formas de expresión cinematográfica, y el arte de la creación cinematográfica fue abandonado en el pánico. Todas las fases de la producción cinematográfica quedaron sometidas al dominio del micrófono y volvieron a sus rudimentos. Fue literalmente una época de sonido y furia.

Los años siguientes vieron intentos frenéticos de llevar el medio ampliado de la película sonora a una totalidad de expresión igual a su desarrollo físico. Hacia 1933, la ciencia había mejorado tanto los aparatos y técnicas del registro del sonido, que las películas sonoras contaban con todas sus técnicas básicas. Se hizo evidente que el sonido era una mejora técnica que añadía una fuerza importante a la expresión cinematográfica. Los problemas del creador cinematográfico se vieron multiplicados y simplificados a la vez. La estética tenía que incluir ahora conceptos auditivos además de visuales.

A medida que fueron exploradas las posibilidades creadoras del sonido, el arte cinematográfico entró en una nueva fase. Los directores introdujeron ampliaciones en el sonido y la fotografía que gradual-

mente ensancharon el campo de la técnica y la forma cinematográfica, y permitieron que la expresión alcanzara una más pronunciada madurez de estilo.

La forma rica e imaginativa en que el sonido podía ser manipulado para intensificar la imagen fue demostrada por primera vez por un hombre que trabajaba en una rama que habitualmente no era considerada como parte importante de la cinematografía: el campo de los dibujos animados. Walt Disney, un innovador técnico de gran habilidad, casi desde el primer momento exhibió una explotación característica del medio de la película sonora. Hizo de la película corta de dibujos animados la expresión más brillante del arte cinematográfico de ese tiempo.

Cualesquiera fuesen los personajes de animales que creara Disney, *El ratón Mickey*, *El pato Donald*, *Los tres chanchitos*, *Pluto*, el sabueso, o los personajes de sus *Sinfonías tontas*, la forma de sus películas era siempre la misma. Relativamente sencillas en lo superficial, su diseño estructural era de alto nivel estético. Se combinaban la fantasía, el humor, la sátira, el sentimiento y la violencia, predominando a veces alguno de esos elementos. Sus composiciones eran siempre ricas en coordinación visual y auditiva. Las imágenes se movían rápidamente y se combinaban con suavidad sin un cuadro desperdiciado, despertando interés, provocando risa, creando el suspenso, progresando siempre con una notable fluidez cinematográfica hasta un *crescendo* de último momento y una solución final divertida e inesperada.

Disney, como todos los directores de talento que lo precedieron, empleaba el movimiento como base de su estructura. El sonido estaba integrado de tal manera que funcionaba como un elemento móvil adicional: era ampliado o condensado para reforzar el movimiento de la imagen de una "toma" a otra; animales, aves, plantas, máquinas, muebles, llevaban un ritmo ininterrumpido de sonidos y música con tantas variaciones auditivas como pictóricas.

En el mundo de la fantasía, Disney creó un mundo irreal de sonidos en combinaciones jamás oídas. A veces, los efectos eran creados por la unión de sonidos; otras veces, por medios sintéticos como el uso de ligeras vibraciones aplicadas a la banda sonora para crear mecánicamente intensidades y tonos imposibles de lograr de otra manera. No estando obligado a imitar los sonidos de la naturaleza, los deformaba a voluntad: un piano se transformaba en un cantante de ópera, una margarita en una corista.

En los primeros tiempos del sonido, Disney fue el virtuoso del medio. La destreza técnica y un dominio notable del movimiento estructural dieron a sus películas una brillantez de ejecución que hizo deslumbradoras inclusive a las menos importantes. Sus contribuciones, en ese

tiempo, a la aplicación del sonido en el movimiento visual agregaron nuevos conceptos a la suma del conocimiento cinematográfico y el progreso artístico del medio ampliado.

Otro director que mostró que las películas cinematográficas con la adición del sonido no tenían por qué olvidar todo lo que se había aprendido de técnica y forma, fue el francés René Clair. Al principio se había opuesto al sonido, llamándolo: "Una creación antinatural por la cual el cine se convertirá en un mal teatro".

Clair empezó hacia 1923 como un creador cinematográfico de vanguardia. Sus películas mudas, las más notables de las cuales fueron *Entre-acto* y *Un sombrero de paja de Italia*, le ganaron adeptos entusiastas, aunque sólo fueron vistas por un pequeño círculo de conocedores. A los pocos años del advenimiento del sonido, se había convertido en un director sumamente original y personal de películas sonoras. Su obra fue cinematográficamente inventiva además de mostrar un estilo elevado; y Clair trató de que el sonido, en lugar de limitarlo, lo llevara a sendas aún más interesantes y expresivas. Creó un método que era el opuesto del usado por otros creadores de películas sonoras. En lugar de hacer más natural el sonido para acompañar cintas realistas, hizo sus cintas menos naturales para que el sonido pareciera más realista. El resultado fue una serie deliciosa de comedias satíricas y sociales, de forma sumamente personal y de estilo encantador y significativo.

*Bajo los techos de París* (1930), *El millón* (1931), *Para nosotros, la libertad* (1932), *El 14 de julio* (1932), y *El último millonario* (1934), fueron parisienses por su ambiente e idioma, pero revelaban un París que no se puede hallar en la realidad salvo como producto de la propia visión de Clair. Era un mundo, sostenido en su ánimo y ambiente, de la vida parisiense de las clases bajas; en él, los problemas del amor romántico y las debilidades humanas eran presentados con un ligero humor satírico, entre decorados delicadamente artificiales. Esas películas poseían urbanidad, precisión y elegancia, resultado de un toque individual que siempre podía reconocerse.

La esencia del estilo cinematográfico de Clair, que era delicadamente velado y sugería más que decía, puede ser descrita como coreográfica. Tratando sus historias como fantasías, solucionaba los problemas del diálogo y la música haciendo que sus personajes cantaran y bailaran al menor pretexto. Se movían como bailarines al ritmo de alguna música interior. Colocando la cámara sobre ruedas y exigiendo que la siguiera el micrófono, liberó al sonido de su papel estático y limitado y le dio flexibilidad, movilidad y perspectiva. El campo del sonido fue ampliado aún más manipulándolo para que funcionara para transiciones, asociación y contraste. Combinando todos sus recursos técnicos y creando imágenes sonoras, Clair dio a sus películas una

49

fluidéz y un ritmo que reforzaban su humor y eran una característica básica de su estilo.

*Bajo los techos de París* empezaba con una canción temática que fluía a través de toda la película como un arroyo, siendo parte dominante de su continuidad cinematográfica. Cuando disputaban los amantes, la escena se desarrollaba en la oscuridad de manera que no se veía a los actores y solamente se oían sus voces irritadas; en aquel tiempo, un ejemplo impresionante de contrapunto entre la imagen y el sonido. Una lucha cerca de una playa ferroviaria mostraba a los combatientes disputando en silencio. Pero un tren de carga que se acercaba lanzaba resoplidos de vapor como si quisiera dar voz a la lucha entre los hombres. En el momento culminante del combate, el tren lanzaba repentinamente un chorro de vapor que cubría a los combatientes, y luego seguía viaje con un rugido triunfal.

En *El millón*, Clair creó un nuevo tipo de película musical. Sus personajes se parecían a títeres encantadores, y su caza de un billete de lotería premiado se convirtió en una especie de ballet. El diálogo fue remplazado por música y canciones adecuadas a la acción y relacionadas con el ritmo musical. Un toque particularmente ingenioso fue la escena en la ópera en la que un tenor gordo y una *prima donna* más gorda aún cantaban un sentimental dúo de amor; mientras entre bastidores, ocultos de sus perseguidores, los jóvenes enamorados llevaban a la práctica con entusiasmo la palabras de los cantantes. En otra audaz e ingeniosa asociación entre el sonido y la imagen, se veía a algunos personajes luchando por la posesión de la chaqueta que contenía el billete de lotería premiado. De pronto, en la banda de sonido se escuchaba el silbato de un referee y el bote de una pelota de fútbol. Súbitamente la película adoptó las características de un partido de fútbol, siendo la chaqueta pasada de un jugador a otro como si fuese un balón.

*Para nosotros la libertad* y *El último millonario* se mantuvieron aparte de sus otras películas sonoras. En ellas mostró un empleo más directo de su enfoque musical y de ballet para el comentario social. Las líneas de montaje de una fábrica y una prisión son comparadas mediante un contrapunto de imagen y sonido: una música similar y una banda de sonido monótona subrayan a los dos. En otra secuencia, funcionarios con sombrero de copa se agolpaban para apoderarse de billetes de banco arrastrados por el viento mientras se suponía que estaban escuchando el discurso pomposo de un magnate que recitaba lugares comunes sobre la justicia, la libertad y la patria.

René Clair apareció en el momento en que los poderes de expresión<sup>7-3</sup> estaban siendo sometidos a una dura prueba, y fue un pionero en la ampliación del alcance y campo del medio. Creó películas que se destacaron por su gracia, ingenio e inventiva. Aunque siempre notable-

mente disciplinadas y con sabor distintivo, sus obras más recientes no han tenido la misma importancia o impacto.

En Estados Unidos, uno de los pocos directores que sobrevivieron al cataclismo causado por las películas habladas fue John Ford. Trabajador prolífico, había pasado más de veinte años haciendo películas mudas, y en ese lapso realizó innumerables producciones, buenas, malas e indiferentes. Pero de pronto, en 1935, en colaboración con el notable escritor de argumentos cinematográficos Dudley Nichols realizó una película que justificó su pretensión a la fama: *El delator*.

En esta cinta se relataba la tragedia de un delator en un tono sombrío; sombras oscuras, voces apagadas y sonidos nocturnos, ánimo, ritmo, carácter y sonido eran combinados en una unidad fluida desde las primeras escenas de los diarios que caían revoloteando hasta la escena final de la muerte a tiros de Gypo. Un ritmo lento, reprimido, impuesto por la densa niebla de Dublin y la noche que envolvían a la película, intensificaban la sensación de tragedia y de funestos presagios, creando la tensión y el suspenso una excitación mental más bien que física.

Además de emplear el sonido para intensificar el drama, Ford lo usó en nuevas relaciones para las transiciones, o de distinta manera para la reflexión, el monólogo interior o el simbolismo. Después de haber delatado Gypo a su amigo Frankie, se oyó de pronto el tic-tac de un reloj; se tuvo el presentimiento del mal. El tic-tac continuaba en las "tomas" siguientes: Frankie, en su casa —con su madre y su hermana—, en donde otro reloj continuaba el sonido y fusionaba la transición. Más tarde, el golpear del bastón de un ciego —cuando Gypo se ha escapado del cuartel general de los rebeldes— reanudaba el sonido, recordando de esta manera la escena anterior, en la que había sido traicionado Frankie.

En otra secuencia, Ford usaba el sonido subjetivamente en un notable contrapunto con la imagen. Gypo estaba contemplando absorto el modelo de un vapor, y en banda se oía la voz de Frankie anunciándole que estaba perdido, que sin la ayuda de la inteligencia de Frankie, Gypo era impotente.

A pesar del sonido, Ford no descuidó el empleo de las imágenes. Gypo estaba ante una oficina de turismo estudiando un anuncio. La cámara seguía sus ojos cuando los bajó para fijarlos en el dibujo de un buque que cruzaba el Atlántico. El dibujo se transformó en una realidad en la que Gypo y su novia Katie estaban vestidos de novios, revelando el sueño secreto de Gypo. En otra ocasión, Gypo volvía al lugar en donde, del cartel pegado a la pared, ahora desnuda, tuvo por primera vez la idea de traicionar a su amigo. De pronto, mientras Gypo miraba hacia la pared, nuevamente apareció el cartel de Frankie, pero ahora con expresión acusadora y furiosa. Más tarde se descubría el pen-

samiento de Gypo cuando, borracho, abordaba a una muchacha desconocida cuyos rasgos se transformaban en los de su novia, Katie.

*El delator* fue una nota excepcional en las películas sonoras norteamericanas, y por ser obra de un veterano director de películas mudas, indicó que no habían doblado las campanas anunciando la muerte de la forma cinematográfica como habían afirmado muchos ante la primera inundación de las altisonantes películas dialogadas hechas en Hollywood siguiendo los moldes teatrales.

En los años siguientes fueron tantas las producciones sonoras de gran calidad, que la controversia entre los partidarios de las películas mudas y las sonoras perdió gran parte de su vehemencia. El sonido se convirtió en una parte integral del medio cinematográfico, enriquecido con numerosas producciones de un alto nivel de excelencia. Es notable que la película sonora norteamericana de mayor originalidad debiera ser realizada por un talento joven, recién salido del teatro y la radio.

Pocos directores han sido objeto de tantas controversias, en una vida tan corta, como Orson Welles cuando llegó en 1940 a Hollywood para hacer su primera película. Hasta entonces, su fama y notoriedad se debieron a tres factores: su juventud, una sensacional transmisión radial sobre una supuesta invasión desde Marte, y una carrera teatral notablemente exitosa en Broadway como director de *The Mercury Players*. El estreno de su primera película cinematográfica en 1941 irrumpió dramáticamente en la escena cinematográfica norteamericana como broche de oro de todo cuanto hasta entonces había realizado. Fue aclamado como el director cinematográfico más brillante que hubiese aparecido desde la introducción del sonido.

*El ciudadano* electrizó al mundo del cine. En él Welles desplegó una inventiva, una madurez de técnica y forma y una vitalidad de estilo completamente inesperadas, inclusive en alguien con sus extraordinarias dotes para los otros vehículos de expresión. Su dominio de los mejores recursos que había desarrollado el cine a través de los años, y sus innovaciones originales marcaron el *debut* de un importante nuevo creador en la pantalla norteamericana. Welles mereció esa acolada.

*El ciudadano* rebosaba de toques brillantes y originales. Desde el momento en que empezaba la cinta con la cámara moviéndose a través de una pantalla casi totalmente negra hacia una pequeña ventana iluminada a lo lejos, pasando alambradas de púa, vallas contra ciclones, a través de un enorme y ornamentado portón de rejas para detenerse en una gran inicial "K", más allá de la cual podía distinguirse el castillo de cuento de hadas de Xanadu (las mismas "tomas" eran pasadas a la inversa al final), el espectador sentía que se encontraba en presencia de algo genuino y nuevo.

Esa impresión era confirmada por lo que seguía. En una forma poco común, Welles desplegaba una virtuosidad técnica sorprendente con las fuerzas plásticas del cinematógrafo: composiciones visuales excitantes, simbolismo vívido, desdén de la cronología estricta del tiempo y el espacio, transiciones notables, decorados ingeniosos. Se destacaban su novedosa puesta en escena, su técnica poco convencional de la cámara y su empleo del sonido para el movimiento estructural.

La puesta en escena de Welles fue ideada para compensar su inexperiencia con la técnica cinematográfica, pero la dotó de tal destreza dinámica que se convirtió en un atributo cinematográfico. En *El ciudadano* casi no se emplearon primeros planos y planos medios. En lugar de eso, el montaje escénico fue en profundidad con toda la escena en foco constante y los actores colocados en posiciones equivalentes a primeros planos, a media distancia, o lejos. Esto se realizó con un lente gran angular que podía abarcar toda la escena utilizada.

En su esfuerzo por hacer que la puesta en escena tuviese un significado cinematográfico en términos de distintos planos, Welles empleó la iluminación de una nueva manera. Hacía que los actores entraran y salieran de la luz y que pasaran de un lugar de la escena a otro, haciendo frecuentemente las "tomas" a contraluz y borrando los rasgos de sus actores a fin de hacer resaltar el incidente importante, de fijar el gesto significativo, de subrayar el discurso enfático o de marcar en contraste la reacción vital. Esto originó una especie de movimiento ondulatorio dentro de la escena y también de una escena a otra, lo que simulaba en realidad el corte y daba a la película vitalidad y ritmo sinuoso.

Además, Welles exhibió un empleo sin trabas e imaginativo de la cámara. Sin tener en cuenta las convenciones de Hollywood, fotografió desde el piso, o a sesenta metros de distancia; enfocaba sus lentes contra los reflectores y las luces o encuadraba sus composiciones en nuevas formas dramáticas. Siempre que era posible, empleaba la cámara para adelantarse al relato. Cuando la segunda mujer de Kane hacía su desastroso *debut* operístico, la cámara relataba lo sucedido subiéndolo a las bambalinas para enfocar a un tramoyista que se apretaba la nariz para mostrar su disgusto. En otro punto, un gran frasco vacío de medicina, a través del cual podían verse minúsculas figuras que corrían, decía al espectador que Susana había intentado suicidarse.

Su experiencia en la radio así como en el teatro ayudó a Welles a llevar a la cinematografía un mayor conocimiento de las posibilidades del sonido. Adaptó un recurso que se convirtió en uno de los rasgos más vitales de *El ciudadano*: una especie de montaje auditivo en el que el sonido, la música o el diálogo, empezado en una escena, era completado en otra, uniéndose así dos o más escenas separadas en el

tiempo y en el espacio y al mismo tiempo adelantando la continuidad del todo.

Kane acababa de conocer a Susana. Volvía a la habitación de ella para oír la cantar. Al comenzar su canción, la escena se trasladaba a un lujoso departamento, con Susana ante un piano de cola y Kane recostado cómodamente en un sillón de paja escuchándola concluir la canción; de esta manera, en el acto quedaba revelado el cambio en sus relaciones.

En otra parte de la película, Leland estaba hablando a un grupo pequeño de hombres en una pequeña sala de conferencias: "Ha entrado en esta campaña..." Inmediatamente continuaba la voz de Kane, a quien se veía en un enorme auditorio hablando a una multitud mucho mayor: "... con un solo propósito!" Sin una interrupción del diálogo, el relato era llevado adelante en tiempo y movimiento.

Una de las notas destacadas del sonido en *El ciudadano* fue el relato de la desintegración gradual de un matrimonio a través de una serie de conversaciones durante el desayuno. La primera mujer de Kane iniciaba una conversación y Kane replicaba. Entre cada pregunta y la respuesta que le seguía, había un cambio a una época posterior, siempre sin una interrupción en el diálogo y sin cambiar la cámara de posición. De un principio romántico e íntimo, la conversación cambiaba a un creciente distanciamiento y terminaba finalmente con los dos leyendo diarios rivales y casi sin hablarse.

Welles usó el sonido con igual eficacia y originalidad para el comentario, el contraste y la caracterización. Kane y Susana se han peleado en su carpa durante un picnic en las Everglades. Fuera de la pantalla se oye a alguien que canta: "No puede ser amor; no existe el verdadero amor..." Luego, la partida de Susana de Xanadu era precedida por el penetrante grito de una cacatúa furiosa. En otra parte, después de la derrota política de Kane, mientras Leland, borracho, volvía a su despacho del diario, se oía una gaita tocando la canción que Leland había escrito muchos años antes: "Este es un hombre... un cierto hombre... pueden estar seguros... de que hará lo que pueda..." Pero esta vez la canción, en lugar de ser tocada con un compás vivo como antes, llegaba como una canción fúnebre, subrayando la tristeza de la derrota de Kane y su creciente distanciamiento de Leland.

Audaz y llamativa, *El ciudadano* mostró a Welles como un estilista veterano en su primer esfuerzo. Su empleo brillante y fácil de los recursos del cinematógrafo y sus propias contribuciones al encadenamiento sonoro y al uso plástico de la luz y las sombras dieron una mayor elocuencia al medio ampliado.

Las películas posteriores de Welles, *Soberbia*, *La dama de Shanghai*, *Jornada de terror*, *Macbeth*, *Otelo*, *Mr. Arkadin* y *Un golpe del mal*,

si bien tenían partes interesantes, nunca llegaron a alcanzar el nivel de *El ciudadano*. Innovador por naturaleza, todo lo que emprende Welles es de interés. Tal vez aporte todavía importantes contribuciones al arte cinematográfico.

#### ■ IV: Creadores cinematográficos recientes

Desde 1941 hasta 1945, la segunda Guerra Mundial concentró todas las energías. Las mejores películas de ese tiempo en Estados Unidos pertenecieron a la serie de *Por qué combatimos*, dirigidas en su mayor parte por productores de películas documentales trabajando junto con profesionales de Hollywood. En general, esas películas fueron excelentes en concepto y forma, reflejando lo adelantado y complejo del cine como medio de expresión.

En los años inmediatos de posguerra surgió un grupo de vigorosos e importantes creadores cinematográficos en Italia, un grupo que más tarde fue conocido como el movimiento neorrealista. Esta escuela de creadores cinematográficos extrajo su material de la vida en la Italia de posguerra y la trató con gran vitalidad y humanidad. Trabajando casi enteramente al aire libre y frecuentemente con actores no profesionales, se logró un alto grado de realismo. Recién salidos de la guerra, los productores cinematográficos italianos eran escépticos, irónicos, antipuritanos, nada románticos, aunque no sin muestras de idealismo. Trataban a la gente no como títeres, como manifestaciones de hechos impersonales, sino como seres humanos. Con valentía y corazón, su obra exponía gravísimos problemas sociales que requerían solución.

En lo que se refiere al estilo, esos directores trabajaron en un género naturalista que fue terso, local, moderado, acentuando el contenido y la caracterización. Los más eminentes, y las películas que hicieron, fueron: Roberto Rosellini, con *Roma, ciudad abierta* (1944-1945) y *Paisá* (1946); Vittorio de Sica, *Lustrabotas* (1945), *Ladrón de bicicletas* (1948) y *Milagro en Milán* (1951); Luigi Zampa, *Vivir en paz* (1947); Giuseppe de Santis, *Cacería trágica* (1947); Federico Fellini, *La Strada* (1956) y *Las noches de Cabiria* (1957). Cada una de ellas, sumamente personales y profundamente conmovedoras, merece un lugar en la galería de los grandes filmes.

De las películas extranjeras llegadas a Estados Unidos en este tiempo, la obra más singular, *Rashomon*, no provenía de Italia sino de Japón. El director, Akira Kurosawa, fue esencialmente occidental en su estilo y se ajustó básicamente a las máximas cinematográficas de Eisenstein y Pudovkin, pero en visión propia.

Aunque había estado dirigiendo películas en Japón desde 1943, Kurosawa era desconocido fuera de su país hasta que *Rashomon* ganó el Gran Premio de Venecia de 1951. Esta película demostró ser una de las más notables realizadas desde la terminación de la guerra; aventurada en su idea, de técnica refinada, de estilo artístico y significativa en valores humanos.

*Rashomon* investiga la naturaleza de la verdad. Un observador y tres participantes en una muerte relatan lo sucedido, cada uno desde su punto de vista. Cada versión es diferente y contradictoria. En una, la mujer había sido violada contra su voluntad. En otra, había atraído al bandido y había tratado de hacer que matara a su marido. En el tercer relato, el marido había sobornado al bandido para que atacara a su mujer. El público se ve ante el problema de determinar quién de ellos dice la verdad.

En un epílogo había una nueva revelación señalando que no existía la verdad, que todos los hombres obran a impulsos del egoísmo. Pero luego, en un alivio de último momento para la humanidad, se mostraba al auditorio otra especie de verdad: que mientras exista la compasión del hombre hacia sus congéneres, existe una esperanza para el futuro de la humanidad. Y ésa era la única verdad que importaba.

Gran parte de la fuerza artística de *Rashomon* derivaba de su belleza visual. La fotografía brillante y las extraordinarias composiciones mostraban un magnífico equilibrio entre el realismo y el impresionismo. Los ojos y los sentidos del espectador se veían abrumados por la hermosura de la naturaleza. Esto se expresaba desde el principio mismo en uno de los pasajes más líricos que jamás se hayan visto: cuando el leñador se movía cautelosamente por el bosque entre hojas y ramas, mientras el sol deslumbrador pasaba entre las ramas en una explosión de luz. Nada había sucedido aún, pero ya se experimentaba una vaga sensación de presagio, de misterio y de belleza.

En contraste, el testimonio posterior de los participantes, presentado contra una simple pared blanca lograba un vigor altamente dramático. La luz y las sombras alcanzaban también una belleza obsesiva en la escena de la evocación del rostro angustiado del marido muerto, que no encontró la paz ni siquiera en la muerte.

Un empleo audaz de movimientos violentos de la cámara creó el ritmo, estructura e intensidad de sentimiento. La cámara pasaba de los personajes a detalles de hojas, la lluvia en la superficie del lago, el cielo. La notable yuxtaposición de primeros planos y "tomas" a distancia, especialmente en la secuencia de la marcha del leñador a través del bosque, el duelo entre el señor y el bandido, y la esposa descansando junto al arroyo, creaban una cohesión dinámica. El tratamiento vivido dado por Kurosawa a las escenas de acción, la variedad y los movimien-

tos de los ángulos de la cámara con sus maravillosas imágenes y ritmos precisos, demostraron un profundo conocimiento del idioma cinematográfico que recordaba notablemente lo mejor de los filmes mudos rusos.

En el momento actual no cabe duda de que el director sueco Ingmar Bergman se halla entre los mejores del mundo. Hasta ahora solamente han sido presentadas en Estados Unidos cinco de sus películas: *Noche desnuda* (1955), *Sonrisas de una noche de verano* (1957), *El séptimo sello* (1958), *Cuando muere el día* (1959) y *El Mago* (1959).

Esas películas están relacionadas con el significado de los valores en las relaciones humanas. En unas declaraciones publicadas en *Cahiers du Cinéma* de Francia (verano de 1956), Bergman dijo que su propósito al hacer películas era "expresar de una manera enteramente subjetiva las ideas que forman parte de la conciencia humana."

Para lograr ese objetivo emplea la mente del protagonista como la escena donde se concentra toda la acción. Sin recurrir a los recursos narrativos habituales, situaciones dramáticas o acciones, conjura un drama interior e intenta penetrar en los rincones oscuros de la mente en relaciones morales y sociales. Explora en diversos grados las experiencias reales y soñadas de la mente, registra sus recuerdos y fantasías y descubre su curso subconsciente moviéndose libremente en el tiempo y el espacio. Lo que sucede es mostrado desde el punto de vista de una primera o tercera persona, o ambas a la vez, mientras el director mira a través de una ventana imaginaria en la mente del protagonista.

En sus esfuerzos por evocar "mundos desconocidos anteriormente, realidades más allá de la realidad", Bergman emplea una cronología interrumpida, moldes formales intrincados, sutilezas de palabra y sonido, sugestión, símbolos, cambios repentinos de humor, diferencias en el estilo fotográfico, estilización del montaje escénico, ángulos de cámara e iluminación poco usuales, superposiciones, transiciones informales, variedad de ritmos. Pero, en especial, hace gran hincapié en los primeros planos del rostro humano.

Para Bergman, la cara es la llave de todas aquellas condiciones y tensiones de la verdad interior de que se ocupan sus películas. "Nuestro trabajo en las películas empieza con el rostro humano", decía en *Films and Filming* (julio de 1959), y continuaba: "Podemos ciertamente absorbernos por completo en la estética del montaje, podemos unir objetos y naturalezas muertas en ritmos magníficos, podemos realizar estudios de la naturaleza de asombrosa belleza, pero el tratamiento del rostro humano es indudablemente el sello distintivo, la cualidad que distingue a la película."

Fascinador, desconcertante, sujeto de controversias, Bergman no cae dentro de ninguna de las categorías corrientes. No hay nadie como él.

LEONARDO D'ESPÓSITO

# TODO

LO QUE NECESITÁS  
SABER SOBRE

# CINE



PAIDÓS

Leonardo M. D'Espósito

**TODO**  
LO QUE NECESITÁS  
SABER SOBRE  
**CINE**



PAIDÓS

Buenos Aires - Barcelona - México



lo y conocerlo, aunque no abarcarlo. Este libro no busca ser una guía para el viajero desconcertado sino un compañero de viaje.

Este libro era más extenso. Había un capítulo dedicado al melodrama clásico en Argentina y México, países cuyas cinematografías se convirtieron en las más influyentes y exitosas en idioma castellano; otro sobre *The Great Train Robbery*, el primer gran ejemplo de suceso cinematográfico. Había muchísimo más, pero a la hora de la edición final, fue necesario elegir. Queda la esperanza de que esos episodios formen parte de un segundo libro: el cine es tan gigante que un solo volumen no basta.

Le atribuyen a San Agustín haber dicho: “¿Qué es el tiempo? Si no me lo preguntan, lo sé; si me lo preguntan, lo ignoro”. Con el cine, que está, sobre todo, hecho de movimiento –que es la prueba del tiempo, ni más ni menos–, sucede lo mismo. Pero vale la pena preguntarlo y ensayar algunas respuestas. Después de todo, ante cada problema cotidiano siempre hay una imagen de cine que se nos aparece como símil, y seguro que más de una vez en el día usted dirá: “Ah, eso es como en tal película que...” y la pantalla le habrá ayudado a comprender mejor algo. Somos hermanos de Cenicienta, Antoine Doinel, Ellen Ripley, Fabrizio Corbera (Príncipe de Salina), Tomasso di Salina, Michael Corleone, Rulo Margani, Pierrot, el loco, Drácula, Bugs Bunny y Ethan Edwards. Este libro es, pues, una invitación a comer con la familia. Buen provecho.

LEONARDO M. D'ESPÓSITO

## Capítulo 1

### Un hijo de muchos padres



## 01. El padre (desconocido) del cine

La historia oficial del séptimo arte suele incluir a algunos precursores, entre ellos científicos e inventores, sin quienes su desarrollo habría sido imposible. Pero hubo alguien que fue mucho más que un "precursor" y a quien, con toda justicia, se puede considerar el primer cineasta completo, el primero en montar un espectáculo masivo con imágenes en movimiento, en colores, con sonido y todos los elementos de la puesta en escena. Esta es la historia de Émile Reynaud, el inventor que se volvió artista a pesar suyo, el animador que no sabía que animaba y el verdadero inventor del cine... antes de que se inventase la cámara.

En 1995, los fechadores seriales que abundan en el mundo decidieron celebrar un siglo del cine, conmemorando las primeras proyecciones de los hermanos Lumière ante público. El resultado fue una serie de documentales realizados por grandes —o al menos, conocidos— directores. El francés corrió por cuenta de Jean-Luc Godard. Allí se incluía una entrevista al presidente del comité de celebración del centenario del cine francés, el actor Michel Piccoli. Godard le preguntó qué es lo que se celebraba, y Piccoli le dijo que aquella primera exhibición, donde un puñado de personas anónimas pagaron una entrada para ver una película. Y Godard, siempre ácido, le replicó: "Ah, entonces no se celebra el centenario del cine, sino de la venta de entradas".

Antes de dedicarse al entretenimiento, Reynaud había sido un próspero inventor de juguetes ópticos como el praxinoscopio en 1877, que mostraba la ilusión del movimiento con la ayuda de espejos y dibujos. Luego de abandonar la producción de dibujos, intentó el cine de los Lumière con dos films: *Guillaume Tell* (1896) y *La premier cigare* (1896), aunque no logró éxito comercial. Murió en la indigencia en 1918.

Porque el cine existía antes, un poco antes e incluso mucho antes. Eso de que alguien se asustó por ver venir la locomotora y pensó que iba a escapar de la pantalla pertenece a la mitología

**¿Sabías que...** la animación no fue considerada un género privativamente infantil hasta la popularización de la televisión en la década de 1950?

y a la exageración de los periodistas de la época: en 1895 había una larga tradición de espectáculos ópticos basados en la linterna mágica y las fantasmagorías, con un par de siglos auestas. Pero el verdadero creador del cine tal cual entendemos "cine" hoy —o por lo menos del "cinematógrafo": veremos que el cine es otra cosa— fue un inventor también francés llamado Émile Reynaud, el hombre que creó, de paso y al mismo tiempo, la película ranurada, el dibujo animado, la comedia, el sonido sincronizado, el uso del color, la puesta en escena e incluso el cobro de entradas.

Reynaud era inventor e investigaba sobre óptica. Sabía que la rápida sucesión de imágenes con pequeñas diferencias entre ellas permitía crear la ilusión del movimiento y con ello fabricó un juguete llamado "praxinoscopio", que tuvo no poco éxito. Pero el señor Reynaud notaba que no había manera de hacer ciclos largos, que se trataba de ver mover algo repetidamente y siempre igual a sí mismo. Se le ocurrió pues un sistema: dibujar personajes en una larga tira de material transparente al que practicó ranuras para poder traccionarlo con engranajes. Estas figuras actuaban en una historia y se proyectaban sobre un vidrio opaco. El resto del vidrio estaba ocupado por otras proyecciones que componían la escenografía de la escena. Reynaud mismo movía las manijas y hacía pasar, frente a una lente retroiluminada, la tira de dibujos. Todo, al estar hecho sobre vidrio y no ser fotografía de

## Cronología

1877 Patenta el praxinoscopio, un juguete óptico que mostraba figuras animadas.	cortos: <i>Pauvre Pierrot</i> , <i>Le clown et ses chiens</i> y <i>Un bon bock</i> .	<i>Actualités Gaumont</i> , uno de los primeros noticiarios cinematográficos.
1892 Patenta el teatro óptico, que combinaba el praxinoscopio con proyecciones de linterna mágica para presentar animaciones ante el público. Presenta en el Musée Grévin sus pantomimas luminosas con tres	1895 Presenta el corto <i>Autour d'une cabine</i> , que se proyectará ininterrumpidamente hasta 1900. 1896-1897 Comienza a filmar películas con actores. 1898 Realiza cortos animados para las	1910 Caído en el olvido y deprimido, destruye las máquinas del Teatro Óptico y arroja su producción al Sena. 1918 Muere en un manicomio francés, consumido por la depresión y la pobreza.

la realidad creada con material fotosensibilizable, llevaba color. El hombre, de paso, compuso para cada una de estas pequeñas comedias una música incidental que acompañaba la exhibición. Las proyecciones en el Musée Grévin tenían entrada paga. Todo el cine, el cine real, el arte de narrar con imágenes, estaba allí, y la primera exhibición se realizó en 1888.

"Este tipo de proyecciones tiene la ventaja de proveer algo de alegría [...] más allá de la exploración científica sobre el movimiento."

H. Fourtier (1893)

El lector debe saber que estos datos son fácilmente conseguibles en Internet, así como es posible ver sus películas en YouTube (*Un bon bock* [1892] y *Pauvre Pierrot* [1892], por ejemplo).<sup>1</sup> El problema de Reynaud era que todo tenía que ser artesanal: debía producir cada una de estas "pantomimas luminosas" (así las denominó) dibujo a dibujo y a mano. De allí que su obra sea breve y que finalmente haya desistido. Porque sucedió algo curioso: después del asombro inicial, los espectadores dejaron de sentirse atraídos por la sola novedad técnica y quisieron ver otras comedias, otros cuentos, otros personajes. Y Reynaud no tenía mucho para ofrecer en ese sentido. Su última "pantomima", *Autour d'une cabine*, es de 1895 y terminó compitiendo con el cinematógrafo Lumière, aparato que tenía la ventaja de crear nuevo material continuamente y a un costo económico y físico mucho menor. Reynaud necesitaba hacer entre 700 y 1000 dibujos para 30 segundos de película. Los Lumière, mover una manivela durante el tiempo que fuera a durar la película final. Es cierto que los dos hermanos no estaban interesados en narrar una ficción sino en mostrar, en llevar a los ojos de los espectadores aquello que no podrían ver de otro modo, recuperar el tiempo —y el espacio— perdido. Por eso es que Reynaud está mucho más cerca del arte cinematográfico que los Lumière e incluso que Georges Méliès, que aprendió a mani-

1. A lo largo del libro se cita una enorme cantidad de films. La decisión de hacerlo con su título original proviene de que es más sencillo de ese modo buscar información adicional en Internet, dado que uno de los objetivos de este libro es incentivar la curiosidad por el cine. De todas maneras, en la primera mención de cada uno y en la filmografía al final del libro el lector puede encontrar el título con el que cada film se estrenó en América Latina.

El fenómeno se llama "persistencia retiniana": desde el siglo XIX se creía que una imagen persistía en la retina una fracción de segundo. De esta manera, la visión consecutiva de dos imágenes estáticas casi idénticas provocaba la impresión del movimiento. Todos los juguetes ópticos se desarrollaron a partir de este fenómeno. Sin embargo, desde hace más de medio siglo se sabe que es un mito. Lo que hace que percibamos el

movimiento como tal es la manera como el cerebro procesa las imágenes desde que los impulsos eléctricos en los que el movimiento se traduce llegan al nervio óptico y, de allí, a diferentes lugares del cerebro. A tal punto es así que existen personas con lesiones cerebrales y retinas en perfecto estado que perciben la realidad como una sucesión de imágenes fijas; esta dolencia se llama "acineropsia".

pular el aparato como un prestidigitador, pero cuya intención era asombrar al público con trucos de magia o gracias ostensiblemente falsas, en lugar de llevarlos a un mundo alternativo sostenido por el arte.

*Autour d'une cabine* es ejemplar en ese aspecto. El film tiene un prólogo: un hombre parado sobre un trampolín cae al agua. Luego, la trama principal: una joven llega a esa playa donde vimos caer al anónimo hombre y recibe las galanterías de un señor. No responde a ellas y se mete en una cabina para ponerse el traje de baño. El pícaro pretendiente la espía por la cerradura, hasta que aparece el novio de la señorita y lo sienta de un golpe. El pícaro, dignamente, se para y se va. La joven y su novio entran al agua, se bañan y se alejan nadando. Luego aparece un bote que despliega una vela: allí reza "La représentation est terminée".

Sí, es cierto: al lado de *Avatar* (James Cameron, 2009) resulta un tanto precario. Pero no mucho, si se tiene en cuenta que entonces no había nada parecido. Reynaud crea un espacio para su ficción que no puede tener muchos detalles —porque hay que dibujarlos— pero, al mismo tiempo, deben ser inmediatamente reconocidos por el espectador. Luego, debe combinar los personajes, sus tamaños y lo que se ve o no de ellos (cuando los novios entran al agua vemos cómo sus piernas van "desapareciendo" en ella). También está obligado a pensar cómo alterar un dibujo para que el perso-

naje no solo se mueva, sino que parezca que lo hace naturalmente y que sus gestos le digan al espectador qué les sucede. Hay más: en un momento, antes de espíar a la joven, el *voyeur* mira a cámara y le hace un gesto de complicidad al espectador. El "prólogo" con la astracanada de la caída permite comprender las proporciones del espacio, dónde estamos y el tono de la pequeña comedia. Los vestidos, los trajes de baño e incluso las cabinas y el bote se moldean sobre lo real. Todo, además, está coloreado. En total aparecen unos siete personajes —incluyendo un perro—, lo que implica una superproducción notable.

¿Por qué Reynaud hace todo esto? Porque sabe algo sustancial que, de aquí en más, volveremos a tratar: el cine, como cualquier arte, implica un acto de fe que debe ser "ayudado" por la forma de la obra. Usted está leyendo estas líneas: estas líneas son en realidad un montón de trazos oscuros sobre papel blanco. La palabra "papel" no es un papel, pero usted piensa en el papel que está tocando. Una obra cualquiera requiere el acto de fe de pensar que eso que está realmente ante nosotros (un montón de dibujos proyectados sobre una pantalla) es otra cosa. Pero para que eso suceda, para que se realice la transparencia, es necesario, imprescindible, que creamos en que son personas (o personajes): solo podremos establecer alguna empatía (reírnos, llorar, emocionarnos) con lo que sucede si ese acto de fe es exitoso e instantáneo. Y para eso, cada cosa que veamos deberá ocupar no solo un lugar, sino cumplir una función. Para Reynaud no había chance: era tan engorroso dibujar cada pantomima que debía, necesariamente, concentrar y sintetizar su relato para poner a la vista solo lo imperioso. Reynaud inventó lo que llamamos en cine "puesta en escena": la relación de necesidad de cada aspecto de la obra con el resto. Veámoslo con más detalle: en *Autour...*, Reynaud dibuja solo las cabinas (al sesgo), un pequeño acantilado de fondo, algunas ondas azules para crear la impresión del agua, un trampolín. Ese fondo permanece constante para los tres "momentos" de la película (el gag del hombre que cae mal del trampolín, la secuencia galante y el epílogo) y solo muestra lo indispensable. Cuando la joven y su pareja entran al agua, Reynaud va dibujando cada vez menos las piernas (porque se hunden en el agua) hasta solo trazar medio cuerpo de cada uno. Y esto para que coincidan con el fondo previamente dibujado, que se proyectaba aparte (en la

película solo aparecían los personajes). Cada cosa dibujada es, pues, la imprescindible y necesaria para que el resto funcione de manera cohesiva.

Reynaud intentó seguir con el cine, pero la competencia lo destrozó. Deprimido, destruyó su teatro óptico en 1910 y terminó sus días en un asilo. Fue víctima de algo repetido en la historia: el visionario que llegó demasiado temprano, el artista que descubrió su arte demasiado tarde.

### En pocas palabras

Émile Reynaud inventó, sin saberlo, el espectáculo cinematográfico, pero el campo aún no estaba listo para que se desarrollase.

## 02. Lumière, Méliès, Edison: el gran malentendido

Los académicos aún discuten si el cine nació en Francia o en los Estados Unidos, si fueron los hermanos Lumière o Thomas Alva Edison quienes lo hicieron realidad. Aunque de algún modo le dieron entidad y lo difundieron, es difícil llamar "cine" a su labor. Y pese a que Georges Méliès comenzara a manipular las posibilidades del invento para narrar pequeñas historias y crear efectos sorprendentes, también es difícil catalogar a su trabajo como "cine", salvo con reservas. Aunque las raíces del futuro lenguaje cinematográfico—incluso balbuciente—ya están ahí, es preferible otorgarles a estos nobles señores el honroso título de precursores.

Cuentan las enciclopedias que la primera función cinematográfica se realizó el 28 de diciembre de 1895 en París y que los responsables del prodigio fueron Louis y Auguste Lumière. Las mismas enciclopedias pueden decir que se basaron en el kinetoscopio de Thomas Alva Edison, un cajón circular donde, tras poner unos centavos en una ranura, se pasaba una película primitiva de 14 metros ante el ojo del curioso. O que Edison, finalmente, había ideado el asunto tras ver el zoopraxinoscopio de Eadweard Muybridge. En todo caso, es cierto que los Lumière inventaron la cámara cinematográfica que permitía tomas de vista instantáneas con ayuda de una manivela y que fueron los primeros en proyectar el resultado ante varias personas al mismo tiempo. Bueno, eso si olvidamos que todo esto, aunque sin toma de vista de la realidad, ya lo había inventado Émile Reynaud, quien dibujaba en vez de fotografiar.

Como muchos orígenes, este es complejo y la cantidad de inventos necesarios para la existencia del cinematógrafo—quedémonos con este nombre—requería el concurso de mucha gente y mucho tiempo. Retrazar aquellos orígenes puede ser complicado, engorroso y aburrido; y, por otro lado, aporta poco respecto de la naturaleza del cine como arte. Para decirlo rápidamente: ninguno de estos padres tecnológicos tenía en mente la posibilidad artística o estética del invento. Cuenta la leyenda que cuando el prestidigitador y empresario teatral Georges Méliès quiso comprarles el

“Nuestro invento no está en venta. A lo mejor puede explotarse algún tiempo como una curiosidad de base científica y poco más, pero comercialmente no tiene el menor futuro.”

Auguste Lumière a  
Georges Méliès

invento a los Lumière para incorporarlo a sus trabajos escénicos, los hermanos le dijeron que era algo sin futuro. El lector creerá que esto era pura ironía, pero no: realmente el cinematógrafo carecía de futuro, era apenas una invención que permitía registrar el movimiento. De algún modo, Edison —un estadounidense, un hombre que creía además en el poder del espectáculo— había advertido por qué el juguete sería del agrado del público: debido a la curiosidad y la posibilidad de causarle alguna emoción (otra serie de leyendas cuenta que Edison fue, casi inmediatamente, pionero del cine

porno). Pero incluso él solo veía en esto una posibilidad de conservar el tiempo “momificado” (como diría André Bazin, casi —ya veremos— padre de la crítica moderna y mojón ineludible en el pensar sobre el cine) y trató de llevar adelante experimentos de cruce de su kinetoscopio con el fonógrafo, otro invento que le pertenecía.

Méliès, en todo este tráfago de inventores que no veían las posibilidades del invento, al menos sí pensó que podía ponerse al servicio del espectáculo. Pero también —por accidente— descubrió que el aparato podía manipularse, que se podía transformar una imagen en otra o que podían crearse ilusiones tan solo con detener la filmación y cambiar algo delante del objetivo, e incluso tomando la película, cortando pedazos de ella y volviendo a filmar con sobreimpresiones. Todas estas maravillas se cumplían ante los espectadores asombrados y divertidos, y es por eso que a Méliès, muchas veces, se lo indica como padre definitivo del cine, pero es un error.

Méliès era un mago, un prestidigitador. No entendía el montaje, por ejemplo, más que como una sucesión de cuadros (*tableaux vivants*, en francés) que representaban momentos consecutivos de una acción. Si bien no era necesario haber leído *De la Terre à la Lune* (*De la tierra a la luna*, Julio Verne, 1865) para apreciar los diecisiete minutos de su versión, no es menos cierto que importaba más qué había de divertido en cada plano que la narración en

**¿Sabías que...** Méliès también usó el cine como periodismo y filmó versiones del caso Dreyfus, la guerra hispano-cubana y otros hechos contemporáneos.

si. Como en los modernos circos o espectáculos de magia que utilizan como andamio mínimo algo así como una narración, de este modo operaba Méliès. Solo en algunas ocasiones pareció haber advertido que planos de diferentes tamaños implicaban diferentes efectos emocionales o informativos sobre el público: su idea era que el film pudiera verse exactamente como un espectáculo de *music hall*, con la cámara-espectador situada en el centro de la primera fila de un teatro.

No hay, pues, en su trabajo una verdadera noción de “plano”, aunque sí lo hay —también en el origen accidental— en las películas de Edison, quien comenzó a tomar a sus actores de la rodilla hacia arriba (eso que hoy llamamos “plano americano”) y que permitía apreciar al mismo tiempo la expresión del rostro y la evolución sobre el decorado. Sin embargo, Edison, que quería que sus clientes volvieran a colocar sus monedas en sus kinetoscopios, ofrecía algo más que la novedad del movimiento: brindaba un pequeño desarrollo onírico, algún efecto y, sobre todo, un gag, una pequeña payasada. Los hermanos Lumière también habían ofrecido un gag con *L'arroseur arrosé* (*El regador regado*, Auguste y Louis Lumière, 1897), su tercer cortísimo corto, pero no siguieron en esa dirección porque veían en el cine una herramienta científica que permitía documentar el paso del tiempo.

En toda esta ensalada histórica surge una pequeña gran verdad que nos será útil en adelante: la novedad técnica por sí misma no garantiza el interés. Ha sucedido en el cine de modo flagrante: primero, su éxito como novedad se extinguió rápidamente y las que pasaron

En 1888, Edison comenzó a idear la unión de imágenes en movimiento con el fonógrafo de su invención. Cuando el kinetoscopio, una caja de vistado individual, probó ser exitosa, Edison logró desarrollar, en 1895, la complementación de ambos sistemas en algo llamado “cinetófono”. Pero la caja para una sola persona, indispensable para tal fin, fue desplazada por las salas de cine: el desarrollo fracasó aunque sus principios nutrieron luego al cine sonoro.

La historia del cine primitivo es, en gran medida, la de la piratería —que es mucho más antigua que Internet—. Edison copió muchos films de los franceses Pathé, Méliès y el productor Ferdinand Zecca, y distribuyó copias como propias. Lo mismo se hizo en Europa con películas de Edison. Estos robos llevaron a juicios complejos por patentes y derechos de autor que desataron una auténtica guerra comercial. El resultado

de esas guerras es que lo poco que se ha rescatado de las primeras dos o tres décadas del cine pudo reconstruirse gracias a la existencia de tantas copias orales, aunque a veces ha sido difícil datarlas o definir con precisión su origen. El panorama es, forzosamente, incompleto y, en muchos casos, hipotético, y una gran cantidad de hallazgos son producto del mero azar.

a ser exitosas, o no, fueron las películas en la medida en que ofrecían algo nuevo a los espectadores. Luego aconteció lo mismo con las primeras verdaderas películas con una narración propiamente cinematográfica, como las de David Wark Griffith (véase el próximo apartado). Más tarde ocurrió con el sonido, cuya novedad se agotó y dejó de garantizar el éxito a cualquier cosa donde se escucharan voces y música. Posteriormente, pasó con el color, con los efectos especiales, con la incorporación de la animación digital realista, con el Dolby envolvente, con los formatos de pantalla ancha y con el 3D, invento este último que existe desde que se tomaron las primeras fotografías. Siempre fue “otra cosa” lo que garantizaba o no el éxito de un film y nunca, solamente, su novedad técnica. La lección ya la había aprendido Reynaud y la industria del cine tropezaría una y mil veces con esa enorme verdad.

El nombre de “precursores” del cine para estos personajes es justo: todos, de algún modo, descubrieron algo que, más adelante, nutriría el lenguaje cinematográfico. Los hermanos Lumière, que enviaban cámaras allí donde ocurriera algo especial o importante, descubrieron el documental (y de paso, el primer *travelling* al montar la cámara sobre un *bateau-mouche* que recorría el Sena). Edison, el gag y la explosión de curiosidad y comicidad. Méliès, el espectáculo puro y la aplicación de la tecnología para crear aquello que no existe en la vida real. Si suma-

mos a Reynaud, que fue el primero en colocar el espectáculo y la poesía de la pura puesta en escena en la pantalla, tenemos casi todo lo necesario para que el cine aparezca. Pero primero, el acto fallido del Film d'Art.

La película inaugural fue *L'assassinat du duc de Guise* (*El asesinato del duque de Guisa*, André Calmettes y Charles Le Bargy, 1908), que llevaba a la pantalla en forma de teatro filmado la masacre de Saint-Barthélemy. La corriente —la productora, francesa, se llamaba justamente Société Productrice Le Film d'Art, comandada por otros dos hermanos, los Laffitte— quería que el cine fuera vehículo de cultura, dejara su origen “popular” y atrajera a la burguesía y a la aristocracia por medio de adaptaciones literarias y teatrales en espectáculos largos. El problema: esas obras se basaban sobre todo en el lenguaje y suplían esa ausencia con gesticulaciones que rápidamente provocaban el bostezo del público. Pero tiene un mérito: considerar que el cine era ya parte de la cultura. Los italianos hicieron lo propio un poco más tarde, pero con más influencia estadounidense —y operística—, logrando espectáculos mucho más dinámicos, como la epopeya *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), una obra romántica y épica basada muy lejanamente en la fallida novela de Gustave Flaubert *Salammbô*. La tradición francesa de la adaptación terminará generando un cine contra el cual se rebelarán en los cincuenta los fundadores de la Nouvelle Vague. Pero aún falta, para eso, medio siglo.

### En pocas palabras

Los inventores del cine no tenían aún plena conciencia de las posibilidades estéticas y expresivas del cine, ni de su especificidad como arte.

## 03. El nacimiento de la nación cine

Después de dos décadas de balbuceos, falsos arranques, invenciones parciales y búsqueda de un destino y una forma, David Wark Griffith puso delante de las posibilidades técnicas la necesidad expresiva, y con ello creó –y sistematizó, todo a la vez– el lenguaje cinematográfico. Un film que narra, desde una perspectiva humana, la guerra de Secesión –y un film que siempre fue políticamente incorrecto, aun cuando se filmase en tiempos de racismo aceptado y difundido– y que glorifica en su final a una banda de asesinos (el Ku Klux Klan, nada menos) es también la primera gran película. Se llama *The Birth of a Nation* y es un título justísimo.

El cine existe como tecnología, entretenimiento y posibilidad en 1915. Hasta entonces, todos los hallazgos estéticos son parciales, y solo ocasionalmente encuentran cierta cristalización, como en *The Great Train Robbery* (*Asalto y robo al tren*, Edwin S. Porter, 1903). Hay suspenso y hay montaje; hay alternancia de planos y hay comicidad plástica. Hay efectos especiales y hay documental; hay animación y hay actuación. Aún es precario el sistema de iluminación, pero cambiará muy pronto. Decir que hasta entonces el cine no existe es un poco exagerado, salvo que pensemos no en el aparato que implica, sino en el arte. En 1915, el pionero David Wark Griffith, que ya es un director eficaz y conocido dentro de una industria quizás incipiente pero ya no “naciente”, estrena la primera obra maestra total del arte cinematográfico (y sí, vamos a explicar cada palabra de esa declaración que parece audaz) llamada *The Birth of a Nation* (*El nacimiento de una nación*).

Antes de seguir, dos consejos. Busque en Internet alguna copia (hay muchas, de diferente duración, todas en dominio público) y vea de qué se trata. Segundo, sí: los héroes de la película son los fundadores del Ku Klux Klan y los malos son los *yankees* negros, interpretados en el film por blancos tiznados al carbón y maquillados para parecer monstruos. Muchas de las películas que hacen al arte del cine son un desafío e incluso un cachetazo a nuestras convicciones ideológicas y morales, pero es necesario dejarlas de lado. Se supone que una verdadera obra de arte, entre otras (muchas) cosas, debería desafiar nuestras convicciones más

¿Sabías que... Griffith gastó casi todo lo que ganó con *The Birth* en el decorado babilónico para una secuencia de *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (*Intolerancia*), su film no de 1916?

arraigadas, ponerlas en suspenso y en tela de juicio. Por otro lado, tome en cuenta que en 1915 las huellas de la guerra de Secesión –hasta entonces el gran trauma estadounidense– estaban frescas y Griffith era un hombre del sur vencido que añoraba un orden tradicional ya desaparecido.

Lo que importa de este film es mucho menos su ideología de superficie que lo que significa. Griffith construye o descubre (un poco las dos cosas) una organización para el cine. Por decirlo con un término quizás demasiado académico, una gramática. Todos sabemos que no es lo mismo un plano general que un primerísimo primer plano, y todos lo sabían entonces. Pero nadie había comprendido que la alternancia entre los tamaños de plano tenía una relación directa con lo que se narraba, cómo se narraba y el sentido emocional de las imágenes. Griffith, además, toma en cuenta la duración del plano, es decir, cuánto tiempo tiene que durar algo antes de pasar a una imagen o ambiente distintos. En *The Birth...*, por primera vez, todo esto aparece sistematizado y relacionado específicamente con el relato.

Obra maestra, pues, porque además de ser un mojón histórico sigue ejerciendo su poder emocional (por eso es que usted se enoja por el racismo, por ejemplo) cien años más tarde. Total porque cubre todo el espectro de emociones posibles para un relato. Cinematográfica porque su material es lo que puede hacerse con el cine por encima de la literatura (el guion), el teatro (la actuación y el decorado), el arte plástico (el encuadre) o la música (la banda de sonido que acompañaba a ese film aún silente). Cada uno de estos elementos funciona en relación con los otros por necesidad dramática, y no por separado. Es, pues, el primer triunfo de lo que desde aquí llamaremos “puesta en escena”.

Veamos un ejemplo, el del asesinato de Abraham Lincoln (interpretado por el luego realizador Raoul Walsh, uno de los nombres mayores del cine), secuencia clave en la película. Un cartel nos indica que hay una gala teatral en festejo de la rendición del

"Logró lo que ningún otro hombre había logrado jamás. Ver su trabajo es como ser testigo del nacimiento de la melodía o el primer uso consciente de la palanca o la rueda, la emergencia, coordinación y primera elocuencia de un lenguaje; el nacimiento de un arte. Y damos cuenta, a la vez, de que todo esto es el trabajo de un solo hombre."

(Jules Auer [1948])

ejército del sur y que asistirá el Presidente. La primera imagen es la de dos de los protagonistas, los hermanos Stoneman (interpretados por Elmer Clifton y Lillian Gish), llegando al teatro: Griffith —como hace sistemáticamente ante la imposibilidad de utilizar *travellings* hacia adelante o *zoom*— "oculta" parte de la imagen tapan- do el objetivo de la cámara, de modo que solo los vemos a ellos. Se sientan y, cuando

quedan de espaldas a nosotros, con sus cabezas apenas sobresaliendo del borde inferior del cuadro, la imagen se "abre" y vemos, al sesgo y en diagonal, el recinto del teatro. Vemos la platea, el proscenio, un palco general y, aún vacío, el palco presidencial. Comienza la obra y Griffith alterna planos generales del escenario (colocando al espectador del film, al mismo tiempo, como espectador de la obra) con planos de reacción de los Stoneman en plano americano (o medio). Llega el Presidente y vemos alternativamente cómo sube las escaleras hacia su palco (en plano medio), la obra (en plano general) y, cuando entra al palco, planos alternados de Lincoln saludando y de todo el teatro vivándolo, pasando alternativamente de planos medios del palco presidencial a muy generales del recinto. Lincoln toma su lugar. La obra prosigue. Entre estos planos, se han insertado otros de los Stoneman, medios, que miran hacia el Presidente, se paran, aplauden, etcétera, integrándolos a la multitud anónima.

Un intertítulo nos informa que el guardaespaldas del Presidente ocupa su lugar en la puerta del palco. Vemos, pues, a un hombre salir, tomar una silla y sentarse en la oscuridad, del otro lado de la puerta, trabándola. Un nuevo intertítulo nos informa que ha pasado más de una hora y que el guardaespaldas, aburrido y con deseos de ver la obra, abandona su puesto. Lo vemos levantarse de su silla, entrar a otro palco y sentarse a ver la representación. Estas acciones, que se intercalan con momentos de los actores en el escenario, también son alternadas con imágenes de los Stone-

man, que constituyen el punto de vista físico desde donde se apreciará el final del drama. Un nuevo intertítulo nos informa "John Wilkes Booth" y vemos, solo en el medio del cuadro y sin referencia de lugar, al asesino. Griffith alterna esta imagen con la del guardaespaldas —que observa la obra fuera de su puesto— y un plano más general: Booth está de pie detrás del guardaespaldas, esperando su oportunidad. El plano se abre. La señorita Stoneman observa el palco y ve —entendemos que ve— algo raro. Booth se mueve. Primer plano de Booth saliendo de su palco, pasando al pasillo por el cual debe entrar al palco presidencial. Allí, mientras inserta planos de la obra que prosigue y de Stoneman en la platea, Griffith hace algo asombroso. Booth está de pie, en plano general, ante la puerta de su futura víctima. Toma coraje y saca una pequeña pistola. La cámara, entonces, toma en plano detalle la mano del asesino amartillando el arma. Pasa luego al plano general y lo vemos entrar al palco. Algo más sucede: antes de que cierre la puerta detrás de él, ya lo vemos situarse detrás de Lincoln en el palco presidencial. Mientras todos en el palco miran la escena (vemos todo el palco en plano medio), Booth pone su pistola detrás de la cabeza de Lincoln y dispara. Estupor. Paso a plano general. Booth salta al escenario. Plano del asesino en cuerpo entero. Intertítulo: "Sic semper tyrannis". Su grito, tras lo cual corre hacia el fondo del escenario. Plano general del recinto, gritos y caos de la multitud, intercalados con las reacciones en el palco y el intento de ayudar al Presidente, desvanecido en su silla, todo esto con planos intercalados de los Stoneman que reflejan, en sus rostros, las reacciones de toda la multitud.

Hay un buen análisis de esta secuencia por parte del cineasta y crítico británico Karel Reisz. Nos quedaremos con dos elementos. En primer lugar, la alternancia de planos nos permite ver todo lo que sucede en el mismo espacio de tiempo: desde el contexto de la secuencia (una función teatral) hasta el pequeño detalle de la pistola amartillada que lleva al crimen. De lo general, pues, a lo

El film costó una enorme fortuna para 1915: cien mil dólares. Los historiadores dicen que recaudó entre cinco y cien millones de dólares, con una entrada de setenta centavos de dólar promedio en casi todo el mundo.

particular. Nada sucede en un solo espacio, sino en algo mucho más amplio que aquello que puede tomar la cámara.

En segundo lugar, la implantación de los personajes “ficticios” (los Stoneman), cuya historia conocemos y cuyas emociones comprendemos, nos permite entender, al mismo tiempo, qué sucedió en ese lugar y momento. Griffith no nos coloca como espectadores del drama, sino como participantes, por el simple hecho de colocarnos en el medio del espacio solo con la elección del tipo de planos (de allí que es importante cada uno de los inserts de los

“Griffith [...] comprendió que el nuevo arte tenía que apartarse del clásico teatro todo lo posible para no ser una torpe insuficiencia de aquel. [...] Con una visión privilegiada de lo que debía ser el nuevo arte, comprendió que el detalle sugestivo y evocador, alma de la descripción literaria, cabía en la pantalla con la misma eficacia que en el cuento, puesto que un cuento en acción era lo que debía ser un drama cinematográfico.

Creó así el detalle de la mano que deja caer el cigarrillo, por todo comentario de la muerte. Creó la rueda del auto volcado que gira aún, lenta, sobre el desastre. Creó la llave que gira en la cerradura, único foco de la atención y del terror. [...] Todos y cada uno de estos detalles que caracterizan y condensan una tremenda emoción son obra de Griffith.”

Horacio Quiroga (1928)

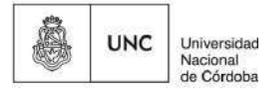
actores en el escenario). En esta secuencia ejemplar, el director además sienta las bases del suspenso: sabemos que Lincoln va a ser asesinado, pero los personajes no lo saben. Hay algo inconcluso, “suspendido”, cuyo desenlace esperamos. En ese momento, el cine se vuelve transparente y ya no estamos mirando algo externo a nosotros sino que estamos implicados dentro de lo que vemos. El suspenso –como veremos más in extenso en el caso de Hitchcock– consiste en saber más que los personajes. Eso nos genera la ansiedad de que se complete lo que estamos viendo y nos “ata” al film. Hay un plan sistemático de parte del autor para que esto suceda, y es la duración de los planos y la alternancia de sus clases la que logra este milagro. A tal punto que el espectador contemporáneo se asombrará de la ausencia de gesticulación exage-

rada: no es necesaria porque el fluir de la narración se logra solo con el encuadre y el montaje, con la pura puesta en escena.

Por primera vez en una obra de largo aliento que pretende algo más que el puro entretenimiento (sin desdeñarlo: necesita del entretenimiento y del espectáculo), el cine halla una gramática, una especificidad. Se convierte, pues, en un arte de la mirada.

### En pocas palabras

Con *The Birth of a Nation*, Griffith sentó las bases de un lenguaje y una forma específicamente cinematográficos.



---

## ::: MÓDULO III :::

---

Este apartado tiene la **bibliografía obligatoria** del módulo.  
Pero ¡atención! En el aula virtual hay una serie de **guías de lectura** que te servirán mucho para abordar estos textos. Además, hay **bibliografía complementaria**. Así que ¡te esperamos por allí!

## CAPÍTULO 2: EL RELATO CINEMATOGRAFICO

“Innumerables son los relatos existentes. [...] el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (...), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos”.

Barthes, *Introducción al análisis estructural del relato*

### 1. ¿QUÉ ES UN RELATO?

La mayor parte de las veces, cuando entramos a ver una película –como espectadores y no como especialistas– damos por descontado que ésta nos va a “contar algo”. Cuando por algún motivo no lo hace salimos con la idea de “no haber entendido de qué se trataba”. Pero, como señalamos en el capítulo anterior, aunque el cine esté históricamente asociado a lo narrativo, no hay nada que exija que esto sea así. ¿Por qué, entonces, identificar película con relato?

En su artículo “Notas para una fenomenología de lo narrativo” publicado en el libro *Ensayos sobre la significación en el cine* (1972), el semiólogo Christian Metz define al relato como un “objeto real” que el usuario ingenuo (Metz se refiere aquí al relato en general) reconoce de manera indiscutida y que nunca confunde con otra cosa (1972: 35). A partir de esta definición inicial el resto del artículo estará destinado a observar en qué se reconoce un relato, o en otros términos cuáles son las condiciones que definen a cualquier tipo de relato, independientemente de su formato (escrito o audiovisual).

#### 1.1. Un relato tiene un inicio y un final

Esta afirmación puede hoy parecernos algo obvia, pero se basa en una distinción que tiene importantes consecuencias para la teoría como es la distinción entre “mundo real” y “relato”. Si bien podemos llegar a coincidir en que el mundo real tuvo un comienzo, sería difícil atribuirle un final, esto es, no ha concluido, no está “cerrado”. Por el contrario, el relato sí tiene una página final o un último plano, aún cuando se trate de engañar con finales falsos o se tenga previsto continuar:

[...] en un relato literario que culmina con puntos suspensivos (reales o implícitos) el efecto de suspensión no se aplica en absoluto al objeto-relato, que por su parte conserva un final muy claro, marcado precisamente por los puntos suspensivos. (Metz, 1972: 35)

En esos casos sabemos que se trata de dos obras “separadas” más allá de que para comprender la segunda parte tendremos que haber leído/visto la primera, por ejemplo *Kill Bill* vol.1 y vol.2 (Tarantino, 2003 y 2004 respectivamente). Algo similar ocurre con la saga de Harry Potter. En este caso, si bien cada una de las producciones está atravesada por un hilo narrativo en común y participan los mismos protagonistas, cada episodio forma una

totalidad: *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Christ Columbus, 2001), *Harry Potter y la Cámara secreta* (*Harry Potter and the chamber of secrets*, Christ Columbus, 2002), *Harry Potter y el prisionero de Azcabán* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004), etc.

Esta característica del relato lo define en primer lugar como un objeto, definición inaplicable para el mundo real y, en segundo lugar, como una totalidad organizada según un orden que presupone un punto de partida y un punto de llegada, lo que garantiza la globalidad y la unidad del objeto y del sentido (globalidad y unidad imposibles sin un principio ni un final).

Pensemos un ejemplo: yo puedo narrar la historia de San Martín de diversas maneras: puedo por ejemplo comenzar con una referencia a sus padres, seguir su nacimiento y desarrollar desde allí algunos episodios de su niñez en los que ya se reconocían sus valores, narrar su juventud como soldado y concluir con el cruce de los Andes y las batallas de la Independencia. En este caso, el filme como globalidad adquirirá el sentido de explicación de la hazaña en función de valores intrínsecos de la familia. Por el contrario puedo comenzar con las batallas y contar sus últimos años, exiliado en Europa (en cuyo caso el sentido del filme podría ser el triste destino de un héroe de la Patria). El punto que elijo como inicio y final del relato impone la selección de los acontecimientos que voy a narrar y por ello define el “tema” del mismo.

## 1.2. El relato es una secuencia doblemente temporal

Si posee un inicio y un final, el relato es una secuencia temporal. A lo que cabe agregar, “doblemente temporal” ya que en todo relato intervienen dos tiempos: el de lo narrado (el tiempo de la historia) y el de su narración (el relato). Metz distingue así entre “la sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” por una parte y, por otra “la secuencia de significantes –palabras o imágenes– que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura para el relato literario; tiempo de visionado, para el relato cinematográfico” (Metz, 1972: 39). Esta distinción es fundamental y es en donde se percibe más claramente la diferencia entre relato e historia a la que ya hemos hecho referencia.

Quienes hayan leído *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez, coincidirán en que se trata de la historia del linaje de los Buendía, desde el origen del mismo hasta su extinción con el último Aureliano y, que la misma abarca aproximadamente un siglo como lo indica su título. Lo mismo ocurre con las películas, *El secreto de sus ojos* (Juan José Campanella, 2009) nos cuenta varios días –al menos– en la vida de Benjamín Espósito durante los cuales sigue al viudo de una mujer asesinada en la década del '70 y revive –además– una vieja historia de amor. Estos días o años que se representan en la novela o en filme constituyen “la sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” a la que Metz se refiere.

¿Cuánto tiempo tardamos como espectadores o lectores en consumir dicho relato? Varias horas o días, según sea la extensión del relato literario y en promedio 1.30 hs. en el caso del cinematográfico. Lo que es seguro es que de ningún modo nos lleva 100 años o varios meses de nuestra vida. Esta particularidad que se observa en el relato a nivel temporal define una de sus funciones: *transformar un tiempo* –el de la historia– *en otro tiempo* –el del relato–, que lo diferencia tanto de la *descripción* como de la *imagen fija* ya que en ninguno de estos dos casos se opera dicha transformación.

Utilizando el mismo ejemplo que Metz propone: varios planos parciales y sucesivos de un desierto en el que vemos un cielo azul, la arena brillando bajo el sol del mediodía, arbustos rodando por el suelo impulsados por el viento, constituyen una *descripción*. En la percepción el espacio representado en la sucesión de imágenes se transforma en un tiempo, de allí la sensación de *lentitud* o *retardo* cuando la cámara describe dicho espacio.

Si pensamos en varios planos sucesivos de una caravana de hombres y mujeres a caballo por el desierto en los que veamos, por ejemplo, un caballo andando con dificultad, el primer plano de un hombre con la cara sucia y barba de varios días, una mujer con su hijo a caballo, el conjunto cruzando el desierto ya oscuro, etc., se ha transformado un tiempo –el de estos personajes– en otro –el del relato que vemos–, por lo tanto sólo en este último ejemplo podemos hablar de narración<sup>4</sup>.

### 1.3. Toda narración es un discurso

Esta característica se basa en la distinción que ya mencionamos entre “mundo real” y “relato”. ¿Qué hace que el primero se oponga al segundo? Para Metz, es la existencia de un enunciador, de alguien que “dice” algo. En efecto, nadie “dice” el mundo real; no existe ninguna instancia que nos señale verbal o visualmente: “esto es un aula”, “acá hay chicos estudiando”. Nuestra experiencia del mundo real es del orden de lo vivencial. Por el contrario, el relato nos remite siempre a una instancia enunciativa: dado que “se habla”, es necesario que “alguien hable” (Metz, 1972: 41).

En todo relato, hay siempre alguien que lo está enunciando, que lo está contando, y esto es así ya que todo mensaje decodificado por un receptor presupone un emisor que lo ha emitido y codificado. Metz sostiene que en tanto el receptor percibe que alguien está contando, ese alguien que cuenta está necesariamente presupuesto y, por ello, presente. No obstante, la existencia de un enunciador no implica que todos los discursos sean narrativos ya que podemos “enunciar” algo para argumentar, pedir, enseñar, etc., pero sí que toda narración necesita a “alguien” que la narre aunque no lo podamos identificar, como en el caso de numerosas películas.

¿Quién nos cuenta *Lolita* (Lyne, 1997) o *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Kubrik, 1971)? En principio podríamos responder que el padrastro / profesor Humbert Humbert y Alex De Large, respectivamente. ¿Quién cuenta *Harry Potter*? ¿Un personaje del mundo narrado? ¿Un personaje ajeno a él? ¿La cámara? ¿El director? En este último caso, no podemos asignarle un nombre propio, pero al percibir las imágenes que alguien seleccionó y ordenó, tenemos la experiencia de que alguien está contando:

La impresión de que alguien habla no se halla en relación con la existencia empírica de un narrador preciso y conocido o cognoscible, sino de la percepción inmediata, por parte del consumidor del relato, de la naturaleza lingüística del objeto que se consume: puesto que ello habla, es en efecto necesario que alguien hable. (Metz, 1972: 41)

A esa instancia que cuenta algunos teóricos prefieren llamarla “gran imaginador”, “meganarrador”, “instancia narradora”, etc. Volveremos sobre esta noción más adelante. Por ahora, nos interesa subrayar que al decir que todo relato es un discurso, implica que éste es producido por alguien y se dirige a alguien. Esto que parece evidente suele ser olvidado frente a las imágenes en las que pareciera que la realidad se expone por sí sola. De allí que sea común escuchar frases del tipo: “Es verdad. Lo vi en la tele”, donde el relato televisivo se confunde con la experiencia de la vivencia personal.

### 1.4. La percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada

En este punto –aunque de nuevo pueda parecer una obviedad– debemos aclarar que la palabra “irrealiza” no refiere al verbo “realizar” como hacer, sino al término “irreal”, esto es: el relato vuelve irreal aquello que narra.

---

<sup>4</sup> Esto no quiere decir que un relato no pueda contener descripciones.

En el punto anterior señalamos que una de las características que diferencian al mundo real del relato es que el primero no es “dicho” por nadie, en consecuencia nadie relata los acontecimientos que vivimos. Por el contrario, cuando *alguien* cuenta algo, estamos en presencia de un relato y, por lo tanto sabemos que no es *la realidad*. Este concepto es claro para aquellos textos que de manera intuitiva interpretamos como ficcionales en tanto no participan del aquí y ahora que caracterizan al mundo real. Ahora bien, ¿qué podríamos decir de novelas o películas “basadas” en hechos o personas reales o del documental biográfico? Aún cuando relatemos el atentado a las torres gemelas o la vida del Che Guevara, por ejemplo, estamos considerando ese hecho o personaje en primer lugar como un objeto (en el sentido del punto anterior) en tanto lo estamos contando. En segundo lugar ese objeto se ha transformado en una totalidad cerrada y concluida en la medida en que lo recortamos del devenir histórico para ponerle un final y, por lo tanto situarlo al margen de su presente, lo hemos sacado del *aquí y ahora* del mundo real para reubicarlo en otro tiempo y en otro espacio.

La realidad supone la presencia, una posición privilegiada sobre dos parámetros, el espacio y el tiempo; únicamente el “aquí y ahora” es plenamente real. [...] Un relato se sigue percibiendo como tal sólo en la medida en que un margen, aunque sea ínfimo, lo separe de la plenitud del “aquí y ahora”. (Metz, 1972: 43-44)

Tanto los relatos “verdaderos”<sup>5</sup> como los otros se ven afectados por esta forma de irrealizar: el lector/espectador del atentado del 11 de septiembre sabe que no se está bombardeando el *World Trade Center* ante sus ojos, el testigo de mi relato percibe claramente que lo que yo le cuento es algo que en ese momento no estoy viviendo; el espectador del noticiero no se considera testigo directo de los acontecimientos que se muestran.<sup>6</sup> No obstante, como señalamos antes, a veces se pierde de vista que estamos frente a relatos cuando se trata de géneros documentales y periodísticos. Por eso Metz señala que la *percepción* del relato es lo que irrealiza lo narrado.

### 1.5. Un relato es un conjunto de acontecimientos

Si consideramos al relato en su totalidad, el *acontecimiento* es la unidad fundamental que lo distingue de otros tipos de discursos. Si nos piden que reseñemos una novela o una película, tendremos que enunciar una serie de proposiciones más o menos complejas que seguramente harán referencia a acciones ordenadas según una lógica causal:

- Un ogro es invadido en su pantano por personajes de cuentos.
- Quiere recuperar su pantano ocupado por órdenes del villano Lord Farquaad.
- Conoce a un burro que escapa de sus captores y que, accidentalmente, es salvado por el ogro.
- El ogro emprende la búsqueda de Lord Farquaad acompañado por el burro que pretende ser su amigo.
- Para conseguir su propósito debe rescatar a una princesa encerrada en la torre más alta de un castillo custodiado por un enorme dragón y entregársela a Farquaad, que planea casarse con ella para ser rey.

---

5 Ejemplos de este tipo lo constituyen los relatos de la historia (el golpe del '76), relatos de la vida corriente (mis vacaciones en una paradisíaca isla en el Mediterráneo), autorrelatos (nuestros recuerdos), los relatos de los noticieros de la televisión, la radio o la gráfica.

6 Nos parece importante hacer referencia a un ejemplo bastante gráfico que propone Metz de relatos que se caracterizan por la *irrealidad mínima*. Asistentes a un partido de fútbol que, radio en mano escuchan, al mismo tiempo que participan del hecho, un reportaje en directo a otro asistente al partido.

Nos referimos, claro está a la historia de *Shrek* (Adamson y Jenson, 2001) ganadora del Oscar a la mejor animación en 2001.

Esta característica, que Metz señala al final, es en realidad la que define efectivamente al relato, ya que éste es en primer lugar, un conjunto de acontecimientos, ordenados en una secuencia cerrada (con principio y final), en una temporalidad, por alguien, que al hacerlo los irrealiza. Por ello, Metz, a partir de los cinco criterios señalados, define al relato como un “discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos” (Metz, 1972: 51). Recurriremos a esta definición y profundizaremos en lo que ella implica en páginas sucesivas.

## 2. EL RELATO CINEMATOGRAFICO

En el punto anterior hablamos del relato en general. Cabe preguntarnos ahora sobre el relato cinematográfico, esto es, sobre los modos específicos del “contar con imágenes en movimiento”? Veamos el siguiente ejemplo:

Imaginemos un hombre, llamémosle Juan, que de repente se lleva la mano al pecho y cae hacia atrás, quedando inmóvil. Sin duda comprenderemos que acaba de matarle una bala. Pero ¿y si algunos segundos después se despertara, y se levantara como si nada le hubiese sucedido? En este caso interpretaría la primera imagen como Juan ha caído o Juan juega a hacerse el muerto, y la segunda, cuando abre los ojos, como Juan despierta o Juan resucita, o incluso Juan ha dejado de jugar... (Gaudreault y Jost, 1995: 30)

El ejemplo citado vale para demostrar que un plano contiene una multiplicidad de enunciados narrativos posibles que se superponen hasta que el contexto y la sucesión nos permiten actualizar uno por sobre los otros. Esto obedece a que, en el relato cinematográfico, la imagen *muestra* pero no *dice*.

Históricamente existen dos modos de transmitir informaciones narrativas. La primera, en forma de *narración*, es decir, a través de un discurso proferido por alguien que nos informa de una serie de acciones llevadas a cabo por personajes, en un orden dado y que, nos transmite su punto de vista.

El siguiente texto es una narración, en la que podemos reconocer los elementos antes señalados.

Hace mucho, mucho tiempo, en un lejano pantano vivía un malvado ogro llamado Shrek. Un día, su pantano es invadido por personajes de cuentos de hadas que han sido deportados de su reino por el malvado Lord Farquaad. Para conseguir salvar su terreno, Shrek hace un pacto con Farquaad y emprende un viaje para rescatar a la princesa Fiona y entregársela al ambicioso noble que planea de este modo convertirse en rey.

Tan antigua como esta forma de transmitir informaciones narrativas, es aquella que se caracteriza por la ausencia de una instancia narradora. Nadie cuenta, las cosas pasan como si nos asomáramos por una ventana. Ésta ha sido la forma del teatro, en donde se hace revivir a los espectadores *aquí y ahora* diversas peripecias que han vivido los personajes *antes y en otra parte*. Esta modalidad se denomina *mostración*. El relato cinematográfico participa de ésta en tanto muestra *ahora* lo que ha sucedido *antes*.

La diferencia entre narración y mostración se corresponde con la existente entre *diégesis* y *mímesis*, conceptos que desarrollaron tanto Platón como Aristóteles. Platón se refiere a la *mímesis* como un tipo particular de narración en el cual el poeta imita a los personajes adoptando su modo de hablar y de pensar, en la *mímesis* no hay un narrador, sólo una instancia que hace las veces de personaje. De acuerdo a esto, *mímesis* sería equivalente a

mostración, mientras que *diégesis* al identificarse con el acto de contar –que presupone un narrador que “habla” por los personajes– se corresponde al de *narración*.



En el cine el hacer de los personajes no es lo único que conforma el significado narrativo, interviene también un dispositivo que hace que dirijamos nuestra atención y nuestra mirada sobre aspectos particulares, aproximándose desde esta perspectiva al narrador literario. En este sentido consideramos que el cine participa de esta doble modalidad en tanto se muestra (a los personajes actuando en las sucesivas escenas) y a la vez se cuenta (se arma una historia con esas escenas). Podemos así atribuir la función mimética a la etapa de registro –rodaje– y la función diegética a la atribución de un orden por el cual alguien cuenta algo –la instancia del montaje–.

### 3. RELATO, NARRACIÓN E HISTORIA

En 1972 Gerard Genette presenta en su libro *Figuras III*, un modelo en el que distingue, dentro del texto narrativo –literario o fílmico– tres instancias:

El *relato*, discurso oral o escrito que materializa la historia, es decir, el texto narrativo concluido que conforma un todo. En el caso del cine, el relato se construye con imágenes, palabras, música, ruidos, textos escritos, etc. En la organización del mismo debemos tener presentes ciertas exigencias como la legibilidad y la coherencia en términos de estilo, género, la época histórica en la que se produce, el orden y el ritmo.

Por otra parte, como venimos diciendo, pensar el relato en términos de discurso conlleva reconocer una instancia productora y una receptora, ya que todo discurso es producido por alguien (autor) y para alguien (lector / espectador). A esto se refiere Genette como *narración*. La *narración* es el hecho o acción que convierte a la historia en relato; es el hecho narrativo productor y, por extensión, la situación real o ficticia en que se produce el acto narrativo.

La *narración* implica a la vez, el acto de narrar y la situación en la que se inscribe ese acto. Es decir, que la *narración* pone en juego actos y situaciones pero no remite a las personas físicas o a los individuos “reales” que participan de los mismos, sino a las marcas que de éstos quedan inscriptas en el texto. En relación a esto último conviene distinguir al autor real del enunciador y/o narrador (instancias ficticias a la que se le atribuye el relato), pero veremos estas categorías más adelante.

La *historia* se define como el contenido narrativo, esto es, las secuencias de acontecimientos que son relatados. En toda historia podemos reconocer una totalidad de sentido, una coherencia interna que construye un simulacro de mundo real. Esa totalidad de la historia es lo que la hace parecer autónoma, independiente del relato que la forma. Pero esto es sólo una apariencia: en realidad, la historia constituye una abstracción que hacemos a partir del relato, ya que no hay forma de acceder a la historia sino es a través del relato.

Por este motivo podemos encontrar la misma historia narrada en diferentes relatos. Las múltiples versiones de *Romeo y Julieta* constituyen distintos relatos de una misma historia, desde la versión del año 1936 de George Cukor, primera adaptación estimable para el cine de esta tragedia, pasando por la versión del 1968 dirigida por Franco Zeffirelli, hasta la

versión del año 1996, titulada *Williams Shakespeare's Romeo and Juliet* dirigida por Baz Luhrman con la actuación de Leonardo Di Caprio y Clare Danes.

A la vez, la historia transcurre en un universo dotado de sus propias reglas, por lo que se ha optado por incorporar el término *diégesis* para referir a ese pseudo mundo que se ordena generando la idea de una totalidad.

El concepto de *diégesis* proviene de Aristóteles pero es recuperado en el ámbito de la teoría literaria por el filósofo Etienne Souriau a finales de los años cuarenta. Este autor lo define como “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Russo, 2005: 78).

Siguiendo a Russo podemos decir que la diégesis es lo primero que creamos cuando comenzamos a contar una historia pues construimos un espacio imaginario en el que ésta pueda desarrollarse. De igual modo, al comenzar a ver una película, nos introducimos en un espacio con sus propias posibilidades, sus propios códigos, en definitiva, sus propias reglas de verosimilitud.

Profundizaremos este concepto en el capítulo siguiente, pero pueden servirnos ahora como ejemplo de relato, historia y diégesis, el siguiente extracto de la introducción de *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001):

El mundo ha cambiado, lo siento en el agua, lo siento en la tierra, lo huelo en el aire. Mucho se perdió entonces pero nadie vive ahora para recordarlo.  
Todo comenzó con la forja de los grandes anillos: tres fueron entregados a los Elfos inmortales, los más sabios y honrados de todos los seres. Siete a los Señores Enanos, grandes mineros y artesanos de las cavidades montañosas y nueve, nueve, fueron entregados a la raza de los Hombres, que ansían por encima de todo, el poder. En aquellos anillos residía el poder y la voluntad de gobernar a cada raza. Pero todos ellos fueron engañados pues otro anillo más fue forjado. En la Tierra de Mordor en los fuegos del monte del destino, el Señor Oscuro Sauron forjó en secreto el anillo regente para controlar a todos los demás. En ese anillo descargó toda su crueldad, su malicia y su voluntad de dominar todo tipo de vida. Un anillo para gobernarlos a todos, una a una las comarcas libres de la tierra media fueron sometidas por el poder del anillo pero hubo algunos que resistieron, una última alianza de Hombres y Elfos lucharon contra el ejército de Mordor y en las lomas del Monte del Destino libraron su batalla por la libertad de la Tierra Media. La victoria estaba próxima, pero nada puede acabar con el poder del anillo. Y fue en aquel preciso momento, desvanecida ya toda esperanza, cuando Isildur hijo del Rey recurrió a la espada de su padre. Sauron, el enemigo de los pueblos libres de la Tierra Media, fue derrotado. El anillo llegó a manos de Isildur quien tuvo la oportunidad de destruir su mal para siempre pero el corazón de los hombres se corrompe con facilidad y el anillo de poder goza de voluntad propia. Traicionó a Isildur hasta llevarle a la muerte y aquellos hechos que nunca debieron caer en el olvido se perdieron en el tiempo. La historia se convirtió en leyenda y la leyenda en mito y durante dos mil quinientos años el anillo pasó desapercibido hasta que cuando se presentó la ocasión embaucó a un nuevo dueño. El anillo acabó en manos de la criatura Golum que lo ocultó en las profundidades de las montañas nubladas y allí le consumió. El anillo proporcionó a Golum longevidad antinatural, durante quinientos años envenenó su mente y en la lúgubre caverna de Golum esperó. La oscuridad negó los bosques del mundo, negó el rumor de que una sombra crecía en el este, el murmullo de un temor sin nombre, el anillo de poder lo percibió, su hora había llegado. Abandonó a Golum pero algo ocurrió al margen de la voluntad del anillo: fue recogido por la criatura que menos cabía imaginar, por un Hobbit, Bilbo Bolson habitante de la Comarca. Pero pronto llegaría el momento en que los Hobbits tendrían en sus manos el destino de todos.

En este caso, el *relato* está conformado, en primera instancia, por el texto arriba escrito, las imágenes que siguiendo el orden de la narración muestran a los personajes y los lugares que van apareciendo según el propio texto, la música y los sonidos presentes que refuerzan

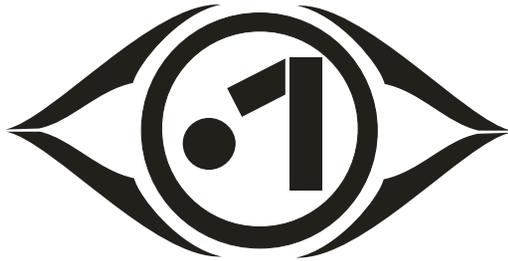
el dramatismo y la intensidad del comienzo. Una fuerte marca del relato es la elección de una instancia narrativa ficticia, en este caso, Galadriel la reina Elfa. Otra marca la constituye las modificaciones en el tiempo. El tiempo de la historia –por definición lineal y cronológico– se ve alterado en el relato por el regreso a un pasado anterior al inicio de la narración y por distintos ritmos.

Finalmente la *diégesis* o *universo diegético* se construye como un mundo dividido en Tierras, poblado por Hombres pero también otras razas, los Hobbits, los Elfos y los Enanos a quienes se va caracterizando a lo largo de la narración. También aparecen otras criaturas fantásticas como Golum y el Señor Oscuro, Sauron. En este pseudo mundo se sucedieron hechos oscuros en relación a un anillo que desatará nuevamente una lucha entre el bien y el mal.

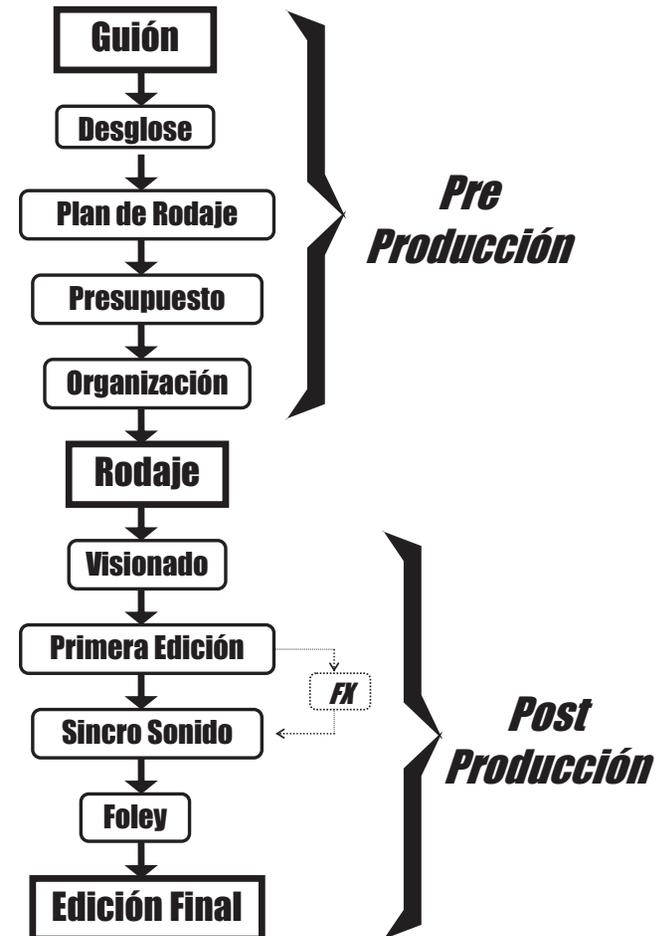
Esta introducción que actúa a modo de prólogo nos presenta una serie de personajes, lugares y tiempos que, en consonancia con las reglas y códigos del género maravilloso, adquieren verosimilitud en el interior del propio relato. Profundizaremos esta noción en el capítulo siguiente.

Retomemos la secuencia narrativa trabajada en el capítulo anterior. Observe las imágenes (descriptas, dibujadas o fotografiadas) y redacte un breve relato que cuente –con palabras– la historia. Experimente modificando el orden y el punto de vista desde el cual son narrados los sucesos: ¿Cómo relataría la misma historia pero ordenando los sucesos de otra manera? ¿Por dónde empezaría? ¿Desde qué punto de vista lo haría? Analice los resultados y observe en los textos la diferencia entre historia y relato.

# Introducción al Guión Cinematográfico



Lic. Fernando José Cots  
Córdoba - Argentina  
2012



## INTRODUCCIÓN

Es notoria la fascinación que ejerce la parafernalia tecnológica (*cámaras, editoras, etc.*) sobre los que buscan convertir a los medios audiovisuales en su vía de expresión.

Pero el lenguaje audiovisual -sobre todo en nuestra realidad, tan duras de naturaleza integral. No basta con saber operar tecnológicamente los equipos. No basta tener “ideas fascinantes”.

Descuento que cada uno de los lectores de este texto tiene su historia, la que querría filmar. **No todos tendrán los fondos necesarios** para encarar solos la producción, sin importar los problemas que surjan.

Por eso es que, para llevar adelante su propósito, deberán convocar voluntades para que aporten su esfuerzo; ya sea en dinero, equipos, trabajos, servicios, etc.

La gente **debe entender el proyecto** para decidir su ayuda al mismo. Es un riesgo, **pero si el proyecto no se entiende la ayuda no existe.**

Un proyecto no se entiende cuando **su presentación es ilegible, confusa y hermética.**

No se entiende (*sobre todo si el destinatario conoce los pormenores del oficio*) cuando el trabajo **no presenta una clara viabilidad de producción.**

Es necesario dar a todos los proyectos una estructura, una planificación inicial; de tal modo los recursos puestos a su servicio serán aprovechados con un máximo de eficiencia y un mínimo de pérdida.

Y el primer paso es la redacción correcta de un guión.

Por esta causa, este curso se propone facilitar las **técnicas necesarias** para que el Guión, **elemento vital de una realización responsable**, sea correctamente elaborado. Y como paso inicial se dan las siguientes recomendaciones básicas para su redacción y presentación.

## Recomendaciones Básicas

- 1.- Es recomendable que los guiones sean **legibles**. Redactados a máquina, correctamente encarpados y evitando el papel cuadriculado como a la peste.

*Quizá estas recomendaciones parezcan una trivialidad; pero cuando un posible colaborador se encuentra con un texto que debe adivinar, más que leer; con hojas sueltas como barajas o con textos apretados como si el papel fuera caro, **el rechazo es seguro.***

- 2.- Los personajes deben tener un solo nombre o denominación.

*No deben sugerirse ni preanunciarse, aún cuando entre sí, en los diálogos, se llamen con diferentes nombres. La denominación única en las indicaciones del guión facilita todas las operaciones posteriores. El misterio debe quedar para el espectador.*

- 3.- Los caracteres físicos sólo se consignan cuando cumplen una función dramática o si el personaje tuvo existencia real y su aspecto está documentado. Lo mismo vale para las descripciones físicas de los vestuarios, escenarios y la utilería.

*Cualquier descripción física condiciona la producción y siempre hay que evaluar la necesidad de la misma.*

- 4.- Los verbos deben ir en presente.

*Al contrario de la Literatura, que relata acontecimientos que **han sucedido**, las acciones en el discurso audiovisual **están sucediendo en ese momento.***

- 5.- Aún en las primeras etapas de redacción, el guionista no debe olvidar que trabaja para **un producto final que sólo se ve y se oye.**

*Imagen y Sonido serán los únicos medios de llegar al espectador. Pensamiento, emoción, sensación, etc. deben expresarse sólo por esas dos vías. Cuanto más se adiestre el guionista en buscar las formas equivalentes, más apto será su guión para ser producido.*

- 6.- No es función de este curso corregir los errores de ortografía. Serán marcados cuando se considere que los mismos afectan la comprensión del texto.

*Es bueno tener en cuenta que nadie filmaría con una cámara que tuviese el lente roto, o grabaría con un micrófono que produzca zumbidos. Nadie, en suma, querría trabajar con equipos defectuosos.*

*En este caso, el idioma es un instrumento de trabajo y es el más sencillo y económico de corregir.*

## UNIDAD I

### *Creatividad*

*«El cineasta que sólo sabe de cine, ni siquiera de cine sabe.»*

Todos los seres humanos somos capaces de crear. Lo difícil es crear con vistas a una elaboración. Y más difícil es mantener y orientar el espíritu creativo durante la elaboración de un producto.

Más de una vez estos mecanismos se encuentran aletargados, por lo que se hace difícil ponerlos en marcha. Es lo que se procura con el siguiente ejercicio.

### **Ejercitación colectiva o “Brainstorming”**

Con este tipo de actividad, se busca estimular, en cada uno de los participantes, los mecanismos creadores de su propia mente. Este procedimiento es análogo al que todo creador realiza en la soledad al construir una historia.

Cabe, sin embargo, señalar una diferencia: En la creación colectiva es más difícil que surjan incoherencias o contradicciones dentro de la historia elaborada. Quien trabaja en soledad puede no ver lo que otros ven desde una perspectiva diferente.

Pero, para evitar que esto se transforme en una apología de la creación colectiva, es necesario destacar que las obras individuales tienen un eje temático fuerte, lo cual es muy difícil de conseguir en una obra de conjunto.

Como aproximación al ideal, siempre propongo el ejemplo de la perla artificial. Esta se construye en derredor de un grano de arena que el cultivador **mete deliberadamente dentro de la ostra**.

*La perla natural depende de la casualidad, que la ostra haya metido en su interior una impureza de menor tamaño de la que puede manejar un hombre.*

Las obras colectivas que surgen de la nada y sin embargo tienen valor, son excepcionales. Lo más adecuado es que el creador desarrolle el proyecto en forma individual y luego lo someta al cotejo de otros.

Y lo fundamental: **El creador debe estar mentalmente abierto a las consideraciones que se le hagan.** Su creación es como el grano de arena base y los aportes son los que terminan de construir la perla.

Para una mejor comprensión, se pueden plantear las siguientes **etapas identificables** dentro del proceso creativo; las cuales **no son sugeridas y mucho menos obligatorias.**

### **Imagen Generadora**

Se puede partir de una idea original como de la adaptación de una obra realizada para otro medio. Pero como las adaptaciones tienen sus particularidades, esta primera etapa se reducirá a las ideas originales.

Como idea original se considera a toda aquella cuyo propósito final sea materializarla en una obra.

A esta idea, que puede ser estética (*de forma*) o temática (*de esencia*), se le llama Imagen Generadora; puede ser un recuerdo, una vivencia, una referencia, etc. Es nuestro punto de partida.

### **Esquema Dinámico**

Nuestra imagen generadora comienza a actuar en un medio y experimenta movimientos y tendencias. Este medio actúa como un primario marco de referencias.

La dinámica está dada por un proceso de adecuación entre la idea y el marco.

O, dicho de otra manera, entre la Imagen Generadora y el Esquema Dinámico. Deben comenzar a adecuarse mutuamente.

*Puede suceder, no obstante, que no se adecuen. Que haya que postergar una buena idea (nunca desechar) hasta mejor momento o cambiarla a un esquema dinámico más adecuado.*

### **Definición del Super - Objeto**

Si bien en un principio los movimientos de la Imagen Generadora dentro del Esquema Dinámico son aleatorios, esto sólo ocurre hasta que ambos adquieren un perfil aproximado.

Cuando se obtiene este perfil, los movimientos van adquiriendo un propósito: Se va descubriendo la finalidad de la historia. El Super - Objeto.

### **Descubrimiento de los Personajes**

Sería impensable una historia sin personajes, ya que son ellos los que actúan en el medio y los que adquieren un propósito para su acción.

*Se habla de Descubrimiento y no de Creación, pues los personajes deben tener vida propia para impulsar la dinámica de la historia.*

Habrà un capítulo destinado a los personajes. Por ahora, en función de este ejercicio, baste consignar que los personajes se dividen en:

**Protagonista:** Puede ser individual o colectivo. En derredor de él (*o de ellos*) gira la historia.

**Antagonista:** Es el que encarna la fuerza opositora, quien genera el conflicto. También puede ser individual o colectivo y es necesario aclarar que puede no existir como personaje.

**Colaterales:** O secundarios. Sólo valen en relación con el Protagonista.

### **Precisión del Conflicto**

El Protagonista, actuando en un medio, toma un rumbo con un propósito. De esa manera puede entrar en colisión con otro personaje cuyo rumbo y propósito sea antagónico (*de allí el Antagonista. Conflicto con otros*).

También puede colisionar con adversidades que carecen de intención, sólo existen (*Conflicto con las circunstancias, el Antagonista no existe*).

O puede enfrentarse a un imperativo que contraría un principio que rige su propia identidad, pero que debe vencer (*Conflicto consigo mismo, Protagonista y Antagonista son el mismo personaje*).

Toda historia requiere de un conflicto y éste debe ser correctamente planteado.

Esto significa que las fuerzas antagónicas deben definirse por sí mismas y no por simple oposición al Protagonista.

Dicho de otra manera, el Conflicto debe darse naturalmente en el medio donde se desarrolla la historia y debe resolverse naturalmente con los recursos que proveen los personajes y el medio.

*Se volverá sobre el particular cuando se trate el tema de la Construcción Dramática.*

## Preguntas Clave

Si bien lo planteado anteriormente tiene valor para la creación de todo tipo de historias, las preguntas de este apartado van dirigidas a las historias pensadas para el medio audiovisual.

Sucede que incluso la obra teatral, que requiere el concurso de múltiples recursos humanos y materiales, no pasa de ser una propuesta que cada director interpreta y modifica según los recursos a su disposición.

*Se han realizado obras clásicas con materiales de rezago; y las mismas, por particularidades del Teatro que serían difíciles de detallar aquí, no han perdido nivel artístico.*

Pero en el caso de las creaciones destinadas al medio audiovisual, **cada guión es una propuesta para un producto único**, que no tiene las posibilidades “mágicas” del Teatro sino que requiere para sí una mayor cantidad de recursos.

Por eso corresponde hacer estas preguntas a cada proyecto y responderlas con satisfacción.

### ¿Qué quiero hacer?

Con esta pregunta se procura tener en claro los conceptos y el tema a transmitir en el producto final. En cierta forma, la respuesta a esta pregunta ha surgido durante la elaboración de la historia.

### ¿Por qué lo quiero hacer?

Responder a esta pregunta significa tener en claro el propósito que nos anima a realizar este producto audiovisual. Si bien la historia y sus personajes tienen un objetivo o Super - Objeto, la obra en sí misma debe tener un propósito claro.

*Un propósito claro no es, necesariamente, un propósito trascendente. Hay obras que se han realizado para halagar la vanidad de una persona, otras se han hecho para perpetuar la imagen de algo que estaba destinado a desaparecer, etc.*

### ¿Para quién lo quiero hacer?

Cuando perfilamos un destinatario para nuestro mensaje, podemos hacerlo en forma amplia o restringida. Podemos trabajar para un “público en general” o para un “público especializado”.

En realidad, el “público en general” no pasa de ser una entelequia. Nuestro público, el público al que, en principio, tendremos acceso, maneja ciertos símbolos colectivos que vienen tanto de la propia cultura como de otra cultura que se perfila hegemónica: La cultura de Estados Unidos. Son estos símbolos colectivos el “alfabeto” que manejan emisor y receptor.

*Es posible reconocer tanto la imagen de un “gangster” como la de un “compadrito arrabalero”; pero el segundo sólo tendría sentido en Argentina y Uruguay... y tal vez en algunos otros países de América Latina, incluyendo Japón por la afinidad que tienen con nuestra cultura y en las Universidades donde conocen la obra de Borges, que los menciona.*

*Si queremos utilizar en nuestro mensaje el signo del “compadrito arrabalero” y que el mismo pueda ser interpretado fuera de nuestras fronteras, debemos dotarlo de significado dentro de los elementos constitutivos de nuestra historia y de nuestro relato.*

Como “público especializado” podríamos considerar, en el caso de una empresa que nos encargue un documental sobre un nuevo procedimiento industrial, que el público estará constituido por ingenieros, técnicos, etc. Otro ejemplo, más próximo, es el documental sobre un acontecimiento familiar, donde el público destinatario es el mismo sujeto del documental.

Pero en cualquiera de los casos, responder a esta pregunta significa **pensar en el otro**, comprender sus afinidades, su nivel cultural, su ubicación dentro del contexto, etc.

De esa forma, los elementos constitutivos de nuestro mensaje serán comprensibles para ese público destinatario.

### ¿Con qué cuento para hacerlo?

Responder esta pregunta significa tener una idea clara de los recursos humanos y materiales que están disponibles para el proyecto. Significa evaluarlos en sus posibilidades y sus límites.

De esta forma, se puede saber cuánto puede dar cada recurso y qué es lo que no hay que pedirle.

### ¿CÓMO LO VOY A HACER?

Esta pregunta sólo se puede responder cuando se han respondido las anteriores. Sólo teniendo claro tema, propósitos, destinatarios y recursos es posible realizar un trabajo de creación que tenga perspectivas reales de convertirse en un producto audiovisual.

No quisiera terminar este capítulo sobre la Creatividad, sin citar un Decálogo de **Simón Feldman**, director argentino de cine, con preguntas que se pueden hacer a un guión para comprobar su eficacia y su funcionalidad:

### DECÁLOGO

#### *Autopreguntas para realizar un guión*

- 1.- ¿Cuál es la idea básica, el Super Objetivo?
- 2.- ¿Qué elementos o personajes entran en relación o conflicto y cuál es su derivación?
- 3.- ¿Quién y qué quiere?
- 4.- ¿Qué o quién se opone?
- 5.- ¿Es un conflicto interior o de persona a persona?
- 6.- ¿Cuáles son los elementos protagónicos y cuáles los secundarios? ¿Y cómo se vinculan reciprocamente?
- 7.- Cada escena: ¿Es funcional y está bien colocada?
- 8.- La historia debe crecer. Las escenas: ¿Crecen o se suceden?
- 9.- Los personajes deben obrar de acuerdo a sus necesidades y no las del guionista.
- 10.- ¿Es interesante?

*Simón Feldman*

Como puede verse, hay puntos de contacto conceptuales entre las cinco preguntas planteadas en el capítulo y algunas de las del Decálogo.

De hecho, podría considerarse al Decálogo más completo y considero válido **someter a posteriori nuestro trabajo a ese cuestionario**; no obstante, tengo un motivo para mantener las cinco preguntas expuestas con anterioridad al mismo.

Los aspectos sobre los que incide el cuestionario de Feldman pertenecen tanto a la Dramaturgia como a la Narrativa. De mi cuestionario, las tres primeras preguntas apuntan a la Dramaturgia y las dos últimas a la Narrativa.

No es una arbitrariedad ni una obsesión sobre la metodología, sino que he tenido alumnos que suelen deslumbrarse con una narrativa brillante y descuidan la coherencia dramática de su historia.

Muchas veces les he citado filmes o historias donde los personajes tienen conductas completamente fuera de explicación, lógica o psicológica,

y dicha conducta conduce al Conflicto en cualquiera de sus etapas. La respuesta que algunos me han dado es que “de no ser así, no habría historia”.

Esa respuesta es una tontería simplista. Una historia puede tener un conflicto sólido y fuerte sin necesidad de que los personajes actúen como tontos (*sin que esté planteado que lo sean*).

**Cuando se redacta un Guión, lo que compromete la emocionalidad del Guionista puede no comprometer la emocionalidad de otros y hasta ser incomprensible.**

**A la gente le gusta entender, que le cuenten el cuento y lo dejen pensando. El público, tenga el nivel cultural que tenga, siempre le buscará un sentido. El Espectador tiene como función anticipar, por eso el producto debe entretener.**

Cito, para uso exclusivo de este texto, el caso de *«Jurassic Park»* (Steven Spielberg, 1993) como ejemplo de una brillante narrativa con serios defectos de dramaturgia.

Considero a Spielberg como uno de los más brillantes narradores cinematográficos. Este filme es un ejemplo de cómo llevar un relato sin perder el interés, equilibrando tensión - distensión, a la vez que emplea admirablemente la imagen y el montaje para potenciar los significados.

Pero varias visiones del filme no me han dado respuesta a algunos interrogantes, de los cuales citaré los más gruesos:

- a) Un programador de computadoras es alguien bastante minucioso, sobre todo cuando está “entre los mejores que se puede contratar”. Es posible que también sea un jugador compulsivo, pero no por eso deja de ser minucioso.

*¿Por qué entonces no planifica su huida correctamente? Podría haber dejado una orden para que, cuando el sistema del parque se desquiciara, él ya estuviese a bordo del barco y no recién a mitad de camino. Podría haber recorrido la ruta en sus ratos libres para aprenderla bien, etc.*

- b) Si puede desconectar la computadora desde la sala de mandos, nada impediría volver a darle su energía desde el mismo lugar.

*¿Por qué entonces hay que reconectar desde la usina?*

- c) Es lógico pensar que la usina de un complejo se encuentre lejos del mismo por razones de seguridad. Pero dentro del mismo complejo se ha concebido un refugio blindado y un arsenal de defensa, en previsión de un escape de los dinosaurios.

*¿Por qué no se ha planeado un túnel de servicio desde el complejo hacia la usina, sin tener que forzar, en caso de emergencia, el cruce de un descampado con dinosaurios sueltos?*

Estos interrogantes y otros pasan desapercibidos a una primera visión debido a la narrativa admirable y a los novedosos (*en ese momento*) efectos visuales.

Casi todos los lectores de este texto no tendrán acceso a los generosos fondos de Spielberg, sino que deberán trabajar como Roger Corman o Ed Wood, cuidando el dinero con el aliento contenido. Vale más, entonces, que tengan historias sólidas, que se sostengan por sí mismas, a la vez que una narrativa ágil dentro de la escasez de recursos.

El cineasta uruguayo Mario Handler expresó una idea clara, cuando los cineastas independientes filmaban en Doble 8 o Super 8 y hacer 16 mm era tocar el cielo con las manos: *«Lo Esencial es saber ser pobre»*.

Robert Rodríguez, el director de *«El Mariachi»* (1992), un admirable filme hecho con pocos dólares, supo afirmar que un filme de mucho presupuesto es “resolver problemas a billete limpio”. Él prefiere el desafío del recurso acotado.

Reconozcamos, entonces, nuestro panorama presente y futuro. Las tecnologías digitales ponen la expresión audiovisual al alcance de mucha gente; más de la que antes podía acceder por razones técnicas y económicas.

*Como obstáculo, quedan las políticas de los canales de exhibición que podrían -no siempre- considerar inviables esos productos; pero está en formación casi un circuito paralelo que abre el juego a productos no tradicionales.*

Por supuesto, cualquiera sea la tecnología de registro que se use, los filmes no se hacen solos. Detrás debe haber un guión, una dirección y una organización de producción. Y, por supuesto, una narrativa acorde a los recursos disponibles. El guionista o el director que escribe sin más límites que su propia fantasía pertenece a productoras opulentas.

No es, en principio, nuestro caso. Sólo el conocimiento de límites y alcances de la tecnología disponible, el método y la organización permitirán aprovechar al máximo todo lo que tenemos. Y aprovecharlo bien.

Para concluir, quiero plantearles el siguiente ejemplo:



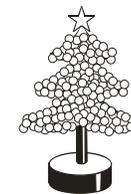
En esta figura vemos a un pino despojado. Es el equivalente a nuestra Historia.

*En ese sentido, hay muchos pinos similares que no se distinguen uno de otro... como también hay historias muy similares entre sí.*



Esta figura, sin embargo, ya nos presenta al pino adornado como Árbol de Navidad.

*Si bien existen similitudes entre un Árbol de Navidad y otro, la distribución y naturaleza de sus adornos hace que cada uno sea único, de la misma forma que el Narrar una historia hace que la misma sea única, por más que otras historias tengan temas, ambientes y personajes similares.*



En esta figura ya apenas reconocemos al pino original, sobrecargado en forma absurda por los adornos que lo hacen desaparecer bajo su presencia.

*De la misma forma, un exceso de recursos narrativos y/o estéticos ahoga una historia y no nos permite percibirla bien.*



Y por último, la **Figura 4**, similar a la Figura 2 pero con dos ametralladoras como adornos, aparte de una sombrilla en lugar de la Estrella. Si un Árbol de Navidad es, entre otras cosas, un símbolo de paz y concordia. ¿Por qué adornarlo con armas de guerra? ¿No es algo incoherente? Y la sombrilla es totalmente discordante.

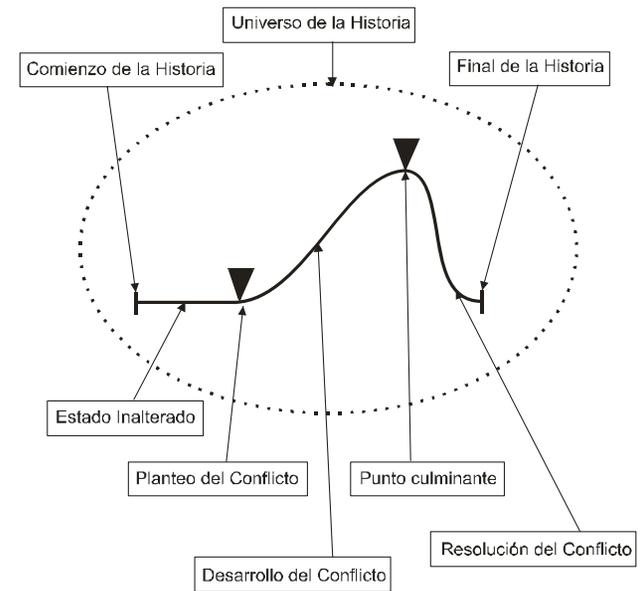
*Asimismo muchos aspirantes a guionistas, por un gusto personal, colocan elementos que son discordantes con la historia original. Y si bien es deseable que una narración se enriquezca con elementos estéticos y dinámicos, no se puede colocar cualquier cosa en forma arbitraria.*

## UNIDAD II

### Story Line

Se llama así a un texto de breve extensión donde se establecen los lineamientos centrales de la historia. Tales son: planteo del conflicto, desarrollo del conflicto y resolución del conflicto.

Puede graficarse de la siguiente manera:



El curso de la historia es la línea gruesa, “leyéndola” de izquierda a derecha. Partimos de la primera rayita vertical hasta encontrarnos con el primer triángulo invertido. Dentro de una historia es cuando se representa la situación sin alteraciones. Hay un equilibrio interno.

Al momento en que aparece el primer triángulo invertido, es cuando se plantea el conflicto. Algo o alguien se opone al propósito del o los protagonistas. Todo esto constituye el **Primer Acto**.

Desde el primer triángulo hasta el segundo, hay una curva ascendente que representa el desarrollo del conflicto. Durante su transcurso, las fuerzas se enfrentan en una lucha donde desarrollan toda una estrategia para prevalecer. Éste es el **Segundo Acto**.

*La construcción del segundo acto es compleja por ese motivo. El dramaturgo debe ser consciente de las fuerzas que ha puesto en juego, para lograr un adecuado desarrollo de este segundo acto. Deberá preguntarse qué ventajas y desventajas tiene cada uno de los bandos en pugna, para que el enfrentamiento funcione.*

El segundo triángulo invertido simboliza el momento en que las fuerzas llegan a su máximo punto de enfrentamiento. De allí sólo cabe que una supere a la otra y la anule, por lo menos en forma provisoria, y el conflicto se resuelva. Así la curva cae casi bruscamente.

Se ha logrado un nuevo equilibrio, similar al anterior, aunque no el mismo. Este es el **Tercer Acto**.

*La fuerza que prevalezca puede ser la del Protagonista o de la fuerza antagonista. Las resoluciones dramáticas no implican criterios morales o de justicia, sólo de lógica y coherencia.*

Queda por definir el óvalo punteado que rodea a todo el gráfico. Éste representa al contexto o Universo donde la historia se desarrolla y donde adquiere sentido.

Al respecto, corresponde aclarar que algunas historias pueden funcionar en diferentes contextos sin que se vea alterado en su composición. El conflicto pertenece a la condición de los protagonistas.

Otras historias, por el contrario, funcionan en un determinado contexto, pues es el que da sentido al conflicto. El mismo resulta inconcebible fuera de su Universo.

Ahora daré unos ejemplos de Story Line para mayor ilustración:

*Dos grupos están enfrentados. Un muchacho y una chica que pertenecen a sendos grupos antagonistas se conocen y se enamoran. El antagonismo de los grupos hace que su amor no pueda realizarse. Ambos se suicidan.*

Es el "Story Line" de *«Romeo y Julieta»* de William Shakespeare. No contiene en absoluto ni la poesía ni el desarrollo completo de la obra; pero sí plantea el conflicto esencial, lo desarrolla y lo resuelve.

El enfrentamiento entre Montescos y Capuletos es el universo de la historia, en principio general y estable.

El conflicto se plantea cuando ambos se conocen, se enamoran, se dan cuenta quiénes son y a quiénes deberían pertenecer sus lealtades, pero no pueden por eso dejar de enamorarse.

Intentan, por lo tanto, construir un mundo aparte para ambos. Eso es el desarrollo.

Pero las circunstancias hacen que ese intento no se concrete. Desesperados, se suicidan. Esa es la resolución.

Este mismo Story Line fue incorporado como historia secundaria en *«El Barco de los Condenados»*, un filme ambientado antes de la II Guerra Mundial pero durante el III Reich, sobre un grupo de judíos autorizados a abandonar el III Reich, pero que son rechazados en casi todo el mundo.

*La historia incorporada es el amor entre un joven cadete alemán de la tripulación y una muchacha judía de los pasajeros. Ante la imposibilidad de concretar su amor, también se suicidan.*

El mismo esquema ha sido utilizado en otras oportunidades y siempre que se encuentre un ambiente de grupos enfrentados, podrá seguir usándose.

Otro ejemplo puede ser más ilustrativo:

*Una muchacha pobre sueña con el amor de un joven de buena posición, en tanto lleva una vida de privaciones y humillaciones. Gracias a la ayuda de un protector, la muchacha puede conocer al joven y éste se enamora de ella. Ambos se casan y viven felices.*

Es el Story Line de *«Cencienta»*... y de miles de novelas rosa, radioteatros, teleteatros, culebrones... etc. Los ambientes cambian, tal vez las características de algunos personajes, pero el esquema es el mismo.

La construcción del Story Line no es un ejercicio para reducir al mínimo obras pre existentes, sino una forma de poner en claro el eje central sobre el que gira nuestra historia. Así, las etapas posteriores de la elaboración del guión no se desviarán del objetivo ni lo distorsionarán.

## **Construcción Dramática**

Toda historia necesita ser construida en función de un Orden Lógico y debe ser insertada en una Estructura Dramática. Esto significa que los acontecimientos que constituyen esa estructura deben responder a la Ley de Causa y Efecto.

Ahora bien: En tanto hablamos de una historia, hablamos de personajes. Y éstos deben estar animados por motivos que los lleven a actuar y con la intención de conseguir ciertos objetivos.

La relación personaje - Argumento es la misma que hay entre la araña y la tela. El personaje arma la Trama por medio de la palabra y la acción. El “Cine de Personajes” es válido, en tanto que el “Cine de Tramas” es artificial.

Asimismo, tanto el planteo del conflicto como el universo que sirve de marco a la historia deben proveer los elementos necesarios para el desarrollo y la resolución del conflicto.

Esto no implica negar el factor «Azar» o «Destino». Una historia puede construirse en función de ese factor, **siempre que el mismo sirva para plantear el conflicto, no para desarrollarlo ni resolverlo.**

Los griegos, en su dramaturgia, tenían un elemento que los latinos denominaron «*Deus ex machina*» (*el dios desde la máquina*). Era un artilugio mecánico que representaba a un dios y que intervenía en la historia de los hombres cambiando el rumbo de la misma.

Por supuesto, no toda la dramaturgia griega era así. Los grandes dramaturgos construían bien sus historias. Por ejemplo Aristófanes en «*Lisístrata*» prescinde de él completamente, con el resultado de una farsa plenamente lograda.

Si se quiere un ejemplo más comprensible, podemos citar al Hada Madrina de Cenicienta. La pobre Cenicienta no podría jamás conocer al Príncipe si el Hada no aplica su magia.

*Se puede decir que el Hada Madrina es un «Deus ex machina» porque aparece de improviso, sin que nadie preanuncie su llegada, sin que su existencia previa se justifique. De no... ¿Cuánto tiempo pasó Cenicienta sufriendo la humillación de la madrastra y las hermanastras... y el Hada Madrina guardó silencio?*

Todavía, por extensión, se lo sigue usando; sólo que ahora se trata de un elemento que irrumpe en la trama sin pertenecer desde el origen a la historia misma. Actúa con su poder o lo delega en los personajes y les permite hacer una transformación en el desarrollo y la resolución del conflicto.

Los autores que deben desarrollar historias prolongadas (v.g. *culebrones*) se valen de este recurso para reemplazar o renovar al conflicto original. No me atrevería a cuestionar su uso en esa circunstancia. Pero cuando se encara la elaboración de una historia limitada en su extensión, la presencia del «Deus ex machina» indica una historia mal concebida.

Esto quiere decir que al autor se le han enredado las fuerzas que actúan en su historia, de tal forma que sólo la intervención externa y drástica evita que el conflicto no pueda resolverse y la historia estalle.

Una buena construcción dramática, por tanto, exige que cada historia tenga en sí, desde su planteo, los elementos necesarios para que se desarrolle y se resuelva. De otra manera, la intervención del elemento externo quiebra la estructura y el resto del desarrollo, si bien continúa, es endeble.

## *Personajes*

Al descubrir a los personajes, debemos dotarlos de características que los hagan verosímiles. Este procedimiento se llama Caracterización y permite que la acción de los personajes sea coherente con la historia; y que la historia misma no tenga falencias estructurales.

Una caracterización adecuada debe observar al personaje desde tres puntos de vista; pero antes de detallar los mismos, es necesario hacer una consideración.

Todos estos requerimientos ayudan a la composición de un personaje y a construir dramáticamente la historia; pero no necesariamente deben estar incluidos todos en la historia final. Algunos pueden quedar tácitos, otros nos sirven para crear y elaborar la historia.

Hecha la aclaración, detallemos los puntos de vista.

**Según su Ubicación en la Historia**

No todos los personajes tienen el mismo peso en una Historia. Algunos tienen mayor o menor importancia. Estas son las categorías en las cuales se los clasifica

<b>Protagonista</b>	Es el eje de la historia. Puede ser individual o colectivo. Todos los acontecimientos lo tienen de referencia; por lo tanto, lleva adelante la historia.
<b>Antagonista</b>	Es necesario destacar que puede existir o no dentro de la historia. Este personaje, también individual o colectivo, encarna las fuerzas que se oponen al Protagonista y que generan el Conflicto. Este personaje existe cuando la oposición es intencional. Otras fuerzas que generan conflicto ( <i>una enfermedad, una catástrofe, etc.</i> ) sólo existen y actúan sin conciencia.
<b>Secundario o Coadyuvante</b>	Existe sólo en función del Protagonista o del Antagonista. Tiene su propia historia, pero no es autónomo. Cualquier elemento en su construcción que no se relacione al eje central de la historia y que no sirva para “vestirlo”, crea un vector de divergencia que perturba el natural desarrollo de la historia. No obstante, un Secundario o Coadyuvante de importancia es aquel que “oficia de narrador”, pues el guionista puede valerse de él como recurso para contar la historia.
<b>Filigrana</b>	Se llama así a un personaje autónomo, que no forma parte de la historia pero sí del mundo donde la misma sucede. Su presencia y su acción catalizan ciertas situaciones y permite resolverlas. Pero él no se ve afectado por la historia central y continúa su propia vida. No debe confundirse con el «Deus ex machina». El Filigrana no ayuda a la resolución del conflicto.
<b>Extra</b>	Es una presencia que viste la escena. Su acción es previsible y no definitoria

**Según su Composición**

La precisión de los elementos que a continuación se detallan, sólo corresponde hacerla exhaustiva en la medida que el personaje tenga mayor ubicación en la historia y los requerimientos dramáticos así lo indiquen.

No hay que olvidar que toda determinación se transforma en una exigencia para la producción

<b>Naturaleza</b>	Puede ser humana, animal, mecánica o biológica. Todo personaje debe tener la posibilidad de actuar por sí, según su iniciativa
<b>Sexo</b>	Aparte del determinado por el nacimiento, se consideran las variantes que su formación impone
<b>Edad</b>	No se trata de precisar los años, sino establecer si es niño, púber, adolescente, joven, maduro o viejo.
<b>Carácter</b>	Se denomina así a cómo reacciona cada personaje ante los estímulos de su entorno. Un personaje puede ser calmo, agresivo, temerario, calculador, frío, apasionado, etc.
<b>Nivel Cultural</b>	Podría interpretarse esta característica como el grado de asimilación de conocimientos que tiene el personaje, y sería correcto; pero su acepción es más amplia. Un analfabeto en una universidad tiene bajo nivel cultural; pero si este analfabeto es un diestro futbolista, dentro del ambiente del fútbol tendrá un alto nivel.
<b>Ubicación Social</b>	Toda historia sucede en un Universo que le sirve de marco. Este mundo tiene su estructura, casi independiente del desarrollo de la historia. El personaje puede tener un lugar o no en ese mundo, y ese lugar puede ser elevado o bajo.
<b>Nombre o Denominación</b>	Deliberadamente he dejado para el final esta característica. Como ya se dijo en las recomendaciones básicas, el personaje tiene un único nombre o denominación, aunque en los diálogos otros personajes se refieran a él de distintas formas. Variar la denominación de un personaje es correcto y deseable en la literatura, que apunta a ser un producto terminado. Un guión no es un producto terminado, sino un instrumento para realizar un producto audiovisual, éste sí final. Dar a un mismo personaje varios nombres produce confusión en la lectura y dificulta a actores y técnicos concebir quién es quién dentro de la historia a realizar.

***Según su Dinámica***

Todo personaje, al actuar dentro de una historia, no sólo modifica a la misma sino que se va modificando. Cada una de estas modificaciones es puntual, según cada personaje y cada historia.

Extraer una regla general es una tarea imposible. Sin embargo, existe la alternativa de “hacer preguntas” al personaje para que éste se defina. Estas preguntas son las siguientes:

<b>¿Dónde está?</b>	Responder a esta pregunta significa darle al personaje un lugar en el momento de la historia. En cierta forma, al darle sus características, ya se la ha respondido.
<b>¿De dónde viene?</b>	Todo personaje tiene un origen que lo determina, tanto en la acción como en la expresión, así como en su omisión y su silencio. Definir el origen de un personaje es ver los motivos de su conducta.
<b>¿Hacia dónde quiere ir?</b>	Todo personaje está motivado por un propósito, tiene un objetivo, aunque el mismo se encuadre dentro de la pura rutina. Responder a esta pregunta es conocer este objetivo.
<b>¿Hacia dónde terminará yendo?</b>	Toda historia requiere un conflicto y éste es la oposición entre el Protagonista y otra fuerza. La resolución del conflicto requiere que una de las fuerzas desaparezca. Si gana el Protagonista, éste continuará hacia su objetivo una vez superado el obstáculo. Pero si gana la fuerza antagonista, el destino del Protagonista será bien diferente del objetivo que tenía.

**UNIDAD III*****Argumento***

Viene de “argumentar”, “justificar”. No necesariamente debe expresar originalidad, un argumento es tentativo y se va modificando siempre.

Es una exposición ampliada de los elementos contenidos en el Story Line, a los cuales se agregan los siguientes elementos:

- \* **Personajes.**
- \* **Acciones.**
- \* **Localización espacio - temporal.**
- \* **Temporalidad.**

De los personajes ya se habló en la unidad anterior. También está claro que los personajes se integran a la historia y la desarrollan a través de sus acciones.

Personajes y acciones son los únicos integrantes visibles de un argumento. Las acciones se precisan según su peso dramático dentro de la historia.

Los restantes elementos no se precisan, sino que se **infieren** del desarrollo de las acciones.

La **Localización espacio - temporal** hace referencia directa al Universo donde sucede la historia. Ese Universo está constituido por un lugar y un tiempo; pero no hay que confundir con “lugar y fecha” aún cuando algunas historias lo precisen.

Definir espacial y temporalmente el Universo de la historia no se limita a la geografía y al calendario, sino al conjunto de referentes culturales que marcan la conducta de los personajes, ya sea que se integren a esos referentes como que los rechacen.

*Una ciudad de un millón de habitantes tiene una composición cultural propia que no tiene un pueblo de diez mil habitantes. Tampoco son las mismas pautas culturales las del habitante de la ciudad en los años '50 que en la actualidad.*

Las acciones de los personajes denotan, pues, esas reglas de juego; y esas mismas acciones son las que ponen en evidencia al extraño, ya que no se ajusta a las mismas y entra en conflicto.

Y la **Temporalidad** es el tiempo que abarca la historia, desde su comienzo hasta su final. Una historia puede durar desde unos pocos minutos hasta cientos de años. Claro está que la estructuración dramática no rescata todos los acontecimientos de ese período, sino los que son significativos para el desarrollo de la historia.

El Argumento está siempre regido por la causalidad (*causa - consecuencia*), siempre es líneas y su estructura es la clásica: **Planteo, Desarrollo y Resolución.**

### Planteo:

Es como las etapas de un cuento.

*“Había una vez...”* describe el equilibrio previo, donde el Protagonista está en un estado laxo, rutinario, sin variantes.

*“Hasta que un día...”* surge el factor des-encadenante, el que aparece en el universo laxo del protagonista y aporta una novedad que conmueve.

*“Entonces...”* refleja la primera decisión del Protagonista en función de la novedad que le ha aportado el mencionado factor.

### Desarrollo:

Aquí surge la necesidad dramática de la historia. El desarrollo pide que la historia pase al menos por tres *“Entonces...”* o tres situaciones grandes (*líneas argumentales*), que van apareciendo en forma alternada, unidas como en una trenza. Mientras dos situaciones están visibles, la tercera se mantiene oculta hasta que sale a la luz y deja oculta una de las anteriores.

Cada una de estas situaciones debe estar regida por más de un personaje. Esta etapa, por supuesto, es la más densa.

### Resolución:

Siguen con las claves del cuento:

*“Hasta que...”* es el último factor des - encadenante, la última situación.

*“Entonces...”* es la última decisión que toma el personaje.

*“Final”* es donde queda expuesta la Tesis.

Syd Field sostiene que entre cada una de las etapas existen los mal llamados (*o mal traducidos*) “Puntos de Giro”. Son, en realidad, un conjunto de escenas que, viniendo de afuera pero perteneciendo a la trama, tiene el poder de cambiar el curso de la historia.

Un conjunto de escenas:

-Lo que viene de afuera.

-El asombro o el impacto.

-La Decisión que corona el giro.

La confrontación viene después del segundo giro.

El **Punto de Vista** es la administración de los saberes de los personajes intervinientes en la historia.

Quién sabe qué.

Toda historia se forma con el desbalance de esos conocimientos.

En la etapa del Argumento, se excluye el punto de vista del Espectador. Qué sabrá el Espectador y qué todavía no es pertinencia de las siguientes etapas.

## ***Criterio de Verosimilitud***

Verosímil significa que tiene el aspecto de la verdad y que puede ser tomado como tal, aunque quienes tengan acceso a eso sean conscientes de su irrealidad.

Aún cuando una historia esté basada en un hecho real, puede no ser verosímil; por el contrario, un producto de la más pura fantasía sí puede serlo.

***Lo esencial para que una historia sea verosímil es que las fuerzas que la mueven sean comprensibles para el espectador.***

*Un espectador puede comprender que un personaje odie a otro y lo mate; por esa misma causa puede entender que lo desintegre con un “rayo mágico”, si el universo donde sucede la historia admite la existencia de “rayos mágicos”.*

*Pero si este personaje, sin conocer al otro y en actitud completamente indiferente lo mata, no será creíble aún lo haga con un arma convencional.*

Por tanto, hacer verosímil una historia obliga a conocer y plantear los vectores correctos tanto en el mundo donde sucede como en los personajes que la llevan adelante.

Debe haber congruencia entre objetivo y acción, debe haber verosimilitud, de esa forma se logrará que el Espectador se identifique con el Protagonista.

## Géneros

Habitualmente, se confunde «Género» con «Temática» o «Ambientación». Para ciertas clasificaciones comerciales o periodísticas, tal consideración es válida. Por el contrario, para la dramaturgia «Géneros» son las distintas formas de relación entre los tres componentes de cada historia; a saber:

- \* **Personajes.**
- \* **Conflicto.**
- \* **Universo.**

Es el tipo de relación que hay entre estos elementos lo que determina la pertenencia de una historia a un género o a otro.

A su vez, los géneros se subdividen en dos categorías: Universales y Particulares, con un “sub género” o “género de géneros”. Esto se ve en el siguiente diagrama:

<i>Géneros Universales</i>	<i>Géneros Particulares</i>	<i>Sub - Género</i>
Drama	Melodrama	Farsa
Tragedia	Tragicomedia	
Comedia		

### Drama:

Se llama Drama convencional o Drama propiamente dicho. Ya que la palabra “drama” significa “acción”, todos los géneros son dramas.

En este caso, los Personajes llevan adelante la Historia y el Conflicto se da entre ellos. El Universo o Marco sólo sirve de referencia y contención.

*Como ejemplo puede citarse cualquier historia que hable de conflicto por una herencia. Los personajes que, reconocen y aceptan la vigencia de un sistema jurídico (el Universo) donde se reconoce el derecho de legar herencia.*

### Tragedia:

En este género, el Conflicto no se da entre los Personajes, sino entre los Personajes y el Universo. Los propósitos del Protagonista apuntan a violentar las pautas que le dan sentido al Universo que lo contiene. El Protagonista es movido por fuerzas superiores a él y a las que no puede hacer frente.

El choque entre ambos es decisivo. La resolución del conflicto trae un cambio drástico en el Protagonista, y el Universo tampoco queda indemne.

*Un caso de la vida real es el accidente de los Andes. Los sobrevivientes, para alimentarse, debieron comer la carne de sus propios compañeros fallecidos, contrariando de esa forma pautas culturales muy fuertes en nombre de la supervivencia.*

### Comedia:

Al igual que en la Tragedia, el personaje se enfrenta con el Universo; pero en este caso, el enfrentamiento no tiene carácter decisivo.

Por el contrario, el Universo demuestra ser sólido y los intentos de violentarlo lo refuerzan, dejando al protagonista que lo intenta en situación ridícula.

*Son varias las historias sobre un hombre maduro que intenta seducir a la amiga de su hija adolescente. Se presenta el juego de seducción de él como desubicado, y el de ella como un “ensayo” de sus “armas de seducción”.*

### Melodrama:

Como en el Drama, el Conflicto se da entre los personajes y se resuelve entre ellos, sin que el Universo cumpla más funciones que las de referencia.

La diferencia estriba en el desarrollo de la Historia, que está signado por un predominio de la emoción sobre la razón. Los personajes están imbuidos de una sensibilidad exacerbada y obran en consecuencia. Ese es el motivo por el cual este género está considerado como «Particular». Su Conflicto y sus Personajes son “intransferibles” a historias similares.

*Este género suele estar en límite con la verosimilitud. Si el espectador no entra en empatía con el personaje protagonista y sus motivaciones, su conducta más emocional que racional puede volverse increíble.*

*En cierta forma, la construcción de historias seriales o "culebrones" tiene fuertes vínculos con este género, aunque también los tiene con el siguiente.*

### Tragicomedia:

Como en la Tragedia, la Historia y su Conflicto se comprometen con el Universo. Como en la Comedia, el Universo no es cuestionado.

Pero los propósitos de este Género van más allá de un simple Conflicto. Apuntan a una consideración temática del Universo, a reforzarlo en sus parámetros éticos.

Por eso los Personajes tampoco resultan afectados por el desarrollo de la Historia, sino que se mantienen incommovibles y permanentes, pese a todas las circunstancias que les toca vivir.

*Un claro ejemplo de este género son los cuentos infantiles, donde sería inconcebible que Cenicienta, una vez convertida en princesa, hiciese degollar a su madrastra y sus hermanastras. Las versiones depuradas de «Ali Babá» impiden que los cuarenta ladrones terminen freídos en aceite.*

*No obstante, también en las seriales se puede reconocer (sobre todo en los teleteatros más antiguos) una intención "moralizante". Son las clásicas «Novelas Rosa».*

### Farsa:

Éste ya no es un género propiamente dicho, sino un "género de géneros". Las historias pertenecientes a este rubro toman como base cualquiera de los otros cinco géneros, pero marcan una "distancia" con la historia en sí.

En cualquiera de los otros géneros, es requisito fundamental que el espectador entre en empatía con el Protagonista para poder seguir la historia. En la Farsa, por el contrario, el espectador ve "desde fuera" la historia y la contempla en sus "mecanismos".

Una Comedia puede provocar risa o no; pero una Farsa necesariamente la provoca, pues coloca al espectador en una situación privilegiada, despegada del conflicto.

*Las novelas y filmes de "Aventura", por ejemplo, que han tomado como referencia el espionaje, la guerra, la investigación policial, etc. están investidos de cierta épica.*

*Pero si los elementos constitutivos saltan la credibilidad, si Personajes, Conflicto y/o Universo no son aceptados subconscientemente por el espectador, **aunque constituyan un todo coherente**, surge la Farsa.*

*«La Niñera» es la farsa de una novela rosa, así como «Dr. Insólito» de Stanley Kubrik lo es de un filme de suspenso o la serial de «Indiana Jones» es una farsa del filme de aventuras.*

Por supuesto, la construcción de una historia simple puede ser "pura" de un solo género. Una historia de mayor complejidad incorpora historias en derredor de su eje central que pueden pertenecer a diferentes géneros.

Esta clasificación de géneros apunta más a un reconocimiento por parte del creador de lo que está desarrollando, que a una imposición sobre pautas a seguir en la construcción de su historia.

Queda a cada creador definir la construcción general de su historia, elegir sabiamente con qué elementos construirá la misma.

## UNIDAD IV

### Construcción Narrativa

Hasta el momento, la estructura considerada ha estado relacionada con la Historia. Sin embargo, una historia puede ser abordada desde distintos puntos de vista, y los mismos pueden necesitar que la estructura original desaparezca para dar lugar a una nueva, llamada **Construcción Narrativa o Relato**.

El objetivo primordial de una Construcción Narrativa es dar al espectador, en forma dosificada, los elementos que le permitan construir dentro de sí la historia que le están contando.

Ya que tenemos claro **qué vamos a contar**, podemos plantearnos **cómo vamos a contarlo**.

Dentro de la Narrativa hay dos recursos que le son propios: El **«Suspense»** y la **«Sorpresa»**. Para poder definir ambos, hay que recurrir a un ejemplo que dio Alfred Hitchcock y que sintetizo a continuación.

*Una fiesta de bodas se desarrolla con normalidad. Nada hay de extraordinario, salvo que en un momento la torta estalla y causa un desastre. Nadie sabía -el espectador menos- que dentro de la torta había una bomba.*

*Eso es «Sorpresa».*

*Por el contrario, si en el decurso narrativo el espectador ve cómo el terrorista coloca la bomba dentro de la torta, su visión de la fiesta de bodas deja de ser inocente. El espectador sabe que hay una bomba dispuesta a estallar.*

*Desde ese momento, cada vez que vea la torta en las imágenes, no la verá con los mismos ojos que el resto de los invitados. Sobre todo si los invitados que rodean la torta son el prototipo de la inocencia: Los novios, niños que juegan bajo la mesa, venerables ancianos que están sentados cerca.... etc. El espectador estará esperando el estallido.*

*Eso es «Suspense».*

¿Son incompatibles ambos recursos en una misma narración?

Algunos narradores maestros han demostrado que no. Han sabido narrar una historia con la plenitud de suspense, para luego rematar con una sorpresa. Y de ninguna manera han sido incompatibles.

Por supuesto, cada estructura narrativa tiene su estética particular; no obstante, por bello e impactante que sea un recurso narrativo, hay que considerar qué tan eficaz puede ser para la narración de nuestra historia.

Una luz puede iluminar y permitirnos ver mejor... o puede encandilarnos y confundirnos. Un recurso narrativo es como una luz, hay que saber usarlo bien.

Si bien no hay “estructuras narrativas puras”, se pueden identificar las siguientes como básicas:

#### Estructura Lineal:

Dentro de esta estructura se respeta el orden lógico de los acontecimientos, con lo cual la Estructura Dramática y la Estructura Narrativa coinciden. Es, en cierta forma, la estructura más usada; aunque reconoce dos variantes:

**Tiempo Real:** Cuando la duración de la Historia es exactamente igual al de la Narración, respetando los momentos clave y los “tiempos muertos” o momentos sin acciones definidas.

**Tiempo Condensado:** Cuando la exposición narrativa de los acontecimientos de la Historia se limita a los fundamentales y “salta” por encima de los no importantes (*tiempos “muertos”*). Este recurso se llama **«Elipsis»**. Aquí la duración de la Historia es siempre mayor que la de la Narración.

#### Estructura Quebrada:

La Narración parte desde el final o desde un punto intermedio de la Historia. Sin dejar de avanzar, la Narración hace continuos “retrocesos” hacia acontecimientos anteriores de la misma historia, reconstruyéndolos. Este recurso se llama **«Flash Back»**.

#### Estructura en Contrapunto:

Este tipo de estructura se asemeja a la Estructura Lineal de Tiempo Condensado, con una diferencia fundamental: La Narración comprende dos o más Historias. Los “tiempos muertos” de cada una no son salvados por Elipsis sino por las acciones fundamentales de la(s) otra(s) historia(s).

Para justificar el empleo de esta estructura, es necesario que las Historias tengan un factor en común: Ya sea que hayan tenido un común punto de partida, elementos comunes a ambas o que hayan partido desde lugares diferentes, pero que se unan en un punto intermedio para resolverse mutuamente.

**Estructura en «Fresco»:**

Se llama así por la analogía con el «Fresco» de la pintura, usado para representar en muros una multiplicidad de motivos.

Esta estructura comprende un grupo grande de Historias cuyo factor común es un ambiente que las comprende a todas.

Cada una de estas historias, de esa manera, se convierte en un pretexto para hacer la semblanza de un determinado ambiente, con sus personajes, sus leyes internas y su vida cotidiana.

El siguiente esquema muestra el desarrollo dramático de una historia y, por supuesto, su modelo de narrativa lineal en tiempo real.

PLANTEO	DESARROLLO			RESOLUCIÓN
1ª COLUMNA	2ª COLUMNA	3ª COLUMNA	4ª COLUMNA	5ª COLUMNA
Planteo	Planteo	Desarrollo	Resolución	
Sujeto, Necesidad Dramática y Objeto	Sujeto se levanta y da un giro.	Corazón del Asunto. Puede subdividirse en cinco sub columnas.	Lucha de Fuerza. Triunfo del oponente	Tesis
<i>Desarrollo</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Desarrollo</i>	
Logrará o no lo logrará.	Logrará o no lo logrará.	Logrará o no lo logrará.		
<i>Resolución</i>	<i>Resolución</i>	<i>Resolución</i>	<i>Resolución</i>	Final
Sí, pero... No, pero...	Primer Giro Dramático	Segundo Giro Dramático <b>Conflicto Organizador</b>	Sí, pero...	
<b>10'</b>	<b>20'</b>	<b>30' a 60'</b>	<b>15' a 35'</b>	<b>1' a 10'</b>
<b>1º ACTO</b>	<b>2º ACTO</b>			<b>3º ACTO</b>

En la narrativa “no lineal”, el secreto estaría en la alteración del orden de las tres primeras columnas, incluso “subdividiendo” la segunda y la tercera columnas para otras tantas alteraciones.

Ese sería el caso de “*Citizen Kane*” (*Orson Welles, 1941*), donde la cuarta y quinta columnas no son la muerte de Kane sino los periodistas en la mansión y la quema del trineo.

No se debe escatimar tiempos ni recursos en exponer la necesidad dramática del Sujeto.

La Cuarta Columna es clave, pero necesita de la información expuesta en las anteriores.

La Estructura Narrativa debe ser adecuada a la historia; no se debe adoptar cualquier estructura sólo por “moda”.

Para un Guionista, parte de su entrenamiento es la visualización.

El Diálogo es una situación dramática más. Aún así, el síntoma de la Curva Dramática es cuando habla lo que podría haberse expresado con acción e imágenes antes.

¿Quién necesita hablar? ¿El Personaje o el Guionista? El Personaje habla cuando él lo necesita, no cuando el Guionista lo necesita.

Las aspiraciones de originalidad pueden trabar al autor. No hay que tener miedo a los diálogos, no hay que tener miedo a lo obvio.

**Poética Audiovisual**

Así como la Poesía, en la Literatura, adquiere justificación en la belleza de la forma, se llama «*Poética*» a los recursos estéticos propios de cada arte.

Dadas las características del Lenguaje Audiovisual, los recursos estéticos no sólo pasan por la Imagen y el Sonido, sino por el modo en que están dispuestos narrativamente para provocar ciertas y determinadas reacciones en el Espectador.

La respuesta que se espera del Espectador es de naturaleza integral. Si bien éste decodifica el mensaje con su intelecto, también acusa impacto emocional e instintivo. Ya se ha planteado el perfil del Espectador, por lo tanto es ese perfil el que determina el uso de los recursos estéticos.

**Sinopsis**

Es la forma de planear la Estructura Narrativa. La Sinopsis se divide en **Unidades Dramáticas** o **Secuencias**, que están organizadas según el orden narrativo elegido.

Cada Secuencia está constituida por un acontecimiento de la Historia que se plantea, se desarrolla y se resuelve como si fuera una historia en sí misma; aunque no tiene autonomía.

Es a partir de la redacción de la Sinopsis, **como resumen del futuro Guión**, que se tienen las bases para la concreción de la siguiente etapa.

Había una vez...

# Cómo escribir un guión



Lito Espinosa - Roberto Montini

2° EDICION

nobuko

---

## HABÍA UNA VEZ... CÓMO ESCRIBIR UN GUIÓN

---

LITO ESPINOSA  
ROBERTO MONTINI

nobuko

Montini, Roberto  
Había una vez...: cómo escribir un guión /  
Roberto Montini y Lito Espinosa - 2a ed. - Buenos  
Aires: Nobuko, 2007.  
286 p.; 21x15 cm.  
  
ISBN 978-987-584-094-2  
  
1. Guiones Cinematográficos. I. Espinosa, Lito II.  
Título  
CDD 791.437

Diseño general  
**Sol Rajch**

Hecho el depósito que marca la ley 11.723  
Impreso en Argentina / Printed in Argentina

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los editores, viola derechos reservados; cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

© 1998 Kliczkowski Publisher  
© 2007 nobuko

ISBN-13: 978-987-584-094-2

Mayo de 2007

Este libro fue impreso bajo demanda,  
mediante tecnología digital Xerox en  
**bibliográfika** de Voros S.A. Av. El Cano 4048. Capital.  
Info@bibliografika.com / www.bibliografika.com

*Venta en:*

**LIBRERIA TECNICA CP67**  
Florida 683 - Local 18  
C1005AAM Buenos Aires - Argentina  
Tel: 54 11 4314-6303 - Fax: 4314-7135  
E-mail: cp67@cp67.com - www.cp67.com

**FADU** - Ciudad Universitaria  
Pabellón 3 - Planta Baja  
C1428EHA Buenos Aires - Argentina  
Tel: 54 11 4786-7244

---

## 2- La idea argumental

“... para el Guionista todo es guión.  
Toda mirada hace nacer una escena. Toda  
situación una historia, todo gesto un personaje posible...”.

---

### 1) Acerca de a qué llamamos idea argumental

Para escribir un guión, lo primero que necesitamos es una idea. Parece fácil pero no lo es. Todo el mundo cree tener extraordinarias ideas a cada instante. Incluso nosotros. Nos creemos una fábrica que trabaja 24 horas por día. Esto queda absolutamente desmitificado cuando nos amenazan con un cheque a cambio de una buena idea argumental. Ahí la mente se pone en blanco y nada interesante se nos ocurre. Tragedia total. En tal situación querríamos suicidarnos, desaparecer para siempre de la faz de la tierra. Pero, “el amor es más fuerte”. Y además, debemos responder profesionalmente a la demanda. Entonces, sin otra alternativa, tenemos, debemos en verdad, “salir” a buscar la idea. El probable cheque, es justo reconocerlo, funciona en tal caso como un estímulo vital.

Ahora bien, si vamos a salir a buscar una idea, tenemos que saber exactamente qué es una idea argumental. Es llamativamente común confundir idea argumental con tema o premisa. En nuestra actividad es cosa de todos los días. Nos encontramos casualmente con un Realizador que acaba de presentar su pedido de crédito para producir su futura película. También es el Autor del guión, o coautor en el mejor de los casos. Este Director, entusiasmadísimo, aunque ocultándolo, nos habla en el palier de un piso 10 de un edificio de oficinas, de su idea argumental. Esperamos el ascensor, que como siempre sucede, no viene cuando más y angustiosamente lo necesitamos. Pasan los

---

segundos, minutos ya, y nuestro Director, más suelto de cuerpo y entusiasmado de espíritu, nos sigue hablando de su idea argumental. Mal augurio. Llega el ascensor, salimos a la calle y el Director continúa expresando su idea argumental. El ruido de la calle lo obliga a hablar a los gritos. La situación se hace ya muy difícil. Pasamos por delante de un café y nuestro Director insiste en invitarnos a tomar algo, así, según dice, termina de contarnos su idea argumental. DEFINITIVAMENTE, TODO MAL.

La idea argumental se expresa con pocas, muy pocas palabras. Tal como sería y puntualmente lo exigía el Productor Ejecutivo de la película "THE PLAYER", de ROBERT ALTMAN, a un Director y su Guionista que le llevaban una propuesta de realización. Dice algo así:

PRODUCTOR EJECUTIVO

Denotando disponer de poco tiempo, sin mirar a la cara a su interlocutor y mientras revisa papeles.

"...cuénteme su idea en veinte palabras..."

DIRECTOR

Sorprendido.

"...¿en veinte palabras?..."

PRODUCTOR EJECUTIVO

Ya mirándolo fijamente.

"...ahora en diecisiete..."

UNA IDEA ARGUMENTAL DEBE EXPRESAR EL CONFLICTO. Y no sólo eso, lo ideal es que la exposición de la idea argumental exprese el conflicto, el género y los personajes.

EJEMPLO:

*Hay dos familias que se odian profundamente, hasta tal punto que están en guerra una con la otra. Un chico adolescente que pertenece a una de las dos familias se enamora loca y perdidamente de una chica que pertenece a la otra familia. Y este amor es correspondido. Los dos adolescentes se aman profundamente, sin embargo la relación es insostenible por el odio que vincula y separa a estas dos familias.*

(Obviamente, "ROMEO Y JULIETA" y otras tantas más que por siglos y

---

siglos habitan nuestro territorio artístico, derivadas sin mucho temor ni respeto, de su original).

Ahora bien, así como en la idea argumental exponemos el conflicto central, los personajes comprometidos y quizás el género en unas pocas palabras, cuando hablamos de tema y premisa, estamos refiriéndonos a cosas muy distintas.

EL TEMA: es el universo particular que intenta indagar y transitar el Autor a partir de su mirada. Podrá intentar abordar una temática social, los valores de la justicia, de la equidad, de la solidaridad, y otros tantos problemas colectivos vigentes. Quizás intentará desarrollar el mundo privado de un personaje, su estructura psicológica, sus neurosis, sus afectos, sus pasiones, la obsesión, la venganza, el amor, la traición, etc.

LA PREMISA: estará en íntima vinculación con el tema escogido. Será en definitiva, el especial punto de vista del Autor acerca de su propuesta temática. Será, por así decirlo, su sello, su "mensaje", su impronta ética y hasta estética.

El citado Director que encontramos frente al ascensor (no queremos recordar si la historia relatada aconteció realmente o fue nada más que pura ficción), nos habló largamente del tema, de su búsqueda interna, de la premisa con la que pretende trabajar este relato, nos contó generosa y extensamente la primera escena y hasta el "clímax" del final en sus detalles, e incluso demostró lo generoso de su producción al contratar a artistas de primer nivel. Todavía no conozco la idea argumental. No sé cuál es el conflicto central y los personajes que están en juego. En otro encuentro, ascensor por medio, será.

---

## 2) Fuentes de selección de la idea argumental

Tenemos que escribir un guión cinematográfico y, como ya dijimos, lo primero que necesitamos es tener la idea argumental. Podemos sen-

---

tarnos y esperar con cierta tranquilidad que la idea venga a nosotros. Esto es ubicarnos en una situación de suma comodidad y a veces tal actitud funciona. Pero a veces no funciona. En realidad son sólo muy pocas las ocasiones que con tal mecanismo vemos satisfechas nuestras expectativas. En general, cuando necesitamos una buena idea es justamente el preciso momento en que no se nos ocurre nada. Pero algo hay que hacer porque alguien está esperando de nosotros una idea argumental y tenemos que responder a dicha demanda profesionalmente.

Entonces: SI LA IDEA NO VIENE A NOSOTROS, NOSOTROS VAMOS POR ELLA. ¿Hacia dónde vamos? Ésa es la cuestión. En caso de padecer un pasajero estado que llamamos “*neurona cero, cerebro congelado*”, tenemos que saber dónde conseguir muletas para nuestra imaginación. Todo lo que necesitamos es un estímulo o un disparador. Alguna imagen, algún sonido o cualquier elemento que nos “arrime” una idea o la posibilidad de un conflicto atractivo. Veamos entonces una lista, que no pretende ser taxativa, de posibles “fuentes” a las cuales el Autor puede recurrir en busca de muletas:

#### a) NUESTRA EXPERIENCIA DE VIDA:

Podemos encontrar una idea argumental en nuestros recuerdos, en algún lugar algo oculto de nuestra memoria. Y esta idea tiene que ver con nuestra propia experiencia. En efecto, algo que vivimos recientemente o tiempo atrás nos puede llevar en línea recta a una buena propuesta argumental. Claro que debemos tener cuidado y actuar con prudencia. Puede ser que hayamos vivido alguna historia que nos parece excepcional pero en verdad solo es interesante para nosotros. Para el resto de la humanidad, tal historia le resulta un verdadero “plomo”. Van a ver ustedes que todo aquél que se entere de nuestra profesión (el carnicero, el diariero, un taxista, una tía, etc.) nos dirá: “¿Así que vos hacés cine???... un día te cuento mi vida y ahí tenés una película bárbara”. Y al instante nos empieza a contar cosas de su vida que nos resultan aburridísimas o hasta insoportables, razón por la

---

cual tratamos de desentendernos de él y su historia lo más rápidamente posible. Este hecho, bastante frecuente, sucede por que en general creemos que tenemos una vida atractiva, excitante y llena de experiencias maravillosas. Y aun cuando así fuera, si solamente nos ocupáramos de contar nuestras propias experiencias, nuestra producción seguramente se agotaría en breve tiempo. El Autor debe saber que esta fuente, este recurso, es ciertamente agotable y debe ser capaz de escribir algo más que sus propias vivencias. De lo contrario, es posible que nuestra capacidad creativa se agote en un par de películas.

#### b) UN PERSONAJE:

Un personaje nos puede tomar de la mano y llevarnos hacia la historia que estamos buscando. Puede ser un personaje real o ficticio. Puede ser que conozcamos a alguien muy especial (siempre decimos de alguien: “qué personaje este tipo”) que por algún motivo siempre nos produjo una gran atracción. Por algo siempre nos pareció interesante como personaje. Entonces pensemos en él. Llamémoslo por teléfono. Invitémoslo a cenar. Escuchémoslo. Si todo esto les parece una actitud egoísta y especuladora de nuestra parte, bueno, quizás tengan razón. Pero ante el cuadro patético de la “hoja en blanco”, es mejor actuar sin plantearse absurdas restricciones de dudosa moralina. En todo caso podemos confesarnos y decirle a nuestro “personaje”: “Mirá, tenía ganas de verte porque tengo que escribir una película y pensé en vos”. No tengan ninguna duda, el tipo se va a sentir muy bien. Y es posible que durante la cena, ese personaje nos tire “la sogá” que estábamos esperando ansiosamente. Tal encuentro, estimulará nuestra imaginación y nos pondrá en funcionamiento. La cuestión es evadir el “bloqueo” y ponernos en acción. Y un personaje nos puede ayudar.

#### c) UN DECORADO:

Un decorado nos puede disparar una idea argumental. Curiosa y contradictoriamente, los límites suelen ayudarnos cuando de crear se trata. El amplio margen de posibilidades suele desconcertarnos Si nos

---

dicen: "...tema libre, pensá en la historia que quieras y en el lugar que se te ocurra" nos meten ya desde el comienzo, en un problema. Tanta libertad termina abrumándonos y paralizándonos. Es como encontrar una aguja en un pajar. Flotamos encima de millones de historias buscando una en particular. A veces, entonces conviene acotar nuestra propia libertad creativa e imponernos límites. Y un decorado es un límite muy concreto. La pregunta es: **¿Dónde?** ¿Dónde sucede la historia que estamos buscando? Pensemos en un decorado que nos resulte atractivo y a partir de ahí busquemos la idea argumental. Un gimnasio, un restaurante, un hotel, una estación de tren, una seccional de policía, etc. Salgamos a la calle y busquemos el lugar. Nos jugamos por un decorado y es muy posible que este decorado ponga nuestras neuronas en funcionamiento. La historia del cine está llena de películas extraordinarias que nacieron a partir de un decorado. Decidamos el "dónde" y quizás esto nos lleve al "qué".

#### d) DIARIOS Y REVISTAS:

Los medios gráficos suelen ser una fuente de provisión de ideas muy efectiva. Un titular, una noticia, una foto o un aviso clasificado nos pueden dar lo que estamos buscando. Claro, no esperemos encontrar ahí el guión escrito. Todo lo que pretendemos es encontrar un disparador. Un estímulo que accione el músculo de nuestra imaginación. Y no se trata de observar los grandes titulares, nada de eso. Las buenas ideas argumentales, curiosamente, están en letras chiquitas. "DÓNDE ESTÁS AMOR DE MI VIDA QUE NO TE PUEDO ENCONTRAR", exitosa película y miniserie televisiva, nació del aviso publicitario de una agencia matrimonial. Ahora bien, si nuestra idea argumental ha surgido a partir de una historia extraída de un medio gráfico o escrito, tengamos en cuenta lo siguiente: No dejemos que la realidad nos arruine una buena película. Tomemos la realidad hasta donde nos conviene, luego debemos olvidarnos de ella, distorsionando los hechos con total y absoluta libertad. Ahora estamos al servicio de "nuestra historia" y no del disparador original.

#### e) "EL CHISME":

Para esto tenemos que estar atentos. El Guionista o el Autor debe estar todo el tiempo pendiente y receptivo. Debe ser curioso y adorar el "chisme". Escribir un guión es meterse en la vida de los demás. Una buena idea argumental puede surgir de lo que alguien nos contó en alguna oportunidad o de lo que escuchamos mientras viajábamos en el ascensor o en cualquier lado. Una historia que acontece en otro lugar, que tiene que ver con otros. Estar atentos no significa, solamente, vivir con las orejas "paradas". Significa también llevar un registro, una especie de archivo memorial o físico de todo aquello que vivimos o escuchamos, y que pensamos que en algún momento nos puede servir.

#### f) IDEA TRANSFORMADA:

DOC COMPARATO dice que los aficionados copian mientras que los profesionales transforman. ¿Qué es exactamente una idea transformada? Leímos un libro o vimos una película y nos quedamos enganchados con la idea central de esa obra. Utilizamos la misma idea y a partir de ella estructuramos una historia diferente. Estamos contando la misma idea pero de otra manera, en otro contexto y con otra estructura dramática y narrativa. A tal efecto citamos la cantidad de buenas películas que se han hecho con la misma idea argumental de "ROMEO Y JULIETA".

Hay que diferenciar entre plagio e idea transformada. Cuando hablamos de plagio, hablamos de ausencia de creatividad y sobre todo, (jurídicamente) de intencionalidad.

Tampoco podemos confundir transformación con adaptación. Adaptar una idea es sostener, dentro de un marco posible y en la medida que se justifique dramáticamente, el cuento y los personajes de la obra adaptada. Al menos es necesario mantener el espíritu intacto de la narración que nos ocupa. Al tratar este punto, veremos en qué límites y dónde la fidelidad por el relato original, puede finalmente conspirar con nuestra obra que pretendemos adaptar.

---

#### g) IDEA POR ENCARGO:

Una idea por encargo es una idea propuesta por otro. Un Productor nos convoca y nos pone a trabajar sobre lo que él cree que es una idea argumental que le es propia y que en realidad, es nada más que una aproximación a lo que de verdad se puede definir como idea argumental. Al principio nos ponemos locos y nos parece que tal aproximación es una verdadera porquería y que nada digno podemos hacer con ella. Y esto es porque todos queremos escribir sobre lo que se nos ocurre a nosotros, de lo que surge de nuestra febril y siempre nutrida imaginación. Sin embargo, aceptar una aproximación de otro e incorporarla a nuestra geografía creativa hasta transformarla en una idea o una historia contundente es un desafío apasionante.

#### h) IDEA DE MERCADO:

Surge de una investigación profesional que intenta medir con variados recursos técnicos los deseos, preferencias y expectativas del "público consumidor". La estudiamos minuciosamente, proyectando sus tendencias y demandas, para entender qué tipo de película está buscando o necesitando ese público. La idea de mercado vendría a ocupar entonces un espacio vacío en el medio en cuestión. "APOCALYPSIS NOW" fue una idea de mercado según las propias declaraciones de su Director FRANCIS FORD CÓPPOLA. Él intentó develar qué era lo que todavía no se había dicho sobre la guerra en Vietnam y que la sociedad estaba esperando que se le contara. Supo o creyó saberlo y encontró en la novela de CONRAD "EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS" el marco narrativo adecuado. Apeló entonces y en una segunda etapa, a una idea transformada para escribir el guión de la película mencionada, midiendo los resultados artísticos y comerciales. Es evidente que no se equivocó.

---

### 3) Protección de la idea argumental

Una buena idea siempre tendrá un valor significativo en el mercado. Entonces, debemos evitar que "el mercado" se apropie de nuestra idea sin nuestro consentimiento. Cinco renglones pueden significar nuestra supervivencia de varios meses. En consecuencia, debemos protegerlas y protegernos. Actualmente, en nuestro sistema jurídico, la vieja legislación vigente es algo contradictoria en relación a la protección de ideas. La mayoría de la jurisprudencia y doctrina señala que nuestro derecho protege "Las obras", es decir, el guión como totalidad. O, en menor medida, algunos jueces protegen cierto nivel de desarrollo superior de una idea argumental, llámese síntesis argumental o argumento. Hasta tanto esta jurisprudencia se ponga de acuerdo, o se modifique la legislación especificando todas estas cuestiones, bastante confusas por el momento, no está de más registrar todo cuanto se pueda. El trámite de registrarlas en el Registro Nacional del Derecho de Autor es bastante sencillo y tal gestión, es parte de nuestra función como guionistas.

---

### 4) La creatividad y la idea argumental

Muchas veces encontramos dificultades crecientes para concebir y darle forma a una posible idea argumental. Queremos ser ingeniosos, creativos, absolutamente originales y descartamos permanentemente las ideas que aparecen, acusándolas justamente de adolecer de esa originalidad o creatividad. Y así transcurren días, semanas, y hasta meses sin encontrar las cinco líneas necesarias para empezar a trabajar. La pregunta que debemos hacernos, pretendiendo sinceridad en la respuesta, es la siguiente: ¿tenemos realmente intenciones de guio-

---

nar? o al menos, ¿deseamos conocer los mecanismos técnicos y dispositivos narrativos que hacen a un buen guión? Si no trabajamos con ideas concretas, boicoteamos seguramente nuestras posibilidades de aprender con profundidad. Ya dijimos que la teoría no es nada, o casi nada, si no nos sumergimos en la acción. Seguramente deberemos exponernos y someternos a la crítica y al error. Superemos estas limitaciones y encaremos un posible trabajo. Y no utilicemos pretextos tales como que, nada creativo se me ocurre,... mi historia es muy trillada,... etc., etc... La creatividad surge, a veces, cuando negamos lo dado, lo limitado y encontramos a partir de esa negación, una síntesis superadora. No tengamos miedo de partir de algo considerado un "cliché". ALFRED HITCHCOCK decía que era preferible partir de un cliché, que llegar a él. En última instancia, lo original, siempre es una vuelta al origen.

---

## 5) Errores de formulación en una idea argumental

Veamos los errores comunes que se presentan en la formulación de una idea argumental, de acuerdo a nuestra experiencia docente y que suelen aparecer además, en el medio profesional.

### a) Confusión con tema o premisa:

Ya hablamos de este aspecto al definir idea argumental. Es un error bastante más común de lo que se piensa. Le preguntamos a alguien "¿de qué se trata tu película?". Recibimos entonces la respuesta inesperada y desconcertante: "se trata de una película de AMOR". Nuestro interlocutor nos está hablando del tema. La idea argumental todavía sigue pendiente. En otras ocasiones, nos comentan durante horas sobre tema, personajes y premisa, y la idea argumental sigue sin aparecer, tal como lo señaláramos en el encuentro con nuestro verborrágico Director. Dejémoslo en paz.

### b) Confusión con imágenes disparadoras:

También es frecuente este error conceptual. Un Productor nos cita a sus oficinas. Él quiere producir, (parece que tiene el dinero o lo conseguirá) y además, quiere compartir al menos en parte, la autoría del proyecto. Todo bien, en la medida que tenga una idea argumental. Luego de los saludos de práctica nos dice más o menos lo siguiente:

PRODUCTOR

*(entusiasmado, pero escondiendo algo)*  
*tengo una idea... es brutal... mirá... se trata de una parejita joven... vienen por la ruta en un... un Mercedes... negro... del cuarenta y pico... sabés...*

Yo lo miro. Creo, o quiero creer, que me está atrayendo la cuestión. El Productor se da cuenta y se entusiasma más. Sigue su relato.

PRODUCTOR

*De repente... chau.. vapor... vapor por todo el capot... El auto se queda. El pibe baja del auto y patea el guardabarros delantero... putea... Ahí descubrimos, a la distancia, unas figuras que van a su encuentro... Son unos temibles chacareros... a caballo...*

El relato se interrumpe. Yo levanto los ojos (estaba mirando hacia abajo, al piso) y observo a mi interlocutor. Él me devuelve la mirada, con los ojos más abiertos y el clásico gesto de "qué te parece".

Ya me veo venir el desenlace y en voz muy baja, casi tímidamente, le pregunto.

GUIONISTA

*y..??*

Él me mira, con cara de no entender la pregunta. Sin embargo, después de un instante, se atreve a formular una respuesta, pero que en realidad es ya todo un reproche.

PRODUCTOR

*y.. lo demás viene después...*

*¿para qué te llamé a vos???????*

---

FATAL Todo mal. Advierto que no tenemos nada, que tengo que trabajar y encima me tengo que hacer cargo de los dos jóvenes varados en la ruta y, con suerte, sacarlos de las garras de los chacareros que todavía se vienen al galope. TODO MUY MUY MAL.

Tener una imagen o incluso una situación, por más buena que ella sea, puede implicar en el futuro, una posible idea argumental. O quizás no. Pero en el presente, una buena imagen, es sólo eso. No es una idea argumental.

c) **Confusión con situaciones potencialmente conflictivas:**

Podría valer quizás, el ejemplo anterior, de ser cierto que estos chacareros fueran tan temibles, tal como los pintara nuestro Productor.

Pero hay una mejor:

EJEMPLO:

IDEA: *“Las barras bravas de sus equipos de fútbol, se enfrentan violentamente después de un encuentro. Los dos jefes de dichas barras bravas, son detenidos por la policía y alojados en la misma celda”.*

Estos personajes son obviamente antagonistas potenciales. Pero... ¿hay aquí una idea argumental? ¿Está expresado el conflicto? No, definitivamente no. Ellos podrán salir de la cárcel sin siquiera haberse mirado o dirigido la palabra durante su detención. La potencial película entonces, no existe.

Ahora, quizás podrían haber cooperado sumando esfuerzos mutuos para intentar escapar de su celda. Aquí sí, podrá haber una idea posible, pero justamente, en un rol distinto al asignado originariamente. Ya no serán antagonistas entre sí, sino lo contrario. En función de su necesidad dramática, -escapar de la cárcel- ambos han asumido la FUNCIÓN PROTAGÓNICA, y colaboran en lograr un objetivo compartido. En consecuencia el potencial conflicto se ha desplazado hacia otro lugar.

La situación potencialmente conflictiva entonces, no alcanza para situar ahí, una idea argumental. Falta algún paso, todavía no dado.

---

d) **Problemas con los personajes o el género:**

Hay propuestas de ideas argumentales que no terminan de cerrar conceptualmente, a pesar de haber expresado un conflicto. Ello se puede deber a dos razones distintas. En un caso puede tratarse de una omisión en cuanto a la individualización de los personajes principales, dado que se presentan como dos fuerzas grupales que luchan antagónicamente. Pero en un contexto donde lo que debería privilegiarse es la individualización y definición de los personajes principales, aún en una precaria y mínima construcción de identidad. En el otro caso, es la necesidad de identificar el género, el estilo y el código narrativo, lo que termina de materializar en todo su alcance y darle contenido, a la idea argumental.

EJEMPLO:

IDEA: *“Los vecinos de dos barrios distantes que luchan por conseguir, se instale en su propio vecindario, una nueva fábrica”.*

Es necesario dar un paso más en esta formulación e identificar qué personajes van a llevar sobre sus espaldas la acción principal. Además necesitamos definir con más precisión el género, pues el código en que jugará la historia será absolutamente distinto, ya se trate de una comedia o una tragedia y esto siempre condiciona el relato en términos de verosimilitud.

La necesidad de definir claramente una idea argumental, no es sólo una obsesión de estos autores. **Es que este primer paso, que definimos conceptualmente como la unidad dramática mínima, nos puede colocar en el camino para desplegar un conflicto posible y consecuentemente, un guión posible. Quizás poco para empezar, pero suficiente y además necesario.**

---

### 3- El conflicto

**... sin motivación no hay personaje, sin personaje no hay acción, sin acción no hay obstáculos, sin obstáculos no hay conflicto, sin conflicto no hay drama...".**

**SYD FIELD**

---

#### 1) Noción de conflicto

Dijimos antes que sin conflicto no hay idea argumental. Agreguemos ahora que sin conflicto no hay película posible. Así de importante es el conflicto. Y lo intentaremos demostrar en el desarrollo del presente capítulo.

¿Qué es el conflicto? DOC COMPARATO, nos dice que es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. EL CONFLICTO ES LA ESENCIA DEL DRAMA. Drama, en su acepción etimológica, nos remite a la noción de acción. Sin conflicto entonces, no hay acción. Es decir que sin conflicto en una película, "no pasa nada", como dicen sabiamente los espectadores.

El conflicto tiene que ver con nosotros mismos. Somos hueso, carne, piel, agua y conflicto. El conflicto existió a partir del hombre. La Biblia, al ser escrita, necesitó, casi desde su inicio, de un conflicto. Afirma este libro que Dios hizo al hombre a su imagen y semejanza. Nos cuenta después que Dios advirtió la soledad del hombre y para evitarlo, creó una compañera: "la mujer". Entonces, ya todo estaba bien. Dios, el hombre y la mujer eran felices en el Paraíso, viviendo aparentemente en absoluta armonía. Y si no hubiese existido un conflicto, el relato de la Biblia se hubiese agotado ahí mismo. Pero entonces surgió lo inesperado. Aparece la serpiente y tienta al hombre y a la mujer con la manzana diciéndoles que ese alimento es el fruto de la sabiduría. Se

---

explícita, en los personajes de Adán y Eva a partir de entonces, una necesidad dramática: SER TAN SABIOS COMO DIOS. Y de esta forma se ha puesto en pie el conflicto.

Observamos en consecuencia que el conflicto está relacionado directamente con el accionar de nuestro protagonista y su necesidad dramática. Veremos que también implica al antagonista. Es decir, tenemos por lo menos un personaje que intenta conseguir un objetivo (protagonista o función protagónica) y un segundo personaje, el antagonista (o función antagónica), que trata que aquel otro personaje no obtenga lo que se propone y a tal efecto se le enfrenta. Ahí tenemos una película posible. Sin conflicto y sin estos personajes en acción, reiteramos, no tenemos película. Del equilibrio de fuerzas entre el protagonista y el antagonista surge el resultado de la película. Si la lucha es desequilibrada o desigual, el interés del público decae o desaparece. Y en tal caso además se corre el riesgo de que la película se torne inverosímil. El público rápidamente suele advertir la presencia de él, o los protagonistas. Es que el relato, en general, sigue sus pasos desde el comienzo, y rápidamente se generan mecanismos de identificación entre el espectador y nuestro protagonista. En cambio, no siempre es tan sencillo advertir quiénes cumplen el rol o función antagónica.

Existen, por lo menos, tres tipos posibles de antagonistas. Éstos son:

- a) El antagonista es humano. Esto es que el personaje se enfrenta a un hombre o a muchos que intentan perjudicar sus intereses, en este último caso a veces presentados en términos de conjunto, de grupo social.
- b) Puede que el antagonista no sea humano. Fenómenos naturales, por ejemplo. Vimos muchas películas de catástrofe. "AEROPUERTO I, II, III, MIL", "INCENDIO EN LA TORRE", "TIBURÓN" etc. También pueden fuerzas cósmicas ocupar este rol antagónico.
- c) En otras ocasiones el personaje protagónico puede estar en conflicto consigo mismo. Esto quiere decir que el antagonista y el protagonista confluyen en la misma persona. Este fenómeno es muy habitual en películas que intenta indagar temáticas psicológicas.

También es posible que en una misma película podamos combinar

---

diferentes conflictos y utilizar entonces distintos antagonistas. Nada tiene que ser cuadrado y rígido. Otras formas geométricas forman parte de nuestro mundo.

La definición e identificación del antagonista en la historia, nos lleva de la mano a la clasificación de los posibles conflictos.

---

## 2) Tipos de conflicto

Dijimos antes que protagonista y antagonista, enfrentados, expresados en dos fuerzas que se contraponen, implica desde el vamos, la noción de conflicto. El tipo de conflicto a presentar, depende justamente, del tipo de antagonista a enfrentar:

### a) CONFLICTO DE RELACIÓN:

Aquí nuestra historia se sustenta en una relación de oposición entre el protagonista y otra persona que asume el carácter de oposición, de antagonista. Es el conflicto más común que se nos presenta en nuestras películas. Enfrentamientos de marido y mujer, amantes, padre e hijo, patrón y empleado, etc. Es difícil pensar un relato cinematográfico que no posea, aún expuesto como trama secundaria, algún conflicto de relación.

### b) CONFLICTO GRUPAL O SOCIAL:

Aquí el conflicto pasa por el enfrentamiento de nuestro personaje principal a un conjunto de personas integradas de alguna forma y extensión posible, ya sea como organización menor, ya se trate de la sociedad en su conjunto, compuesta por la suma de sus individuos. Esta reunión o conjunto de individuos que asumen el rol de antagónico, como grupo, puede tener una cohesión voluntaria o involuntaria. Ej. El policía que se enfrenta a su institución. Un hombre negro enfrentado a la discriminación de sus compañeros de trabajo. El operario con su empresa. El luchador y activista político enfrentado a la sociedad a la que intenta modificar. etc.

---

---

### c) CONFLICTO DE SITUACIÓN:

Los encontramos en el clásico ejemplo del cine catástrofe. Es el, o los protagonistas, enfrentados a un conflicto con la naturaleza, ya sea casual o provocada. Ejemplos conocidos con "TERREMOTO", "AEROPUERTO", "LA AVENTURA DEL POSEIDÓN". En general, en estas historias se presentan conflictos secundarios, ya sea de relación, grupal o social, estructurados a partir de este conflicto central, dado que su integración es conveniente o necesaria para sostener el interés en la trama.

### d) CONFLICTO CÓSMICO:

El hombre enfrentado a un elemento óntico, un ente de distinta naturaleza. El hombre frente a Dios o las fuerzas del mal.

### e) CONFLICTO INTERNO:

En este caso, el hombre se encuentra enfrentado consigo mismo. Una parte de él asume el rol antagónico y en consecuencia ello se expresa en una lucha interior que invade al personaje como totalidad. Es un conflicto que presenta muchas dificultades para trabajar y desarrollar. No basta cierta ambigüedad o indecisión circunstancial en la psiquis de nuestro personaje. Tampoco se trata de un "problema" que debe asumir y/o afrontar. Esto es habitual en cualquier individuo, en un contexto y momento determinado. Debe haber una lucha permanente, persistente, casi terminal en el personaje, que sin exagerar, lo divide en dos. Una parte de ese ser lo hace accionar en un sentido y la otra neutraliza esa acción, en ocasiones hasta inmovilizarlo. Difícil escenario para un guionista, dado que dramáticamente es necesario expresar exteriormente ese conflicto, sacándolo a la luz. En general esto se logra con el auxilio de tramas o conflictos secundarios, ya sea de relación o social, que expresan y exteriorizan este real conflicto interno que resulta el motor de la acción dramática.

"BLEU", de K. KIESLOWSKY es un buen ejemplo que expresa un conflicto interno donde el personaje central ha decidido, a partir de un hecho traumático del que resulta la única sobreviviente, desligarse

---

---

absolutamente de su vida social y afectiva, para ocultarse definitivamente en el anonimato.

---

### 3) El desarrollo del conflicto y los problemas que presenta

Lo señalamos con anterioridad pero no está demás reiterar el concepto: "EL CONFLICTO ES LA BASE DEL DRAMA". En efecto, una película se pone de pie a partir del conflicto y se sostiene gracias al despliegue de ese conflicto. Para ser más claros y reiterativos: sin conflicto no tenemos película. Y para que haya "conflicto" necesitamos que nuestro personaje tenga un "deseo" o una "necesidad dramática" o un "objetivo" o una "meta", tal como lo definen diferentes autores. Y también tenemos que tener a alguien, a algunos o a muchos, que se opongan a este objetivo y traten de impedir que nuestro personaje satisfaga su deseo. A partir de estos elementos podemos empezar a pensar en una película posible.

Entonces: "HAY CONFLICTO CUANDO HAY DOS FUERZAS EN OPOSICIÓN". Ni más ni menos que eso. Parece una obviedad muy fácil de entender y sin embargo, solemos caer en equivocaciones "trágicas" que tarde o temprano van a "acostar" al guión que estamos escribiendo. Cuando esto sucede, no tenemos recuperación posible y nos obliga a replantearnos todo desde su inicio. Veamos algunos de nuestros habituales errores:

#### a) EL FALSO CONFLICTO:

Solemos confundir "situación conflictiva" con conflicto. Ya hablamos de esto al exponer los problemas que plantea la formulación de la idea argumental. Y esto se pone de manifiesto en diferentes trabajos que hemos revisado en nuestra actividad docente. Puede haber una situación extremadamente conflictiva y esto no quiere decir que haya dos fuerzas en oposición. Trajimos ya el ejemplo de los jefes de barras

---

bravas alojados en la misma celda de una cárcel. Ahí advertimos como una situación, potencialmente conflictiva, aún no se consolidaba como conflicto en términos dramáticos. Veamos otra propuesta argumental que caracteriza adecuadamente esta cuestión.

EJEMPLO: IDEA ARGUMENTAL:

*"Un hombre viudo, con evidentes alteraciones psíquicas, vive con sus dos hijos, un chico de 9 años y una nena de 12. Este hombre disfruta sometiendo a su hijo al dolor de fuertes y salvajes palizas y violando reiteradamente a su hija de 12 años".*

Aquí tenemos una fuerte situación conflictiva. Un hombre que golpea a su hijo y viola a su hija es una circunstancia trágica y que anida, potencialmente, un hondo y profundo conflicto, nadie duda en cuanto a esto. Sin embargo no tenemos dos fuerzas en oposición. Nos falta alguien que intente que este hombre deje de hacer lo que está haciendo. Un policía, un vecino, un cura, un asistente social o quién sea. Para que haya conflicto tenemos que tener a alguien que enfrente a este padre y se haga cargo de la situación. Que accione en sentido contrario. Puede ser uno de los dos chicos o puede ser alguien de afuera pero para sostener la película necesitamos un opuesto. Si no tenemos un personaje que se oponga a esta perversión, la película se va a transformar en una insoportable y aburrida reiteración de anécdotas aberrantes. Entonces la situación conflictiva no nos termina de servir, porque no existe conflicto.

#### b) CONFLICTO QUE TIENDE A DESAPARECER:

Partimos de una idea argumental que verdaderamente encierra un conflicto ya que tenemos dos fuerzas en oposición. Transformamos la idea argumental en una historia y parece funcionar. Elaboramos concienzudamente una minuciosa caracterización de personajes y ello también parece adecuarse a las necesidades de la historia. Consideramos una conveniente estructura dramática y ello también parece consolidar nuestra propuesta. Escribimos la síntesis argumental y vemos que resulta atractiva. Focalizamos correctamente la histo-

---

ria y nos largamos finalmente a escribir el guión. Aclaremos que todas éstas son etapas que debemos transitar y que desarrollaremos teóricamente, paso a paso, más adelante. A pesar de haber llegado a satisfacer todas estas necesidades narrativas y dramáticas, detectamos sin embargo, que algo extraño pasa. Algo no funciona adecuadamente, ya que el conflicto parece agotarse en la mitad de la película. Al advertir semejante error, la sensación de catástrofe invade a cualquier Guionista medianamente responsable.

Que suceda esto es sencillamente fatal, porque la película termina en el exacto momento en que el conflicto se resuelve. Una vez que el conflicto se resuelve, la película no da para más y es inútil tratar de agudizar el ingenio para sostener la otra parte del guión que nos queda pendiente. La película se terminó.

Cuando esto sucede se pone en evidencia que no trabajamos correctamente lo que LAJOS EGRI llama "unidad de opuestos". Y en tal sentido, esto puede pasar porque las dos fuerzas en oposición son desequilibradas y entonces una cede y resigna sus intereses mucho antes del final de la película o también, porque las dos fuerzas en pugna concilian o llegan a una tregua en perjuicio del drama y del Autor. Y todo ello acontece en tanto no hemos trabajado correctamente "los caracteres" de las fuerzas que se oponen.

Supongamos, ficcionando aún a la propia ficción, que los Capuletos y los Montescos hubieran dicho, luego de luchas arduas y sin definición, lo siguiente: "... bueno... los chicos se quieren... está bien... dejemos que sean felices... hagamos un asado y olvidémonos de todo", ¿qué hubiera pasado en tal caso? Lo contestamos:

Si estas dos familias hubiesen reaccionado así, Romeo y Julieta hubiesen sido dos sujetos totalmente anónimos y SHAKESPEARE se suicidaba con la pócima del sacerdote, o al menos entraba en tal cuadro de depresión que seguramente le haría olvidar, por mucho tiempo, la existencia de la dramaturgia como una forma de expresión artística. Pero no, el Autor fijó y estableció claramente los caracteres de estas dos familias y los pintó con un odio de tal magnitud que la posibilidad

---

de una tregua o una reconciliación era absolutamente inexistente. Y Romeo y Julieta fueron famosos. Y SHAKESPEARE también. Quiere decir que antes de sentarnos a escribir: "SECUENCIA N° 1" tenemos que estar seguros que nuestro conflicto va a tener "espaldas" suficientes para soportar todo el tránsito del guión, de principio a fin. Como ejemplo de lo expuesto podemos citar al Autor CAMILO AMEJEIRAS y su obra "EL VACÍO".

El guión trataba acerca de un joven que tenía absolutamente todo lo que quería o por lo menos lo que creía que quería tener. Dinero cantante y sonante, autos, motos, amigos, mujeres, psicoanalista, etc. Justamente esta película empezaba con la inauguración de una casa que le regalaba su padre. Pero este joven tenía tanto que nada lo movilizaba emocionalmente. Lo único que hacía era sentarse delante del televisor y mirar todo el tiempo "clips" pareciendo transitar por un estado hipnótico permanente. Entonces sus amigos organizaron una "fiesta" para inaugurar la nueva casa. En la fiesta había mucho alcohol, mucha cocaína y el sexo abundaba por todos los rincones. También fuera de los rincones. Y en medio de tal reunión, nuestro joven seguía mirando los clips porque nada de lo que pasaba a su alrededor le resultaba atractivo. El conflicto estaba claro. Era un conflicto interno que tenía que ver con un vacío existencial insoportable del personaje principal. Pero entonces CAMILO AMEJEIRAS introduce un personaje detonante. En tal fiesta aparece una chica extraña y atractiva que muerde el cuello de nuestro joven y bebe su sangre provocándole inmediatamente un éxtasis maravilloso.

Al día siguiente la chica lo invita a cenar a su casa y le sirve un plato exquisito: CARNE HUMANA, que le provee un amigo de ella, personaje este último que hace de la muerte su costumbre habitual. Nuestro protagonista encuentra que comer carne humana lo moviliza extraordinariamente y decide empezar a matar gente para satisfacer su apetito. A esa altura ya había logrado superar el primer acto de la propuesta dramática, "plot point" incluido. Pero entonces sucede lo trágico: EL CONFLICTO HABÍA DESAPARECIDO, ya que el personaje había dejado

---

de convivir con su vacío existencial. Y entonces el Autor de este trabajo, se vio obligado a sustituir aquel conflicto original por un nuevo conflicto, con un claro antagonista, porque de no hacerlo, todo el segundo y tercer acto de su película hubiesen sido reiteradas escenas del personaje asesinando gente y devorándose los como un buen alumno de Idi Amin. En tal caso, inevitablemente, se le caía la película ya que el conflicto motor había finalizado.

#### c) CONFLICTO ESTÁTICO:

El conflicto debe crecer dramáticamente durante toda la película. Se llama "CONFLICTO ESTÁTICO" a aquél que no se desarrolla o que se estabiliza en un punto. Cuando el conflicto no crece, la película comienza a reclinarsse hasta quedar virtualmente "acostada". Consecuencia inmediata: el foco atencional del público desaparece totalmente. El público entra a la sala bien predispuesto. Paga la entrada y se acomoda en la butaca esperando que se le cuente una historia que despierte su interés o lo conmueva de alguna manera. Podemos emocionarlo, podemos hacerlo sonreír, quizás hacerlo reír a carcajadas, podemos hacerlo llorar, moverlo a la reflexión o también hacerle sentir miedo. Lo único que no podemos hacer con el espectador es ABURRIRLO. Y un conflicto estabilizado convierte nuestra película absoluta e inexorablemente en algo soporífero. Aburrimiento del verdadero. Veamos un ejemplo de conflicto estático:

Nuestro personaje es un joven de 25 años. Es de los que llamamos buena persona. Trabaja de taxista y tiene muchos problemas económicos porque con lo que gana debe mantener a su madre y sus hermanos. En forma temprana la vida lo puso ante tal responsabilidad. Sin embargo es un pibe que tiene buena onda y no se pasa la vida quejándose y maldiciendo el destino que le tocó en suerte. Por el contrario, este personaje tiene buen humor, es simpático y solidario con sus amigos. GONZALO (supongamos que así se llama el personaje) asiste a una reunión y conoce a una mujer que lo deslumbra totalmente. Trata de acercarse a ella, que ella lo advierta y lo consigue. Trata de

---

hablar con ella y también lo consigue. Trata de resultarle interesante y de verdad lo consigue. Entonces él le dice de ir juntos al teatro el sábado y ella acepta. "Te llamo por teléfono y arreglamos dónde encontrarnos" le dice él.

El sábado a la mañana Gonzalo revisa su guardarropas buscando cómo vestirse para ir al teatro. Tiene dos trajes. Uno está muy gastado y el otro es muy antiguo. Se desespera. No sabe qué ponerse. No tiene un peso para salir a comprar ropa. No sabe qué hacer. Entonces Gonzalo decide no llamar a la chica y no ir al teatro con ella. Su humor cambia totalmente. No puede sacarse a esa mujer de la cabeza y en consecuencia, sufre. Angustiado, ese sábado a la noche, se pelea con su familia. Nadie entiende por qué está como está. Al día siguiente se encuentra con sus amigos y no le interesa trabar conversación con ellos. La situación descripta, se prolonga en el tiempo.

El conflicto en tal situación, se ha estabilizado en la angustia de Gonzalo y no va para atrás ni para adelante. Y a la película le pasa absolutamente lo mismo. Interminable cantidad de escenas nos hablan de la angustia del personaje. Muy bien, el público ya entendió: GONZALO ESTÁ ANGUSTIADO. ¿Y? Si Gonzalo no hace nada más que angustiarse, el público se duerme.

En este ejemplo podemos ver que el conflicto se estabiliza porque nos equivocamos en el carácter de nuestro personaje. LAJOS EGRI dice que **el crecimiento del conflicto depende de la fuerza de voluntad del personaje**. Gonzalo (o el Autor) no hizo ninguna otra cosa más que angustiarse. No buscó ninguna solución. La dificultad lo venció y la película se terminó cuando él se rindió ante los acontecimientos.

#### d) CONFLICTO QUE CRECE A SALTOS:

Ya sabemos de la necesidad básica e imprescindible de todo Autor que se precie de tal: Nuestra futura película debe tener un conflicto. Sabemos también que tal conflicto debe soportar estoicamente todo el tránsito del guión, lo cual quiere decir que las fuerzas en oposición deben estar, a partir de sus caracteres, bien sustentadas. Y sabemos

---

también que el conflicto debe crecer y no estabilizarse. Ahora bien, ¿cómo hacemos crecer el conflicto? Tenemos dos posibilidades: bien o mal. Decimos que un conflicto crece bien cuando crece lentamente y en forma armoniosa. En tal caso el espectador se instala en ese conflicto y se siente cómodo viajando en él durante toda la película. Y decimos que un conflicto crece mal cuando lo hacemos crecer a “saltos”. Este problema que plantea un mal manejo del conflicto puede provenir de distintas fuentes. Vayamos por partes.

**Es frecuente que los conflictos crezcan a saltos cuando el Autor traiciona la esencia del carácter del personaje.** Hacemos que el personaje haga algo que no tiene nada que ver con él mismo y el conflicto crece súbitamente. Y si bien el conflicto crece, el público se descuelga, porque entiende que tal crecimiento es inverosímil.

Seguimos con el ejemplo expuesto anteriormente.

Es sábado a la mañana. GONZALO revisa su guardarropas buscando qué prendas ponerse para salir a la noche con la chica que acababa de conocer. Tiene que ir al teatro con ella y necesita un vestuario adecuado. Observa que tiene dos trajes. Uno muy gastado y otro muy antiguo. Ninguno de los dos le satisface. No tiene un peso para salir a comprar algo nuevo. Se desespera. No sabe qué hacer. Entonces apela a la siguiente solución. Saca del placard un revólver. Se pone una capucha en la cabeza y asalta una estación de servicio. En ese robo consigue la plata que necesitaba. Va a un negocio y se compra un buen traje y a la noche sale con la chica y van al teatro. Gonzalo se ha convertido en un delincuente.

Ahora bien. El conflicto ha crecido. Pero éste es un crecimiento a saltos, sin armonía. Y transforma el relato en inverosímil. La esencia del carácter de Gonzalo no justifica en absoluto que tenga un arma en su placard, menos aún una capucha, y que tome esa arma para cometer un robo. Todo eso, motivado por la necesidad de salir con un vestuario adecuado para encontrarse con aquella joven. Gonzalo se convirtió en un delincuente y el Autor puede ser su cómplice. O mas precisamente su autor intelectual.

---

El crecimiento tiene que ser fluido y creíble. Gonzalo debe hacer algo para solucionar la cuestión y además no debe traicionarse a sí mismo. Esto es cierto porque si no hace nada, tampoco pasa nada. Pero tiene que hacer algo que justamente tenga que ver con lo que él puede llegar a hacer. No podemos, en forma grosera proponer una acción que distorsione sus propias características. En tal caso. ni Gonzalo ni público perdonan al Autor.

**En cualquier caso, toda modificación que se produzca en "los caracteres", es decir, en los personajes, requiere de un proceso dramático a construir, y que se resume en una exigencia técnica fundamental: trabajar debidamente las transiciones.**

LAJOS EGRI, Autor ya citado (CÓMO ESCRIBIR UN DRAMA) nos dice lo siguiente:

*“...Un defecto casi universal de los escritores mediocres es ignorar el proceso de transición. Es verdad que la transición puede ocurrir en un espacio de tiempo sumamente corto y en la mente de un carácter (personaje), sin que el carácter dé cuenta de ello. Pero está allí. Y el Autor debe mostrar que verdaderamente existe. La naturaleza no actúa a saltos. Que el hombre pudiera pararse en dos patas llevó mucho tiempo de transición. Fue un proceso lento y armonioso...”.*

Algunos autores justificarían el accionar de Gonzalo, convirtiéndose en un delincuente a partir de la crisis que vivía el personaje, al ver que le iba a ser imposible ir al teatro con la chica que había conocido en la reunión. Y se dice, con cierta soltura, que en una situación de crisis actuamos de cualquier manera. ¿Es ello así?

CRISIS: ESTADO DE COSAS EN EL CUAL ES INMINENTE UN CAMBIO DECISIVO. En una situación de crisis, la gente reacciona de diferentes maneras. Y todas estas reacciones tienen que ver con sus propias características. Supongamos que un edificio se está incendiando.

Algunos huyen descontroladamente. Otros tratan de organizar la evacuación del lugar del siniestro. Y quizás encontremos algún personaje que se meta entre las llamas para salvar a un chico y se convierte en un héroe. Y tal vez este personaje, antes del incendio, no haya dado

---

ninguna señal de su valentía pero, en esta extrema y angustiante situación, pone lo que es necesario y oportuno poner y finalmente salva al chico. Aunque no hayamos tenido anteriormente ninguna señal de su valor, si actuó como actuó, el porqué de su audacia y su valor repentino, seguramente tuvieron que ver con las características de su personaje. Ahora bien, si antes del incendio lo presentamos como un personaje egoísta y cobarde y luego durante el siniestro, lo mostramos como un héroe valiente y generoso... hay algo que hace ruido y no funciona. Ese cambio de actitud vamos a tener que justificarlo muy bien para que el público lo compre como posible y verosímil. En las crisis ponemos de manifiesto lo que verdaderamente somos, es decir, nuestra esencia. Lo que no somos, ni nunca fuimos, no aparece a partir de una crisis.

Lo que sí es habitual, es que las crisis aparezcan en la cabeza del Autor y no sepamos cómo resolverlas. En tal situación, lo que debemos hacer es detenernos, apaciguar nuestra ansiedad y pensar. Debemos evitar "colgarnos" de la primera solución que acomete e impedir resolver apresuradamente nuestro problema traicionando la esencia de los personajes.

**En otras situaciones, un conflicto puede crecer a saltos a partir de una dudosa decisión en cuanto a la forma de seleccionar y administrar la información.** En tal caso, lo que por error se omite es dar cuenta de aquellos acontecimientos y acciones necesarios para que la cadena lógica y fluida de acciones y sus consecuencias, es decir en el desarrollo de la trama, no se vea abruptamente interrumpida o nos sorprenda sin que podamos justificar debidamente tal decisión.

En estas ocasiones, los "saltos" narrativos suelen producir en el espectador, una sensación de confusión o extrañamiento. Puede pensar incluso que está en presencia de un error de montaje o que algo se perdió en el camino. No siempre lo es. A veces, el Autor ha equivocado su decisión en cuanto al manejo de la información. Hay escenas que faltan en el relato explícito y que debieran tener su presencia para completar "el discurso narrativo", omisiones que seguramente de sub-

---

sanarlas podrían clarificar el desarrollo lógico de los acontecimientos y su crecimiento dramático en forma armónica. Pero mientras no se subsane, la sensación es simple: el conflicto, en su desarrollo ha crecido a saltos.

---

#### 4) El conflicto y el interés de nuestro interlocutor

Hemos llegado a la conclusión que conflicto y drama van de la mano. Es una pareja y de las sólidas. La narración, en cualquier relato que se trate, siempre demanda una articulación dramática, ya que ello está al servicio del interés del espectador, lector o interlocutor. La cantidad de butacas vacías en una proyección cinematográfica, muchas veces son la respuesta silenciosa a esta necesidad insatisfecha. El interés del espectador sólo se mantiene en la medida que el relato esté estructurado en función dramática. En tal situación nos emocionamos, sonreímos, nos reímos a carcajadas o lloramos desconsoladamente. Nos identificamos con nuestros personajes, la historia, el tema y/o la premisa del Autor en la medida que se articule dramáticamente el relato. Aún en otros terrenos y con otros propósitos, ya se trate de una obra de objetivos didácticos, o con otras intenciones, seguramente tal relato será más eficaz a partir de estructurarse con ciertos elementos narrativos asimilables a esta función.

Trabajemos un ejemplo que surge del presente texto. Durante nuestro primer capítulo introducimos la noción de guión como objeto y adelantamos ciertas cuestiones referidas a su aprendizaje. En el segundo, intentamos acercarnos a la noción de idea argumental. Cierta solemnidad, fijeza y rigidez en el proceso discursivo puede hacer que el interés de nuestros lectores decaiga. Seguramente, y así es de esperar, ese interés se acrecentó en la medida que ciertos personajes (no diremos aún si son o no de ficción) irrumpieron en el cuadro acosando imaginariamente a los autores de esta obra.

---

Primero fue nuestro Realizador y su verbosidad incontenible de la que nos queríamos desligar tempranamente mientras él insistía, como siempre, en contarnos su futura película con un ánimo creciente, como creciente era su verba ya francamente insoportable. Luego fue el Productor quién irrumpió en escena. Éste, tan claramente como el anterior, cumplía su rol de personaje antagónico, pidiéndonos que nos hiciéramos cargo de lo imposible. Llevar adelante su "idea", decididamente decepcionante. Estos dos personajes actuaron dramáticamente durante la narración y ello debió acrecentar la expectativa de nuestros lectores. Esperamos todavía dos cosas: a) que la realidad no nos desdiga de lo teóricamente afirmado, b) también esperamos una nueva intrusión de estos, o quizás otros personajes, para que colaboren llevando adelante y haciendo más eficaz el objetivo didáctico propuesto.

---

### 5) La acción y sus pilares Motivo gestión y objetivo

*"Anoche fui a cenar con unos amigos. Nos acordamos de viejas historias mientras comíamos en exceso, fumábamos en exceso y tomábamos alcohol, también en exceso. Nos divertimos bastante. A las cinco de la mañana me desperté con una sed que me moría. Me levanté y fui hacia la heladera. No tenía agua mineral ni gaseosas ni jugo y el agua que salía de la canilla tenía un sospechoso color amarronado (limpieza de tanque, me dijo el encargado). Me volví a acostar pero la sed no me dejaba dormir. Resignado, agarré el auto y salí a la calle en busca de un `OPEN 24': Hay uno sobre la calle Las Heras. Estaba cerrado. Me puse furioso. Se supone que un open 24 tiene que estar abierto las 24 horas. Recordé un bar en Pueyrredón y Las Heras. Iba en esa dirección cuando un patrullero me detuvo. Me sometieron a la famosa prueba de la bolsita de nylon con el objeto de comprobar si mi aliento registraba presencia de alcohol. Ninguna explicación de mi parte fue suficiente. Me enojé más todavía. Finalmente, en la secciona! de Las Heras y*

---

*Callao (donde quedé momentáneamente detenido), me convidaron gentilmente un vaso de agua aunque la sed, a esta altura de los acontecimientos, era casi un buen recuerdo".*

Hablamos de conflicto como oposición de fuerzas. Conflicto es acción en sentido contrario. Y es la base del drama, que en su acepción etimológica quiere decir acción. No podemos mencionar esta cuestión sin referirnos al Motivo, Gestión y Objetivo, quizás los tres pilares en que descansa la acción y a partir de donde se construyen nuestros personajes en una suerte de coherencia lógica interna y externa. ¿A qué se refieren estos conceptos?

Toda vez que hacemos algo es porque algo queremos conseguir. Eso que queremos conseguir es el OBJETIVO. Todo lo que hacemos para conseguir ese objetivo, se llama GESTIÓN. Y tanto el objetivo como la gestión tienen que ver con un tercer actuante: el MOTIVO. El motivo es la causa y sostiene la gestión y el objetivo. Tal es el nivel de interrelación de estos elementos.

De la lamentable experiencia contada anteriormente (cena-sed-sec-cional) podemos decir lo siguiente:

MOTIVO: Los excesos (comida, tabaco y alcohol).

GESTIÓN: Todo el trámite realizado en busca de agua, jugo o gaseosa.

OBJETIVO: Calmar la sed.

Para que exista una película, necesitamos de estos tres elementos.

**Cuando escribimos un guión debemos saber cuál es el Motivo que impulsa la Gestión de nuestros personajes y cuál es el Objetivo que los moviliza.** Revisando esto tendremos al menos una parte del problema solucionado.

Para observar un ejemplo con antagonista corpóreo, relatamos lo siguiente:

*"Un viajante de comercio regresa a su casa antes de lo previsto.*

*Encuentra a su mujer engañándolo con otro hombre. En medio de una crisis de celos, mata a su esposa y al amante. Se da cuenta que va a ir a parar a la cárcel ya que tiene antecedentes penales. Entonces decide escapar. Viaja en forma clandestina en dirección de alguna frontera*

---

*para poder salir del país y huir de la policía”.*

MOTIVO: Nuestro personaje ha asesinado por celos.

GESTIÓN: Todo lo que hace por cruzar la frontera y salir del país.

OBJETIVO: Escapar de la policía.

ANTAGONISTA: La policía.

GESTIÓN DEL ANTAGONISTA: Lo que hace la policía para que nuestro personaje no alcance la frontera.

a) MOTIVO:

Ninguna acción es posible sin una causa que la justifique. Causa y efecto tienen una conexión directa e inmediata. Cualquier acción, aún las accidentales, tienen su motivación. Esto lo saben muy bien los psicólogos.

**Si no existe motivo, no puede haber gestión ni objetivo. Cuando no está presente ni trabajado el motivo, la causa de la acción principal, nuestro personaje comienza a derrumbarse. De modo que es el motivo lo que sustenta todo lo demás.**

Ahora bien, ¿qué es lo que nos motiva? No es la felicidad lo que nos motiva o lo que nos moviliza. La felicidad inmoviliza. NOS MOTIVA EL DOLOR. El dolor también suele expresarse como consecuencia de un deseo insatisfecho. NEIL SIMON dice que a diferencia de otros autores, él no se preocupa por el conflicto cuando está elaborando un drama. Él piensa en su personaje y en el deseo insatisfecho de su personaje. Y es este deseo insatisfecho quien lo va a llevar al conflicto. Y dice esto porque este excelente dramaturgo y guionista sabe que el conflicto tiene que ver con un deseo insatisfecho y con el dolor de tal insatisfacción. Amamos y deseamos profundamente a una mujer y sentimos dolor porque esta mujer no está con nosotros. Queremos ser ricos pero no tenemos una moneda y sufrimos por eso. Queremos vivir en libertad pero un tirano se hizo cargo de nuestras vidas y sentimos dolor porque tiene más poder que nosotros. Ese dolor es el que nos pone en funcionamiento. Hacemos algo por conseguir a la mujer que amamos, robamos o trabajamos para conseguir dinero y luchamos por deshacernos del tirano.

---

Si viviéramos en absoluta libertad y tuviésemos el dinero que queremos poseer y nos acostamos con la mujer (o el hombre) que amamos y deseamos, no tendríamos que hacer nada más que disfrutar de todo eso. En tal caso no habría motivación en nuestro personaje y la película lo sufriría espantosamente (y el público sufriría más aún).

La psicología en general y el psicoanálisis en particular, trabajan con profundidad la motivación del hombre, las conductas y/o estructuras patológicas y normales que se generan como consecuencia, esta suerte de relación de causa y efecto que se producen en la psiquis humana, dentro de un marco si bien no del todo previsible, pero al menos explicable lógicamente.

En tal sentido, algunas teorías científicas ponen al deseo insatisfecho, no sólo como la causa, es decir, el motivo de una acción que dispara con el objetivo de saciar tal carencia, sino aún como el fundamento estructural de una personalidad, explicando, tanto estructuras normales como patológicas.

Se trate tanto del dolor así como del deseo insatisfecho la fuente última de la motivación o incluso cualquier otro intento de explicación científica, lo cierto es que en cualquier caso, dan coherencia psicociológica al hombre y esa es una herramienta que ningún Autor debe omitir al momento de hacer actuar a sus personajes.

b) LA GESTIÓN:

La gestión deviene de la intención. Un personaje actúa cuando tiene intención de hacerlo. EUGENE VALE no habla de gestión sino de INTENCIÓN. La intención tiene que ver con la voluntad del personaje. Si un personaje carece de la voluntad necesaria como para “intentar” actuar en función del objetivo que se propone, probablemente no tengamos película posible.

**Llamamos GESTIÓN a todo lo que nuestro personaje hace para conseguir su objetivo. Y es en la gestión del personaje donde encontramos la película. Es aquí donde actúan las dos fuerzas en oposición.**

Protagonista y antagonista miden fuerzas. El antagonista se esforzará

---

en dificultar la gestión del personaje protagónico para que éste no consiga lo que se propone. Esta lucha o esta confrontación, nos remitirá al final de la película.

El choque entre la gestión del protagonista (la intencionalidad manifiesta) y la dificultad externa opuesta por el antagonista, da como resultado la lucha antes mencionada. Y es en este lugar donde la película se hace fuerte. La gestión desaparece cuando el objetivo es alcanzado o cuando definitivamente no lo es. De modo que la gestión es un estado transitorio.

La película dura, generalmente, lo que dura la gestión del personaje para conseguir su objetivo y en función del cual acciona. El final del film nos hablará si el objetivo fue alcanzado. Y si la gestión fracasa definitivamente, también terminará nuestra película.

#### c) EL OBJETIVO:

El objetivo, como dice EUGENE VALE, es un resultado a futuro. Es la meta, según LINDA SEGER o la necesidad dramática, según SYD FIELD. **Mientras el motivo intenta explicar por qué actúa un personaje, el objetivo responde a la pregunta de para qué actúa.** Causa eficiente y causa final, se dirá. Entre motivo y objetivo hay una distancia. Esta distancia es la gestión de nuestros personajes en la búsqueda de concretar sus deseos. Cuando escribimos un guión, necesariamente debemos tener en claro cuál es el objetivo de nuestros personajes. A partir de esto, la película irá contando todo lo que hacen los personajes para obtener lo que se proponen.

Algunos guiones centran su acción en un solo objetivo. Hay películas muy exitosas hechas bajo esta fórmula. También hay películas que combinan objetivos y entonces se entremezclan las gestiones de los personajes.

Esta última variante parece confusa pero no lo es. Citamos como ejemplo una excelente comedia americana: "UNA EVA Y DOS ADANES". Cuenta esta película que dos hombres escapan de la mafia. Para esto se disfrazan de mujeres y salen por la vida con pelucas, ves-

---

tidos y tacos altos. El objetivo, entonces, es escapar de la mafia. Como los dos son músicos y tienen que ganar dinero para vivir y viajar hacia la frontera, se emplean en una orquesta de señoritas. Entonces estos dos personajes se enamoran perdidamente de la misma mujer. Una chica que toca música en esa misma orquesta. En tal situación el objetivo ya no es sólo escapar de la mafia sino quedarse con esa mujer. Y los dos hombres desarrollan estrategias para quedarse con ella. Y se establece otra vinculación entre ellos, una relación de distinto signo. Pasan de ser "socios" en la huida a ser "antagonistas" uno del otro puesto que sus deseos con respecto a la mujer se contraponen. Finalmente los objetivos se cumplen a medias. Los dos escapan de la mafia pero solamente uno de ellos se queda con la mujer en cuestión. Cumplidos estos objetivos, se terminó la película.

En tal sentido, así como el motivo tiene que ver con el comienzo del drama, su origen lógico aunque no siempre está expuesto cronológicamente en ese lugar de inicio, la gestión tendrá que ver con el desarrollo de la película y el objetivo, básicamente nos hablará del final, también en su sentido lógico.

Esto no implica que, narrativamente, el relato deba exponer necesariamente uno de los elementos que denominamos, "pilares" y luego se instalen los demás en un cierto orden cronológico sistemático. Todo depende del tipo de relato y el manejo específico de la información. Tal vez la historia comience por explicitar la necesidad dramática de un personaje, es decir su objetivo y quizás luego conozcamos qué fue lo que lo llevó en ese camino, es decir, dar cuenta de cuál fue su motivación. Podemos así saber, por ejemplo, de un personaje que intenta tozudamente y obsesivamente terminar con la vida de otro, y solo el final de la película nos devela el misterio de los motivos que llevaron a este personaje a tomar esta decisión y hacer esa gestión.

Si tenemos claro cuál es el MOTIVO, la GESTIÓN y el OBJETIVO de nuestro personaje protagónico, estamos en buenas condiciones de llevar adelante la historia que nos ocupa.

---

## 6) El conflicto motriz Story Line

Nuestro proyecto audiovisual puede combinar todos los conflictos que se nos ocurra. No obstante, existe un solo conflicto motriz y matriz. STORY LINE es el término usado corrientemente para definir el conflicto motriz y matriz de una historia. Es el conflicto principal, que pone en movimiento la historia y pone de pie a la película.

### EJEMPLO:

Se produce un incendio brutal en una torre, en un edificio de muchos departamentos. Terrible tragedia. Los habitantes de esa torre pueden morir calcinados. El problema es de difícil solución. El protagonista tiene que salvar la situación. O apaga el incendio o se evacua el edificio. El incendio avanza. Nuestro protagonista está desesperado. El caos es total y absoluto. Finalmente encuentra una posible solución pero lo que él propone choca contra lo que propone el Jefe de Policía (por ejemplo). Entonces no puede ejecutar su propuesta porque existe ese antagonista que se lo impide. Muy bien. He aquí que tenemos una combinación de conflictos y antagonistas. Hay un antagonista que tiene que ver con un hombre (el Jefe de Policía) y una función antagónica derivada de un fenómeno natural (el incendio). Hay además un conflicto de relación y un conflicto de situación.

El ejemplo citado plantea en consecuencia dos conflictos y dos antagonistas. Sin embargo, el conflicto motriz, el que puso en pie la película y motorizó la acción, es el incendio. Digamos que también corresponde nombrarlo como conflicto matriz, ya que además de motor de la película, es el primero, el original. a partir del cual aparecen los demás conflictos posibles. De esto hablamos cuando introducimos la noción de Story Line. Si no hubiera existido este conflicto motriz y matriz (el incendio), quizás nunca se estructuraría esta subtrama donde el Jefe de Policía cumple la función de antagonista.

Si damos a leer el guión a un lector cualquiera y éste, luego de leerlo, no puede contarnos en pocas palabras el conflicto motriz de la película, quiere decir que el guión tiene problemas. Y ahí, quizás, debemos

---

empezar todo otra vez. De modo que es fundamental saber desde el inicio o aún antes de sentarnos a escribir, qué vamos a escribir y cuál va a ser el conflicto motriz.

---

## 7) El desarrollo del conflicto motriz. La Historia Breve

Nuestra experiencia docente nos lleva generalmente a pedir de los alumnos, luego de trabajada la idea argumental, un relato literario acerca de esa idea argumental, de una extensión no mayor a una carilla. La denominamos, casi caprichosamente, HISTORIA BREVE. En general esta propuesta no genera rechazo sino, por el contrario, es agradecida por el Autor.

Una historia es un cuento corto. Tan corto que se puede escribir en menos de una página. Pero es un cuento. La historia nace casi simultáneamente con la idea argumental o inmediatamente después. Requiere de una mínima estructura: un principio, un desarrollo y un final posible. Podemos concebir la idea argumental sin conocer cuál va a ser la historia. Y también podemos escribir la historia sin conocer a los personajes que la habitan. Vamos a ejemplificar esto usando el cortometraje "SIN PALABRAS", de la realizadora CAROLINA HUGHES. Puede ser que la idea argumental asalte nuestra imaginación sin haberla buscado, pero vamos a suponer que en este caso, el trámite fue otro. Teníamos que hacer un corto y no sabíamos sobre qué escribir el guión. Entonces el autor buscó el tema. Dijo: quiero escribir sobre la incomunicación, la inseguridad y la inhibición. Luego fijó una posición personal frente al tema y sostuvo lo siguiente: "No es posible que nos entendamos y nos encontremos si no somos capaces de decir lo que nos pasa". El Autor ya tenía entonces el tema y la premisa. A partir de ello, imaginó la idea argumental.

IDEA ARGUMENTAL "SIN PALABRAS":

*Dos chicos jóvenes se sienten extremadamente atraídos el uno por el*

---

*otro. Tienen muchas ganas de compartir una historia. Sin embargo, es imposible concretar tal historia ya que ninguno de los dos se anima a decirle al otro lo que le pasa y lo que siente. Ambos desconocen los sentimientos del otro.*

El Autor ha expresado perfectamente la idea argumental. Y la escribió en unas pocas líneas, lo cual es perfecto (Según FIELD y otros tantos autores). Ahora bien, la idea argumental es atractiva. Decimos entonces, que el Autor debe ahora, como segunda etapa, escribir la historia. Se prepara algún brebaje y se sienta frente a la máquina de escribir (o la computadora) y arremete con su HISTORIA BREVE:

*"...Como todas las mañanas. Laura venía caminando por la calle en dirección a su trabajo. Era joven, atractiva e insegura. Había estado pensando muchas horas en él. Y había tomado una decisión. Por eso se la veía nerviosa y tensa. Hoy le iba a decir lo que le pasaba. Había que poner las cartas sobre la mesa. Mientras caminaba, pensaba en esto y se daba manija. Era hoy o nunca. Tenía que vencer esa timidez insoportable que le hacía esconder sus más profundos y apasionados sentimientos. Lo voy a encarar y de "frente march" le voy a decir que estoy muerta por él, se decía a sí misma como para darse coraje. Cuando él le dijo: ¿necesitás algo? con esa sonrisa que le iluminaba el gesto, las pulsaciones de Laura treparon a mil y la adrenalina se hizo cargo de la respuesta. "si... un Marlboro box, por favor..." fue todo lo que pudo decir. Otra vez el mal le ganaba al bien. Los finales felices no son para mí, pensó Laura. Cuando salió del kiosco, guardando su Marlboro box en la cartera, cargaba con la sensación del fracaso en la mirada. Él la vio irse mientras pensaba: "...el día que esta mina me dé bola, yo me muero..."*

Bueno, supongamos que el Autor escribió la historia de la manera relatada. Como vemos, propuso un principio, un desarrollo y un final. Después, este Autor siguió trabajando en todos los elementos narrativos (conflicto, personajes, eje narrativo, información, etc.) para finalmente pasar a la ejecución del guión.

Entonces, y sólo entonces, tal vez, Laura ya no se llamó Laura, tampon-

---

co compró Marlboro box sino caramelos de menta, o quizás el encuentro de estos jóvenes se produjo en otro comercio, y quizás lo que él dijo al final de la película no coincidió exactamente con lo que había dicho al final de la historia. Pero de alguna manera la historia contó los acontecimientos fundamentales y el espíritu de la película.

Lo expuesto significa que cuando un Autor imagina una historia, la imagina con los límites propios de un producto que está engendrándose en vía de construcción. Luego nuestro Autor tomará contacto con los personajes y empezará a trabajar sobre la narración y ahí pueden cambiar muchas cosas. De hecho, son muy pocas las películas cuyos finales coinciden con las resoluciones que originalmente proponían esas historias. Pero la historia ha llenado un vacío, y ha cumplido su función. Veámoslo.

---

## 8) ¿Para qué sirve escribir la Historia Breve?

Algunos piensan que nuestra HISTORIA BREVE no sirve para nada. Es posible que tengan razón. Otros pensamos que es muy útil y casi necesario. Cuando escribimos una historia nos estamos relacionando con la idea argumental. La estamos conociendo más íntimamente.

Estamos tomando confianza con ella. Estamos sabiendo hasta dónde nos da. Trabajemos una metáfora. Vemos en la calle a una mujer (o a un hombre) que nos deslumbra. Nos acercamos a ella y le decimos de tomar un café juntos. "Estoy apurada" dice ella. "Un café, 15 minutos" insistimos. Accede. Vamos a un bar, pedimos dos cafés y tenemos 15 minutos para conocerla un poco más, para que ella conozca nuestra mejor parte y para hacernos de su teléfono. Son 15 minutos (la vida es eterna en 5 minutos, cantaba VÍCTOR JARA).

Es un principio. Un "approach". El comienzo de algo que puede ser muy importante. Cuando escribimos la Historia, estamos tomando un

---

café con la mujer que nos deslumbró en la calle.

Escribir la Historia también es útil a los efectos comerciales. A un Productor tal vez podamos venderle un guión a partir de una idea argumental, aunque no es un hecho nada frecuente. Pero si en una página podemos escribir la historia como un cuentito que maneje cierta seducción, tenemos muchas más chances.

LUIS BUÑUEL, ese consagrado realizador español de "Un perro andaluz", "El discreto encanto de la Burguesía" y tantas otras obras maestras, escribía muy bien las Historias. Ponía mucho cuidado en esto y las hacía muy seductoras. Tanto así que muchas de sus películas fueron financiadas por productores que nunca leyeron esos guiones. Estos productores tan solo leían las historias y decían: ésta es la película que quiero hacer. Incluso, hubieron directores que no escribían estas historias sino, por el contrario, que las pensaban y las daban a escribir a amigos con mejor manejo de la narración literaria para que sean más efectivas como elemento de venta.

**La Historia Breve entonces, nos permite ir tomando contacto con la idea argumental, ir conociéndola e ir midiendo las dificultades y posibilidades que presenta esa idea argumental. Resulta una primera aproximación a nuestros personajes principales, protagónicos y antagonísticos, sus posibles acciones, motivaciones y objetivos dramáticos. También es un primer despliegue mínimo del conflicto y de los esenciales obstáculos que podrán oponerse a la acción del personaje principal.**

Es también una buena forma de ir definiendo género y estilo posible de nuestro trabajo Y, asimismo, una primera aproximación de la forma en que la información sobre los acontecimientos, será trabajada.

Trabajar con la denominada Historia Breve genera más preguntas que respuestas, pero ya es también el trazo, muy tenue, de un relato posible para desarrollar. Es un paso intermedio hacia la elaboración de la futura síntesis o tratamiento argumental, pero conveniente de dar.

Puede ahorrarnos tiempo y dolores de cabeza en el futuro.

---

## 4- El Personaje

**"... no cabe duda que existe un conflicto entre el escritor y sus personajes... éstos deben ganar... Cuando un escritor prepara un plan para sus personajes y los obliga a seguirlos al pie de la letra, cuando éstos no se rebelan, cuando el escritor los ha sometido, también los ha matado, o más bien, ha frustrado su nacimiento".**

**HAROLD PINTER.**

---

1) Noción general Necesidad dramática punto de vista, cambio y actitud

Tuvimos la idea argumental y luego escribimos la historia intentando "intimar" con esa idea, es decir, metafóricamente, tomamos un café con esa mujer que nos deslumbró en la calle. Estuvimos con ella 15 minutos y en ese lapso apenas pudimos conocerla. Fueron pocos, muy pocos minutos y seguramente ella sólo nos mostró algún aspecto de su personalidad, tal vez el más externo y superficial. Conseguimos su teléfono y queremos conocerla más profundamente. Lo deseamos y en verdad es una necesidad vital conocerla. Así nos informa la realidad en estos encuentros, llamados "casuales". También es necesario un conocimiento profundo de nuestros personajes en el proceso de escribir un guión. Cuando empezamos a trabajar en un futuro guión tenemos que saber, por adelantado, que vamos a tener que compartir muchas horas de nuestra vida con los personajes que ponemos en juego. Entonces es vital conocerlos en todos sus aspectos y con toda profundidad e intentar llevarnos muy bien con ellos. Hacer de ésta, una buena relación de

# LENGUAJE AUDIO VISUAL

## CONCEPTOS BÁSICOS

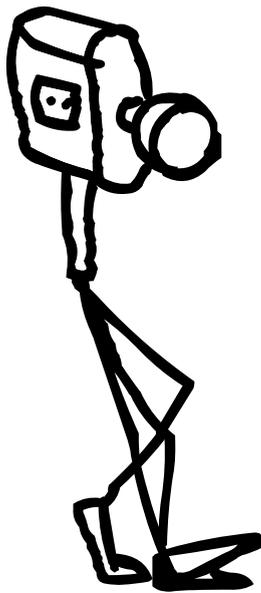
Imágenes

Espacio y tiempo

La percepción de las imágenes

El espacio

La luz



**dui**

departamento universitario de informática



# ENCUADRE

Casi en sentido literal, encuadrar una foto es poner en el cuadro, es decir se refiere "**el trozo de realidad representado dentro de los límites físicos de la imagen**" (p.10) que por lo tanto supone dejar fuera otros elementos (lo que identificábamos como contexto respecto del espacio).

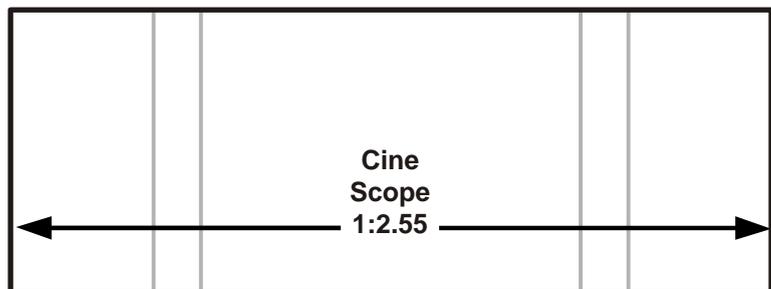
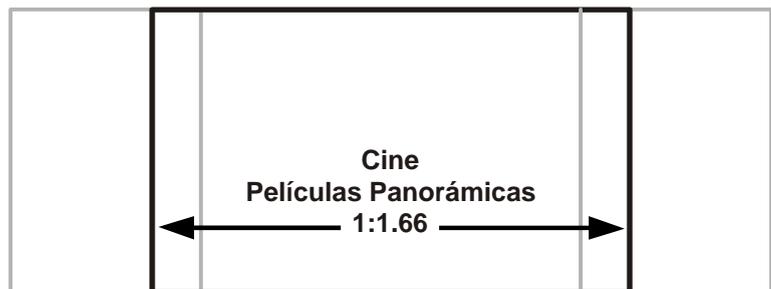
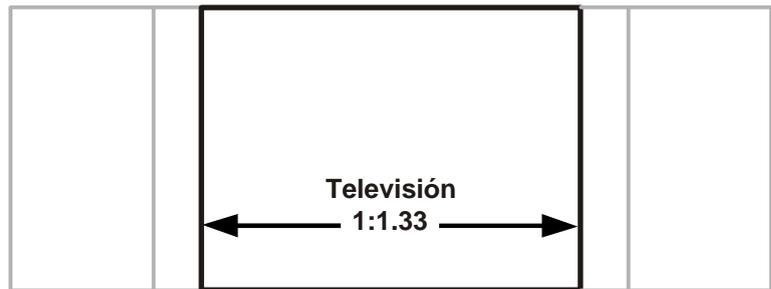
## Al encuadrar, seleccionamos.

Si sobre un paisaje montañoso, uno quiere tomar una foto deberá necesariamente elegir qué parte, porque a menos que cuente con una lente especial, un gran angular, la cámara no nos permitirá tomar todo. Pero además, tiene que ver con el criterio de selección estético o informativo del autor, por eso podemos hacernos a la vez una imagen del emisor a partir del mensaje, como plantea Eliseo Verón en su Teoría de la Enunciación.

Saber encuadrar, entonces, es saber jerarquizar los objetos en la toma: qué elemento se percibirá primero y qué después. Si aún así no queda clara la jerarquización (por ejemplo porque en una fotoperiodística tomada en el apuro lo más importante está muy mezclado con el resto de los elementos), podemos reencuadrar la toma, eliminando los elementos superfluos. Esto se trabaja con mucha comodidad actualmente con las fotos que se procesan en computadoras, pero también en laboratorio, ampliando y recortando.

El tamaño y el formato condicionan externamente al encuadre. No es lo mismo ver una película cinematográfica en el cine que en la TV. La imagen general de un paisaje, por ejemplo, se pierde bastante en la televisión, pierde fuerza y detalles. Por eso, en general, para televisión se suelen tomar más de cerca de los objetos. Además, la pantalla televisiva es cuadrada y la de cine rectangular. Una película de cine pasada en TV pierde información por los costados, por decirlo de alguna manera.

## FORMATO



# PLANOS

Entendemos por plano "la relación que existe entre la dimensión de los objetos y el tamaño de la imagen" o "la distancia de los objetos representados en relación al espectador que los mira" (p.12) o, más fácil, "el tamaño de lo representado" en el encuadre, según Aparici (p.120). **La elección del plano no es caprichosa**, antes bien **responde a lo que queremos expresar con la imagen**.

Así, si queremos describir un lugar (un paisaje natural o urbano, por ejemplo) donde transcurre una acción usamos un **Gran Plano General**, amplio, donde la figura humana se pierde.

Si necesitamos un lugar amplio pero donde se visualice bien la figura humana, acudimos al **Plano General**.

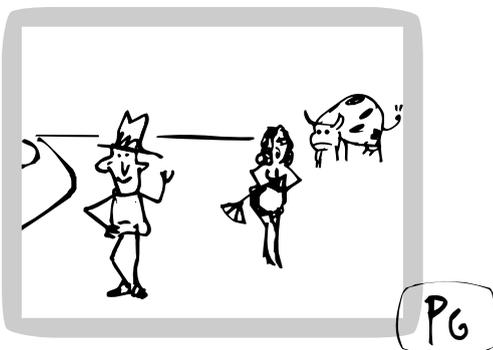
Al contrario, si sobre un paisaje nos interesa un solo elemento mínimo utilizamos un **Plano Detalle**.

En función de representar la figura humana, hay **Planos Largos** que nos permiten tomar la imagen completa de la persona; **Planos Medios** para una imagen que sólo tome hasta la cintura; **Plano Americano**, que llega a las rodillas; **Plano Corto**, hasta los hombros, en general muy usado en noticieros de TV; **Primer Plano**, el rostro y toda la posibilidad de transmitir emociones, estados de ánimo; y **Primerísimo Primer Plano**, entre la barbilla y la frente, abarcando la boca y la mirada. El PPP o GPP tiene mucha fuerza y se utiliza en escenas donde hay picos dramáticos.

## GRAN PLANO GENERAL



## PLANO GENERAL



## PLANO ENTERO (de conjunto)



## PLANO AMERICANO

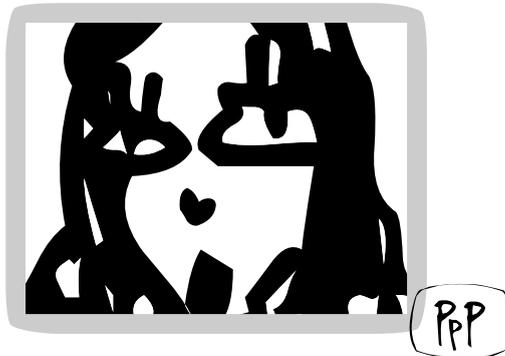


En 'La lección de Piano' de Jane Campion (1993) la historia se inicia con un Gran Primer Plano de parte de la cara de la protagonista tapada por sus dedos. En los filmes documentales se prefieren planos un poco distantes, generales, que tomen la situación pero a nadie en particular (salvo que ese sea el objetivo). Pero en los documentales científicos, por ejemplo, se usan más los planos generales, el ambiente, y los planos detalle o PPP, para describir adecuadamente objetos o animales muy pequeños.

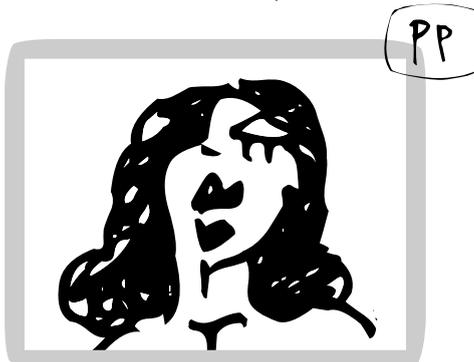
## PLANO MEDIO



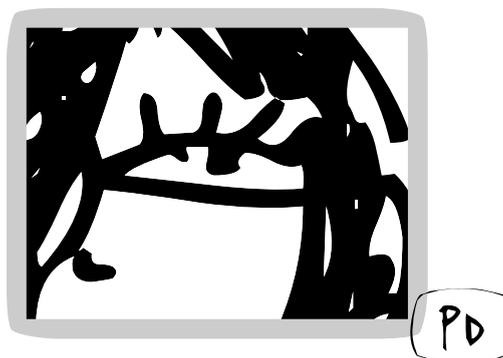
## PRIMERISIMO PRIMER PLANO



## PRIMER PLANO



## PLANO DETALLE



# ÁNGULOS DE CÁMARA



Sintéticamente, es desde dónde miramos el objeto. **¿Dónde colocamos la cámara con relación al objeto?**

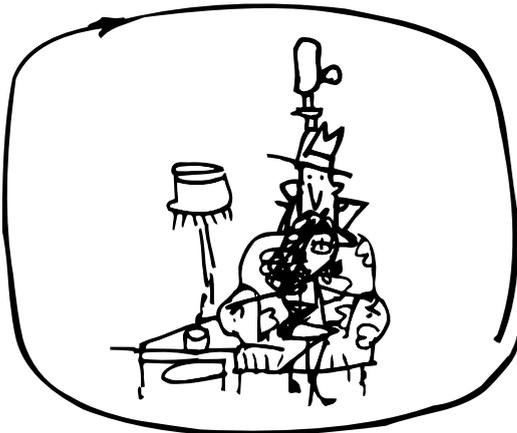
El ángulo de toma da expresividad a la imagen. "Puede ensalzar un objeto o aplastarlo, y puede simplemente mostrar algo o deformarlo" (p.13). Si un reportero gráfico tiene que cubrir una manifestación y elige un plano general, su sólo ángulo de toma puede condicionar la percepción respecto de la cantidad de gente que hubo.

Tomada desde arriba y en perspectiva, y a menos que realmente haya mucha gente (como en las manifestaciones populares del peronismo entre 1946/52), se percibirá que hay menos. Tomada desde adelante y a la altura del propio fotógrafo, parecerá que hay más porque no se alcanza a ver el final

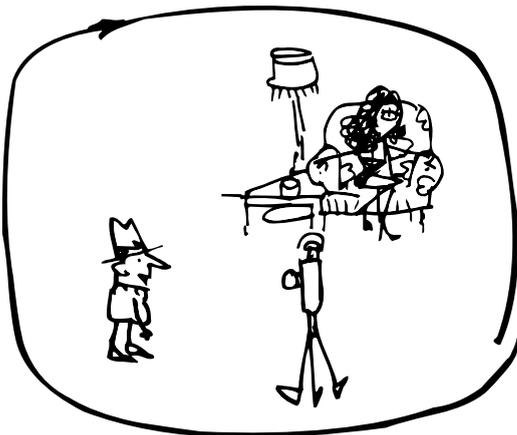
Cuando miramos el objeto desde arriba, hacemos un picado. Nunca le hagan un picado a alguien demasiado bajo, porque se lo verá más pequeño aún y probablemente se ofenderá. Es muy útil este ángulo para describir, para tomar planos generales. Para que en la recepción se pueda reconstruir la idea de proporción entre un elemento de la imagen y el resto (por ejemplo, el tamaño de un monumento en relación a la plaza donde fue ubicado), se puede combinar un picado con un plano general. Si queremos anular a alguien o algo, no hay nada mejor que un ángulo cenital, que es el picado absoluto. Si, por el contrario, miramos el objeto desde abajo mediante un contrapicado, dejaremos a nuestro petizo más que contento. El contrapicado agranda la realidad, la exalta, la refuerza, hasta puede generar un cierto temor al hacer sentir al espectador más pequeño, más ínfimo. No por azar es la toma preferida de los líderes (más aún si son bajos de estatura). Un contrapicado absoluto se llama **ángulo nadir**. En 'La Lección de Piano' hay un ángulo nadir cuando la cámara toma desde abajo del agua, en vertical, la base de la barcaza.

## VER CD

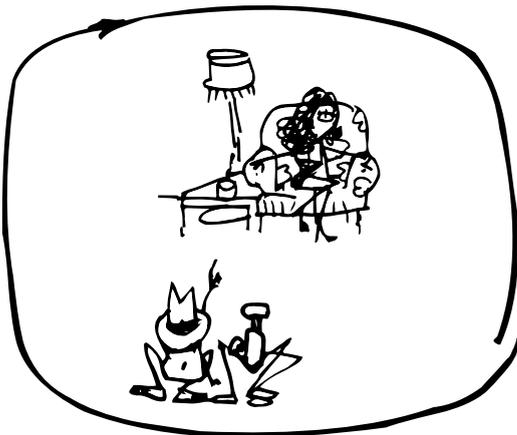




El **ángulo normal** es el que convencionalmente se considera a la altura de los ojos y hacia la línea del horizonte (ojo con los fotógrafos demasiado altos o demasiado bajos). Es más informativa, más una forma 'real' de representar algo. Como variante del ángulo normal, porque en este caso afecta la línea del horizonte, se agrega a veces (como en los filmes de terror) el **ángulo aberrante**, dicho en el sentido de que genera imágenes muy exageradas, sin equilibrio (Aparici; 123). Un ángulo aberrante combinado con un contrapicado es típico de las películas del expresionismo alemán.



Cuando queremos hacer coincidir el ángulo de toma de la cámara (que será el del espectador) con el de un personaje, utilizamos el **ángulo subjetivo** (también lo encontrarán como 'cámara subjetiva'). La cámara ya no es el testigo desprendido de la historia, que mira de afuera, sino que ve por la mirada de alguien en particular. Es muy usada en policiales y películas de suspenso, porque genera dramatismo (imaginen alguien que siente pasos y dirige su mirada hacia la puerta, esperando que se abra). Generalmente sabemos desde qué personaje estamos mirando, lo que puede lograrse usando un plano medio o primer plano, frontal a la cámara. El plano subjetivo es generalmente producto de una toma continua, como la mirada. En el inicio de 'Blue' (1993) de Kieslowski, la cámara es el ojo de Juliette Binoche que enfoca y desenfoca mientras se despierta y vuelve a la realidad. espectador más pequeño, más ínfimo. No por azar es la toma preferida de los líderes (más aún si son bajos de estatura). Un contrapicado absoluto se llama ángulo nadir. En 'La Lección de Piano' hay un ángulo nadir cuando la cámara toma desde abajo del agua, en vertical, la base de la barcaza.



VER CD



# PROFUNDIDAD DE CAMPO



Cuando una imagen tiene varios objetos, es útil determinar la profundidad de campo, es decir **la distancia entre los distintos planos de los objetos**. Agiliza la imagen, en general, al permitir determinar qué está en primer plano (o que es lo que se quiere destacar) y que en segundo o tercer plano (lo que rodea al elemento principal).

Con una óptica tipo **gran angular** tomamos planos generales, en los que la distancia entre la figura en primer plano y el fondo se exagera.

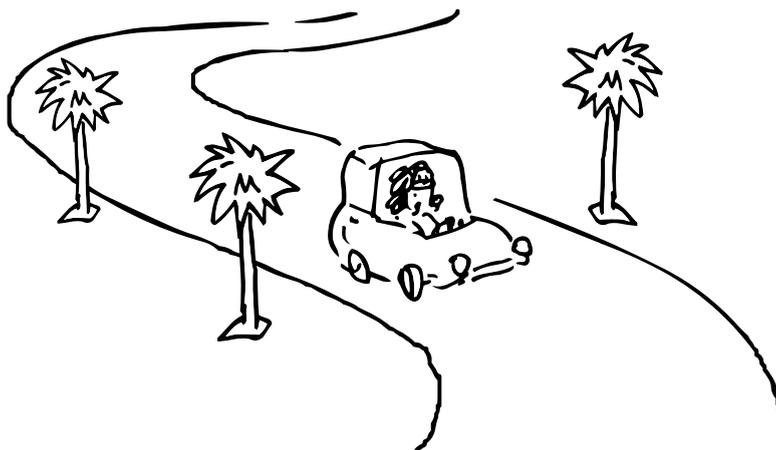
Si queremos acercar una figura, usamos un **teleobjetivo**. Este recurso anula la profundidad de campo al aplastar la perspectiva.

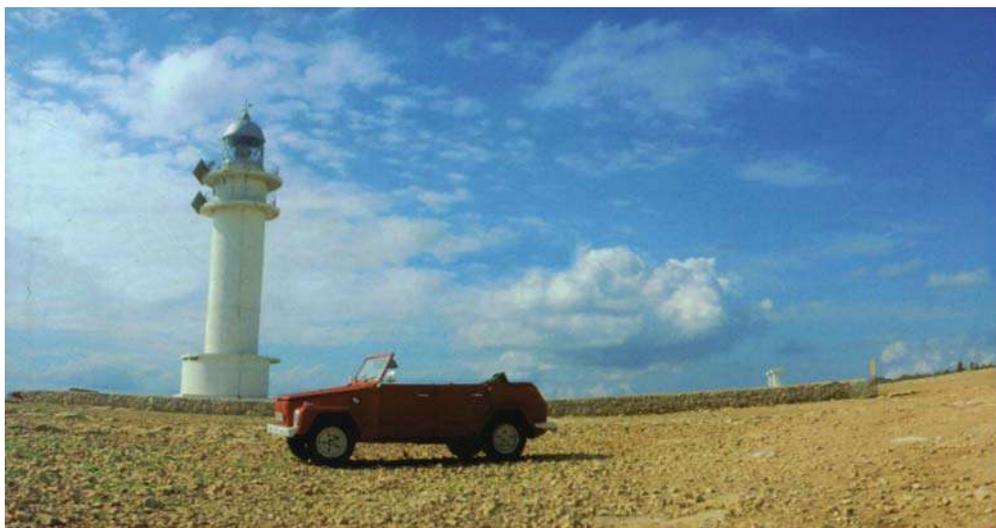


Estos principios relativos a la profundidad de campo tienen sus consecuencias en la imagen en movimiento.

Registrar una acción con teleobjetivo (de cerca) retrasa el movimiento; por el contrario con un gran angular, lo acelera.

El **zoom** es otro tipo de objetivo que varía la distancia focal mediante un sistema de lentes móviles que se desplazan. Se gradúa así el tamaño de la imagen y el ángulo del campo de visión. Las cámaras de video poseen zoom, lo que permite pasar de un tipo de óptica a otra sin cortar el plano.





## La visión del cineasta

Gustavo Mercado

Las reglas de la composición cinematográfica y cómo romperlas



ANAYA | photo CLUB

## Principios de la composición y conceptos técnicos

### LAS PROPORCIONES DE ASPECTO

Todas las decisiones de composición que tome vendrán definidas primero por las dimensiones de su encuadre. La proporción entre la anchura y la altura del encuadre recibe el nombre de proporción de aspecto y difiere en función del formato en que se filme. Las proporciones de aspecto más comunes son 2.39:1 (denominada anamórfica o *scope*; originalmente y hasta la década de los 70 fue de 2.35:1), 1.85:1 (estándar de los cines americanos, también llamada "de pantalla ancha"), 1.66:1 (estándar de los cines europeos), 1.78:1 (el estándar HDTV, también denominado 16x9 y utilizado en cámaras HD) y 1.33:1 (la proporción de aspecto de los formatos de 16 mm y 35 mm, además del formato utilizado en los cines hasta 1950 y en la TV analógica).

Es esencial conocer tanto la proporción de aspecto del formato de filmación como el formato de exhibición/distribución para asegurarse de que se preservarán las decisiones de composición que tome como parte de su estrategia visual de producción.

### LOS EJES DEL ENCUADRE

Como el encuadre es esencialmente bidimensional, viene definido por dos ejes, un eje horizontal o eje x y uno vertical o eje y. Mediante el uso de pistas visuales (que comentaremos más adelante en este capítulo) se puede proponer un tercer eje o eje z que denote la profundidad de un encuadre para crear encuadres profundos o intencionadamente infravalorados, para crear encuadres planos, como vemos más adelante en los dos ejemplos de *Hunger* (2008), de Steve McQueen.

No obstante, lo más frecuente es que los cineastas tiendan a crear composiciones en profundidad, enfatizando el eje z para superar la uniformidad inherente del encuadre y hacerlo más verosímil.

También se puede manipular la percepción de la distancia y el movimiento a lo largo de cada uno de estos ejes mediante el tipo de lente utilizada, alterando la relación visual entre los individuos y el espacio que les rodea.

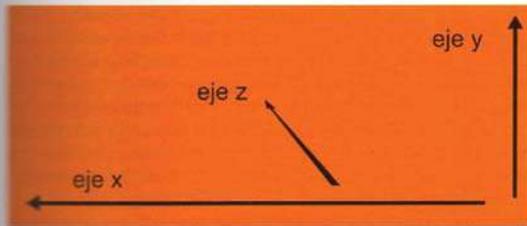
1.66:1

1.78:1

1.85:1

2.39:1

Las proporciones de aspecto de exhibición/distribución más comunes.



Los ejes del encuadre.



Un encuadre profundo que enfatiza el eje z.



Un encuadre profundo que le resta protagonismo al eje z.

### LA REGLA DE TERCIOS

Algunas de las convenciones utilizadas para crear composiciones visualmente armónicas han sido desarrolladas a lo largo de cientos de años de experimentación y desarrollo artístico;

una de las más antiguas es conocida como la regla de tercios. Al dividir el encuadre en tercios a lo ancho y a lo alto, se crean puntos de intersección que sirven de referencia para colocar elementos importantes de la composición que derivan en composiciones

dinámicas. Las líneas en sí también se utilizan como guías para situar horizontes en planos muy generales y para fijar planos. Cuando se sitúan individuos en el encuadre conforme a la regla de tercios, lo habitual es colocar sus ojos sobre uno de estos puntos, en el punto superior izquierdo si miran hacia el lado derecho del encuadre o en el superior derecho si miran hacia el izquierdo, como vemos en el siguiente ejemplo extraído de *Ángeles caídos* (1995), de Wong Kar Wai.

Esta ubicación asegura que se proporcione espacio suficiente, una convención diseñada para equilibrar la composición contrarrestando el peso compositivo de la mirada del individuo. Si no se añade espacio para la mirada (por ejemplo, colocando al individuo en el centro del encuadre si éste mira hacia cualquiera de los lados), la composición parecerá estática y carecerá de tensión visual, lo que en algunos casos podría ser exactamente lo que se desea transmitir.

La ubicación de un individuo utilizando la línea superior también le proporciona la cantidad adecuada de espacio sobre la cabeza, es decir, la posición de la cabeza del individuo en relación a la parte superior del encuadre.

La cantidad asignada a este espacio está en función del tamaño del individuo en el encuadre, de manera que los individuos de un primer plano deberían tener sus cabezas pegadas a la parte superior del encuadre, mientras que los individuos de un plano general deberían tener un amplio espacio sobre sus cabezas. La regla de tercios también se aplica a la ubicación del individuo cuando éste se desplace por el eje x del encuadre; si se mueve hacia el lado derecho, se le debe colocar a lo largo de la línea vertical izquierda para proporcionarle espacio suficiente para caminar y viceversa, a menos que desee crear una composición que parezca intencionadamente incómoda y mal equilibrada.

### LA REGLA DE HITCHCOCK

Un principio sorprendentemente sencillo aunque tremendamente eficaz que compartió Alfred Hitchcock con François Truffaut cuando éste escribía *Hitchcock/Truffaut*, afirma que el tamaño de un objeto en el encuadre debería estar directamente relacionado con su importancia en la historia en ese momento.



Ubicación de un individuo empleando la regla de tercios.

Este principio se puede aplicar tanto si tiene sólo uno o varios elementos visuales en el encuadre y se puede emplear para crear tensión y suspense, especialmente cuando el público ignora el motivo por el que se hace un énfasis visual en el objeto o sujeto. En la composición del ejemplo que sigue, extraído de *Misery* (1990), de Rob Reiner, hay un diminuto pingüino de cerámica que llena la escena, dado que será la pista que más adelante alerte a Annie (Kathy Bates) de que Paul Sheldon (James Caan), un escritor que tiene cautivo en su casa, ha logrado salir de la habitación en la que está encerrado bajo llave.



La regla de Hitchcock en acción.

### COMPOSICIONES EQUILIBRADAS Y DESCOMPENSADAS

Todos los objetos incluidos en un encuadre tienen un peso visual. El tamaño, el color, el brillo y la ubicación de un objeto pueden afectar a la percepción del público de su peso relativo visual, haciendo posible crear composiciones que parezcan equilibradas cuando el peso visual de los objetos del encuadre está uniformemente distribuido o descompensadas cuando el peso visual se concentra en una sola área del encuadre. Aunque los términos "equilibrado" y "descompensado" no tienen un valor propio en términos de composición, no es raro

encontrar composiciones equilibradas que tienen su peso visual distribuido de manera simétrica o uniforme en el encuadre utilizado para transmitir orden, uniformidad o predeterminación. De igual modo, las composiciones descompensadas con frecuencia se asocian con el caos, la intranquilidad y la tensión. En definitiva, la sensación que se puede comunicar con el uso de composiciones equilibradas y descompensadas dependerá enormemente del contexto narrativo en el que se utilicen. En el siguiente ejemplo, extraído de *Hero* (2004), de Zhang Yimou, se utiliza una composición equilibrada para transmitir que vamos a ver un duelo entre dos adversarios del mismo nivel, añadiendo suspense y tensión a la escena.

La ubicación de personajes en el ejemplo de *La propuesta* (2004), de John Hillcoat, también crea tensión al encuadrarlos en una composición descompensada cuando presencian el injusto castigo de un hombre joven.



Una composición equilibrada.



Una composición descompensada.

Observe que, aunque la composición esté descompensada, con la mayor parte del peso visual en la esquina inferior derecha del encuadre, el personaje principal sigue posicionado conforme a la regla de tercios.

### PLANOS PICADOS Y CONTRAPICADOS

El peso de la cámara relativa a un individuo se puede utilizar para manipular la relación del público con dicho individuo. Los planos a nivel de ojos sitúan la cámara a una altura que coincide con los ojos del individuo. Un plano picado sitúa la cámara por encima del nivel de los ojos, lo que resulta en un encuadre en el que el público mira desde arriba a un sujeto. Por otra parte, un plano contrapicado sitúa la cámara por debajo del nivel de los ojos y hace que el público observe al sujeto desde abajo. El uso de planos contrapicados es muy común para transmitir confianza, poder y control mientras que los picados transmiten debilidad, pasividad e impotencia, aunque estas interpretaciones no son absolutas y pueden cambiar en función del contexto en el que se presenten. Un uso indebido de los planos picados y contrapicados podría ser encuadrar al sujeto con un ángulo muy pronunciado, lo que resultaría en una composición muy dinámica pero que en ocasiones distraería la atención. Sólo un ajuste menor en la ubicación de la cámara por encima o por debajo del nivel del ojo es suficiente para generar una impresión en la mente del público. Los dos ejemplos que siguen, extraídos de *La vida de los otros* (2006), de Florian Henckel von Donnersmarck, emplean este principio para transmitir dos estados emocionales muy diferentes; el primer encuadre emplea un ángulo ligeramente contrapicado que muestra a un seguro e incluso amenazante Weisler (Ulrich Mühe), un oficial de la Stasi que interroga a un sospechoso hasta que le hace confesar. El encuadre siguiente, que corresponde a un momento muy posterior de la película, emplea

un ángulo picado que enfatiza la tensión y el miedo que experimenta éste mientras monitoriza a los agentes que asaltan la casa de un dramaturgo al que protege, corriendo un gran riesgo personal.



Un plano contrapicado.



Un plano picado.

### MARCAS VISUALES

Crear profundidad para superar la bidimensionalidad inherente del encuadre es una de las estrategias de composición más comunes y está pensada para generar un encuadre dinámico y un espacio tridimensional creíble.

Aunque hay varias técnicas que añaden profundidad a una composición, dos de las más frecuentemente utilizadas por los cineastas con las marcas visuales de tamaño relativo y de superposición de objetos.

La marca visual de tamaño relativo se basa en nuestra presuposición de que si dos objetos son del mismo tamaño, si vemos uno más pequeño es porque se encuentra bastante más lejos, creando una ilusión de profundidad.

Los cineastas explotan esta técnica colocando sujetos a lo largo del eje z del encuadre, como vemos en el siguiente ejemplo, extraído de la película *Malditos bastardos* (2009), de Quentin Tarantino. La superposición de objetos trae consigo lo que su nombre indica: la superposición de objetos a lo largo del eje z. Cuando se ve que un objeto cubre parcialmente a otro o se superpone a éste, percibimos que el objeto cubierto se encuentra más lejos de nosotros, creando una ilusión de profundidad en la composición.



Marca visual de tamaño relativo.



Objetos solapados.

Cuando los cineastas utilizan esta técnica, suelen buscar cualquier excusa para colocar algo en primer término del encuadre, bloqueando parcialmente nuestra visión del punto focal de la composición.

Los planos cámara al hombro (O.T.S., *Over The Shoulder*) son probablemente el ejemplo más común de esta técnica, pero no es infrecuente encontrarse con directores que colocan objetos en primer término simplemente para añadir profundidad al encuadre, como vemos en *La roca* (1996), de Michael Bay, en donde las cadenas que hay en primer término aumentan la profundidad y sitúan al sujeto (Nicolas Cage) dentro del encuadre, asegurando así que éste sea el punto focal de la composición.

## ENCUADRES CERRADOS Y ENCUADRES ABIERTOS

Los encuadres cerrados hacen referencia a tomas que no admiten o no requieren la existencia de espacio externo a la pantalla para transmitir su significado narrativo, puesto que toda la información necesaria para tal fin está contenida dentro de los límites del marco. Los encuadres abiertos no contienen toda la información necesaria para entender su significado narrativo y, por tanto, requieren y llaman la atención sobre la existencia de elementos que quedan fuera de la pantalla. Muchas técnicas composicionales están diseñadas para sugerir la existencia de espacio fuera de la pantalla, puesto que aunque el encuadre no contiene el universo completo de la historia, hace de ventana a través de la cual se accede a un mundo más amplio.

No obstante, el uso de estos dos tipos de técnica de encuadre dependerá de las necesidades de su historia. También se hace uso del espacio externo a la pantalla para crear tensión y suspense, en particular en los géneros de suspense y terror. En los dos ejemplos que vemos a continuación, extraídos de *R.A.F. Facción del Ejército Rojo* (2008), de Uli Edel, se emplea un encuadre cerrado (imagen superior) para enfatizar el aislamiento que siente Ulrike (Martina Gedeck), miembro de una organización terrorista alemana, al pasar un tiempo en la cárcel.

El encuadre abierto utilizado en el segundo ejemplo añade tensión a un tiroteo entre Petra (Alexandra Maria Lara) y otro miembro de la organización, con la policía alemana intentando atraparla después de haberse saltado un control de carretera.



Un encuadre cerrado.



Un encuadre abierto.

## PUNTOS FOCALES

Un modo de asegurar que sus composiciones transmiten claramente la idea o el concepto que desea comunicar es utilizar fuertes puntos focales. Los puntos focales hacen referencia al centro de interés de una composición, el área sobre la que planeará la vista del observador debido a la disposición de todos los elementos visuales del encuadre. Los puntos focales pueden incluir uno o varios sujetos y se suelen crear empleando las reglas de composición que vimos anteriormente en este capítulo, como la regla de tercios, la regla de Hitchcock y las composiciones equilibradas o descompensadas. De hecho, observará que casi todos los ejemplos utilizados en este libro poseen fuertes puntos focales. Al seleccionar cuidadosamente qué se incluye y qué se excluye en el plano, qué está enfocado y qué desenfocado, qué está iluminado y qué no y qué domina visualmente el encuadre, puede crear composiciones que el público no malinterpretará; éste es uno de los principios más importantes para crear imágenes elocuentes y persuasivas.

El encuadre mostrado a continuación, extraído de *Bad Boy Bubby* (1993), de Rolf de Heer, es un ejemplo particularmente bueno de composición con un fuerte punto focal, que utiliza una figura retórica (mirar al horizonte como si se tratara del futuro) que ha sido utilizada por cineastas tan variados como George Lucas y Werner Herzog.



Una composición con un fuerte punto focal.

## REGLA DE LOS 180°

Esta regla está diseñada para mantener la continuidad espacial que debería existir siempre que los sujetos interactúen en una escena, por lo que tendrá un impacto directo sobre dónde se deberían situar éstos en el encuadre.

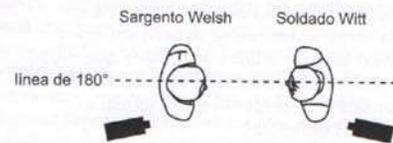
Por decirlo en pocas palabras, consiste en que la cámara siempre se debería situar en un único lado de la línea imaginaria que crea la dirección en que miran o se mueven los personajes, con respecto a lo habitual en planos más generales.

Si no se sigue la regla y se cruza esta línea, los planos resultantes no casarán adecuadamente entre sí, puesto que no parecerá que los sujetos miran en la dirección adecuada.



Ejemplo de la regla de los 180 grados.

En los ejemplos anteriores, extraídos de la película *La delgada línea roja* (1998), de Terrence Malick, hay una conversación entre el sargento Welsh (Sean Penn) y el soldado Witt (Jim Caviezel) en la que cada ángulo de cámara se sitúa en el mismo lado de la línea de 180 grados, de manera que se mantiene la consistencia de la dirección en la que miran.



Colocación de las cámaras.

## LONGITUD FOCAL

Uno de los modos de clasificar las lentes es en función de su longitud focal, que equivale a la medida, en milímetros, desde el centro óptico (el punto de la lente en el que la imagen se voltea e invierte) hasta la superficie grabadora (un fotograma de película o un CCD, dispositivo de carga acoplada, un sensor de una videocámara). Es importante entender la longitud focal, porque tiene un impacto directo en el modo en que las lentes muestran la perspectiva a lo largo del eje z y en el campo de vista que abarca el eje x.

Las lentes que reproducen la perspectiva tal como la ve el ojo humano se denominan normales; en el formato de 16 mm, una lente normal posee una longitud focal de 25 mm, mientras que en el formato de 35 mm, una lente normal posee una longitud focal de 50 mm. Cualquier lente que posea una longitud focal más corta de lo normal para su formato se denomina lente gran angular, mientras que cualquier lente con una longitud focal mayor de lo normal es denominada lente teleobjetivo.

## CAMPO DE VISIÓN

El campo de visión hace referencia a cuánto espacio puede incluir una lente en el encuadre a lo largo de los ejes x e y. Las lentes con longitudes focales cortas (grandes angulares) poseen un campo de visión mucho mejor que aquéllas con longitudes focales largas (teleobjetivos). Si tiene claro este concepto podrá incluir o excluir elementos visuales de su composición con sólo seleccionar una lente en función de la longitud focal y su campo de visión correspondiente.



## LENES GRAN ANGULAR

Las lentes gran angular capturan un campo de visión más amplio que las lentes normales y las teleobjetivo y distorsionan las distancias a lo largo del eje z, haciéndolas parecer mayores de lo que son en realidad. Estas lentes también exageran la velocidad del movimiento que se percibe por el eje z, de modo que si un sujeto se acerca o aleja de la lente, parecerá que lo hace mucho más rápido de lo normal. Los grandes angulares producen una mayor sensación de profundidad de campo que las lentes normales o teleobjetivo, pero si su longitud focal es demasiado corta (como en las lentes de "ojo de pez") pueden distorsionar los bordes del encuadre, creando lo que se conoce como un efecto de barril. Las lentes gran angular no se utilizan habitualmente demasiado cerca de

un sujeto, por la distorsión que pueden añadir a las caras, como vemos en el ejemplo siguiente extraído de *Ángeles caídos* (1995), de Wong Kar Wai.



Distorsión de una lente gran angular.

### LENTE NORMALES

Las lentes normales reproducen la perspectiva de una manera que recuerda bastante lo que vería una persona si se colocase donde está la cámara, excepto por el campo de visión que es mucho mayor que el humano gracias a nuestra visión periférica. Las lentes normales se utilizan habitualmente para filmar a personas, sobre todo para primeros planos, puesto que no distorsionan las caras como los grandes angulares o los teleobjetivos. Con las lentes normales no se exageran las distancias y los movimientos a lo largo del eje z del encuadre.

### LENTE TELEOBJETIVO

Las lentes de longitud focal, también llamadas teleobjetivos, poseen un campo de visión más reducido que las normales y las gran angular y comprimen el espacio a lo largo del eje z del encuadre. A causa de esto, las lentes teleobjetivo dan la impresión de acercar el fondo de una imagen hacia nosotros, aplanando el espacio; los movimientos a lo largo del eje z también se ven afectados, de

manera que los sujetos que caminan hacia la lente o se alejan de ésta parece que apenas se mueven. Las lentes teleobjetivo aplanan los rasgos faciales, por lo que no se utilizan habitualmente para primeros planos, a menos que sean sólo ligeramente más grandes que una lente normal. La profundidad de campo producida por estas lentes parece escasa, pero hay otros factores a tener en cuenta que examinaremos con más detalle en la sección sobre profundidad de campo de este capítulo. Un buen ejemplo de un uso creativo del teleobjetivo se puede observar en *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick; la distorsión de las distancias a lo largo del eje z producida por el teleobjetivo se explota para abarcar una densa formación de soldados, enfatizando la cohesión, el poder y la unidad de propósito del ejército prusiano.



Distorsión de lente teleobjetivo.

### LENTE RÁPIDAS FRENTE A LENTE LENTAS

La apertura es el mecanismo que hay dentro de una lente que controla la cantidad de luz que entra para exponer una imagen de un fotograma de película o sensor CCD. La apertura máxima de una lente (medida en f-stops), cuánta luz deja pasar cuando se sitúa en su máxima apertura, determina la base para clasificar las lentes en función de su velocidad. Las lentes con una apertura máxima muy amplia se llaman rápidas, lo que significa

que requieren muy poca luz para registrar una imagen; por ejemplo, f 1.4 o f 1.8. Las lentes con aperturas máximas más pequeñas, como f 2.8 e inferiores, se denominan lentas y requieren más luz para registrar una imagen. Aunque es indiscutiblemente mejor tener una lente más rápida, son mucho más caras que las más lentas. Por otra parte, le pueden ahorrar tiempo y dinero a largo plazo, porque requieren menos luz que las más lentas y le permiten filmar durante más tiempo tras la puesta de sol (y bastante después de que una lente lenta deje de servir porque su medidor de luz le indique que debe abrir hasta f 1.4).

### LENTE PRIMARIAS

Las lentes que poseen una longitud focal única o fija se conocen como lentes primarias. Si la calidad de la imagen es la prioridad principal, estas lentes son preferibles a las de longitud focal variable o zooms, porque pueden producir mejores imágenes en lo referente a contraste, color y resolución. Las lentes primarias son también más ligeras que los zooms, porque tienen menos elementos internos de lente. En comparación con las lentes de zoom, las primarias poseen una distancia de enfoque mínima y son generalmente más rápidas (tienen una apertura máxima más amplia). Sin embargo, el uso de las primarias lleva también más tiempo, porque se tienen que cambiar cada vez que se necesita una longitud focal diferente, por lo que han de manejarse con cuidado y meticulosidad.

### LENTE DE ZOOM

Las lentes de zoom se conocen también como lentes de longitud focal variable, porque tienen la capacidad de emplear varias longitudes focales, entre las que por lo general se incluyen gran angular, normal y teleobjetivo. Esto se consigue gracias a un complejo

mecanismo que permite al usuario ajustar manualmente la posición de los elementos de la cubierta de la lente, lo que resulta en un cambio de su centro óptico. La proporción de zoom de una lente de zoom hace referencia a su rango de longitud focal; un zoom de 10:1 significa que se puede incrementar su longitud focal 10 veces, abarcando desde 12 mm hasta 120 mm, por ejemplo. Una de las desventajas de emplear lentes de zoom es que, debido a que tienen más elementos que las lentes primarias, son más lentas (la apertura máxima de una lente de zoom es siempre menos que la de una lente primaria). Los elementos adicionales de un zoom suelen producir también imágenes de calidad inferior a las que se pueden obtener con una lente primaria equivalente. Por otra parte, las lentes de zoom le permiten trabajar más rápido, porque ya no tendrá que dejar de filmar cada vez que necesite cambiar de lente para modificar la longitud focal. Además, las lentes de zoom le permiten cambiar la longitud focal incluso durante una toma, algo imposible con una lente primaria.

### LENTE ESPECIALIZADAS

Existen lentes que se diferencian de las primarias y los zooms en su construcción y que por lo general sólo se utilizan bajo circunstancias especiales, cuando se necesita un efecto específico.



Un dióptero de campo dividido en acción.

Por ejemplo, las lentes *tilt-shift* poseen un elemento frontal móvil que se puede girar, permitiendo al usuario crear composiciones en las que haya dos sujetos en el mismo plano de enfoque pero sólo uno de ellos esté enfocado. Otra lente especializada es el dióptero de campo dividido, que se acopla sobre su lente y le permite tener enfocados simultáneamente a dos sujetos a diferentes distancias a lo largo del eje z. Una de las desventajas de utilizar este accesorio es que cuando se encuentran las dos lentes se crea un área borrosa, algo que los cineastas suelen disimular colocando algo en el encuadre que no sea demasiado evidente, como podemos apreciar en el siguiente ejemplo extraído de *Los intocables* (1987), de Brian De Palma. Otras lentes especializadas son las conversoras de gran angular y teleobjetivo, que se acoplan a las lentes nativas de una cámara de vídeo para obtener un campo de visión más ancho o más estrecho de lo que ofrece el fabricante. Aunque estos accesorios son relativamente baratos, hay que considerar que por lo general producen imágenes de menor calidad en lo que a contraste, color y enfoque se refiere (algo que se hace aún más evidente al proyectar en una gran pantalla). Otro tipo de lentes especializadas son las macros, que le permiten enfocar extremadamente cerca a un sujeto para capturar los detalles más pequeños; estas lentes se examinan más adelante, en el capítulo sobre macros.

## PROFUNDIDAD DE CAMPO

La profundidad de campo hace referencia al rango de distancias a lo largo del eje z que tendrán un enfoque aceptable. Una composición con una gran profundidad de campo posee una gran área de enfoque, mientras que una composición con una profundidad de campo corta sólo tendrá enfocada una pequeña área del encuadre.

La apertura de una lente es un factor fundamental en la manipulación de la profundidad de campo. Las aperturas más grandes, que dejan pasar más luz, producen imágenes que tienen una profundidad de campo corta, mientras que las aperturas más pequeñas, que dejan pasar menos luz, generan imágenes con mayores aperturas de campo. Otro modo de controlar la profundidad de campo es cambiando la distancia entre la cámara y el sujeto; al colocar la cámara más cerca del sujeto se obtiene una distancia focal más corta, lo que produce una profundidad de campo corta. Si colocamos la cámara más lejos del sujeto se incrementará la distancia de enfoque, lo que resulta en una mayor profundidad de campo. Si el tamaño de un sujeto en el encuadre se mantiene constante, la longitud focal no será un factor que cambie la profundidad de campo.



Profundidad de campo corta.



Profundidad de campo grande.

Cuando el tamaño de un sujeto no se mantiene constante, el incremento de la longitud focal (empleando una lente teleobjetivo, por ejemplo) producirá una profundidad de campo corta, mientras que una reducción de la longitud focal (empleando una lente gran angular) producirá una profundidad de campo más grande. Otro factor determinante es el tamaño del formato de filmación que haya escogido para su proyecto; esto se explica en la sección sobre formatos de filmación de este capítulo.

Ser capaz de producir una profundidad de campo corta le permitirá aislar a su sujeto en el encuadre manteniendo desenfocados otros elementos visuales, lo cual evitará que el público se distraiga, dirigiendo su atención hacia el sujeto. Por otro lado, una gran profundidad de campo hace que todos los elementos visuales estén enfocados y, por tanto, sean perceptibles para la audiencia, añadiendo información que pueda aumentar su comprensión del sujeto.

La profundidad de campo es una de las herramientas más expresivas y poderosas visualmente que puede emplear para manipular la composición de un plano. En los dos ejemplos siguientes, extraídos de *Apocalypto* (2006), de Mel Gibson, la profundidad de campo se utiliza de una manera creativa para indicar la dinámica dentro de un grupo de guerreros mayas.

En el encuadre superior se emplea una profundidad de campo corta para aislar visualmente a Middle Eye (Gerardo Taracena) después de que actuase en contra de la voluntad de su líder, Zero Wolf (Raoul Trujillo). En el encuadre inferior, que corresponde a un momento posterior de la película, Middle Eye ha dejado de cuestionar a su líder y se ha vuelto a reunir con el grupo, unido por un mismo propósito. Esta dinámica se transmite visualmente con el uso de una gran profundidad de campo.

## DISTANCIA DE LA CÁMARA AL SUJETO

La distancia de la cámara al sujeto es la que hay desde el plano de película, que es una zona del interior de la cámara en la que la luz concentrada por la lente alcanza la película o el sensor CCD, hasta el sujeto, y se emplea para obtener enfoques críticos (la imagen más nítida posible). Con frecuencia, los cineastas reducen esta distancia para generar una profundidad de campo más corta, aunque esto también modifica el tamaño del sujeto en el encuadre. Por el contrario, si incrementa la distancia de la cámara al sujeto también incrementará la profundidad de campo y reducirá el tamaño del sujeto en el encuadre.

El uso de una lente zoom para cambiar esta distancia, a la par que se mantiene constante el tamaño del sujeto, no tendrá un efecto en la profundidad de campo, pero sí afectará a la percepción de éste.

Por ejemplo, un zoom con un ajuste de apertura de f 4 como un teleobjetivo parecerá tener poca profundidad de campo cuando se le compare con el mismo zoom con la misma apertura de un gran angular.

De hecho, la profundidad de campo será prácticamente idéntica, pero como la lente teleobjetivo comprime el espacio del eje z, el fondo parecerá estar mucho más cerca, lo que hace más fácil ver qué está fuera de foco.

## FILTROS DE DENSIDAD NEUTRA

Un modo eficaz de controlar la profundidad de un campo en una composición es a través de la apertura de la lente, pero no se puede abrir o cerrar simplemente sin compensar la luz que se pierde o se gana en consecuencia, porque si no la exposición se puede alterar completamente.

Jacques Loiseleux

# La luz en el cine

Cómo se ilumina con palabras  
Cómo se escribe con la luz

Colección dirigida por Joël Magny

Primera parte

Capítulo 1

## Una técnica al servicio de la emoción

### El cine y su «puesta en luz»

El término «luz» en cine abarca tres significados estrechamente imbricados:

El primero es **técnico**. Es la cantidad y la calidad de los rayos luminosos del sol o de una fuente artificial que calificamos con ayuda de unos términos precisos: la luz es *elegida, medida, coloreada, dirigida, degradada, polarizada* (ver más adelante), la *dominamos* y a menudo la *esperamos*, la *capturamos*. Nos referimos a la luz en sí, la luz que llega a la naturaleza, los seres y las cosas a una velocidad de 300.000 kms/s, y que es la luz que impresiona la película.

La segunda significación es de orden **psicológico**, porque es posible considerarla como la representación de las variaciones emocionales que ella misma nos induce en la realidad. Si existe una verdad de la luz en el cine, es que nos da a ver, nos conmueve y nos hace comprender. En cine, «crear la luz» es participar en el desarrollo de la his-

 **PAIDÓS**  
Barcelona - Buenos Aires - México

This One



6CZX-LQA-GC01

Materia protegida por derechos de autor

toria que el realizador cuenta dominando las emociones producidas por la luz, su efecto sensible en los cuerpos y los rostros, en los decorados y los objetos. En esta fase del trabajo ya no hablamos de cantidades, sino del valor emocional de la luz. La memoria afectiva es nuestro guía para crearla, mientras que para ponderarla observamos el sujeto/objeto situado bajo esa luz y unos «adjetivos» califican la unidad de medida de la emoción. Para iluminar un cuerpo o un decorado «trabajamos» esa luz, intervenimos en su dirección, su intensidad, su suavidad, su dureza, su relación con la sombra que delinea. Y con ello estamos ya contando la historia de la película.

El tercer significado de la palabra «luz» en cine es **cultural**. Para construir la luz de una escena, el director de fotografía apela a su cultura estética, a sus referencias a la pintura, a la foto, a la literatura, e incluso a la música, al lenguaje y a la arquitectura. Se rodea así a la luz con palabras que pueden tener varios niveles de sentido y que tratan de hacerlos imaginables y transmisibles a todos los colaboradores en la creación. La luz de una película no es un azar, es una elección de la que participen todas las articulaciones posibles entre percepción, emoción y conocimiento.

### ...Elegida:

Podemos elegir, en una localización, el horario y la orientación del sol para un rodaje en exteriores o en decorados naturales, o bien podemos



optar por la calidad, la cantidad, la potencia y el emplazamiento de los proyectores en estudio o en un decorado natural oscuro. Por supuesto, será en estudio, partiendo de la oscuridad, donde el operador gozará de mayor libertad, puesto que allí puede inventarlo todo.

### ...Medida:

Con ayuda de fotómetros (célula fotoeléctrica, spot meter, medidor de brillo, luxómetro...), para conocer la cantidad de luz (lux, candelas por pie cuadrado) que ilumina el tema (directamente o por reflexión). Con ello podremos controlar las variaciones entre distintos puntos de la imagen y conocer su posición dentro de la curva sensitométrica de la película empleada. De manera global, y tras algunas correcciones estilísticas y de orden sensitivo, y por lo tanto no racionales, las indicaciones del fotómetro nos permiten determinar el diafragma que seleccionaremos en el objetivo.

También medimos la temperatura de color con ayuda de un termocolorímetro para determinar las cualidades cromáticas de la luz.



A esta carta de color se la denomina a veces Lili (véase la página 93).

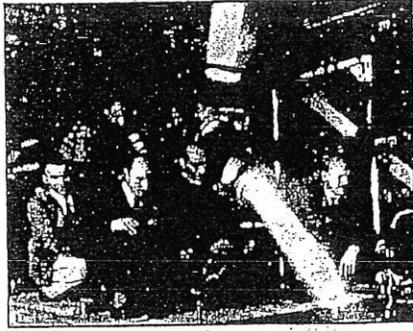
### ...Coloreada:

El color es la resultante de la luz sobre la materia. El control de la temperatura de color de la luz determinará la representación de los colores en la imagen. Podemos modificar el aspecto de los colores en la imagen mediante filtros



Rodaje de *Kabloonak* (1992), de Claude Massot. Director de fotografía: Jacques Loiseleux.

coloreados, interponiendo un filtro coloreado en la cámara o filtrando directamente uno o varios proyectores con una «gelatina adecuada».



Jack Cardiff supervisa el efecto producido por este «proyector de seguimiento» en la película de Michael Powell *Las zapatillas rojas* (*The red shoes*, 1948).

...Dirigida:

Elegimos el origen, el punto de partida de un haz luminoso, el ángulo desde el cual iluminará el «tema», a fin de que revele con mayor o menor intensidad aquellos aspectos que deseamos que perciba el espectador. Esta construcción de la imagen con la luz es la función principal del director de fotografía.

## Una historia de tiempo

Una película es un relato arrancado a la oscuridad, pero también es pasado registrado en el presente por la cámara. La luz lo fija, imagen a imagen, en ese material sensible que es la película y de nuevo lo revela a nuestro ojo en la pantalla de cine. El movimiento de los cuerpos, la apariencia de vida, la evidencia de las imágenes impresas por la luz en la memoria de la película no son en realidad sino tiempo, capturado y restituído por la luz en el cine.

En este vínculo entre duración y luz es donde quizá encontraremos la distinción fundamental entre fotografía cinematográfica y fotografía en general. Dos principios intervienen en ella: un principio físico, la persistencia retiniana, y un principio mecánico, el de la «biela».

En primer lugar, la persistencia retiniana o remanencia (del latín remanere: permanecer) es ese fenómeno consistente en que la retina conserva una sensación visual tras la desaparición de la excitación objetiva. La duración de esta persistencia es de, aproximadamente, 1/20 de

segundo. La retina (del latín rete: red) es la membrana sensible del ojo,

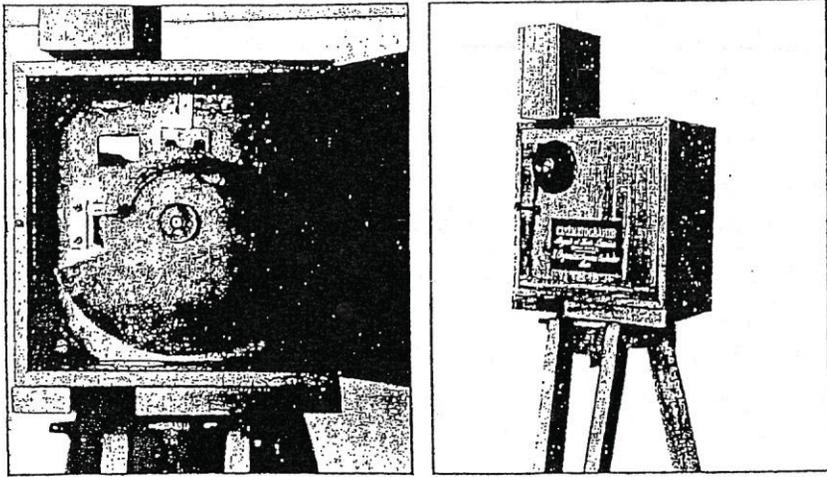
formada por el ensanchamiento del nervio óptico. Si el ojo cifra la posibilidad de alianza entre la continuidad de la luz y la discontinuidad de la sucesión de fotogramas es gracias a un segundo principio activo en la cámara, el de un mecanismo dentado accionado por una biela. Dicho mecanismo es el que transforma un movimiento circular continuo en movimiento rectilíneo alternativo. Fue pensando en la máquina de coser de su madre y en el avance del tejido bajo la prensilla como

Louis Lumière inventó el mecanismo dentado que permite el avance entrecortado, 16 veces por segundo en aquel entonces, de cada imagen durante la toma y durante la proyección. Un obturador rotativo enmascara la entrada de luz durante el desplazamiento de la película para la impresión o la proyección sucesiva de las imágenes, lo que dará la ilusión de continuidad del movimiento (patente depositada el 13 de febrero de 1895 por Louis y Auguste Lumière).

Nuestra persistencia retiniana es, pues, lo que nos da la sensación de

«Manifiesto de las 7 artes», por Ricciotto Canudo - 1921 (fragmentos)

«...El 7º arte representa para quienes así lo denominan la poderosa síntesis moderna de todas las artes. [...] 7º arte porque la Arquitectura y la Música, las dos artes supremas con sus "complementarias" Pintura, Escultura, Poesía y Danza, han conformado hasta hoy el corazón hexa-rítmico del sueño estético de los siglos. [...] He aquí por qué el cinematógrafo, que resume estas artes, que es el arte plástico en movimiento, que participa de las "artes del espacio" y sobre todo de las "artes del tiempo" (según Schopenhauer) [...] es el 7º... El cinematógrafo nació de la voluntad y de la ciencia y del arte de los hombres modernos para expresar la vida con mayor intensidad. [...] Nació para ser la representación total de almas y cuerpos, un cuento visual hecho de imágenes, pintado con pinceles de luz.»



La primera «cámara Lumière», 1895. El obturador, que abría a un ángulo de 200° (a la izquierda). Lista para rodar (a la derecha).

seguir percibiendo la imagen en la pantalla mientras el obturador la enmascara (durante 1/32 de segundo).<sup>1</sup> La luz, al hacernos percibir instantáneamente, por su velocidad, la imagen siguiente, nos restituirá el movimiento registrado, dándonos la impresión de continuidad. Esta invención se denominó primero cronofotografía (de Chronos: tiempo) antes de denominarse cinematógrafo.

Para inventar el cine, fue necesaria la fotografía. La cronofotografía, etapa científica indispensable para espolpear la investigación, permitió mostrar lo que no veíamos a simple vista. El galope del caballo, por

1. La velocidad o cadencia de filmación y de proyección de 16 imágenes por segundo corresponde a 1/32 de segundo de exposición con un obturador rotativo abierto a  $\approx 180^\circ$ . Esta cadencia se definió en la época como el umbral mínimo necesario para que la persistencia retiniana nos haga percibir las imágenes sucesivas sin una discontinuidad molesta. Hoy el cine, más exigente, ha normalizado la cadencia de toma y de proyección en 24 imágenes por segundo y en 25 para la televisión, es decir, 1/48 y 1/50 de segundo con un obturador a  $180^\circ$ .

ejemplo. La fotografía permitió fijar la realidad de un instante del movimiento. Bastaba con que los fotogramas se sucedieran rápidamente para poder seguir su desarrollo. El

fusil fotográfico de Jules Marey es la última etapa antes del cine.

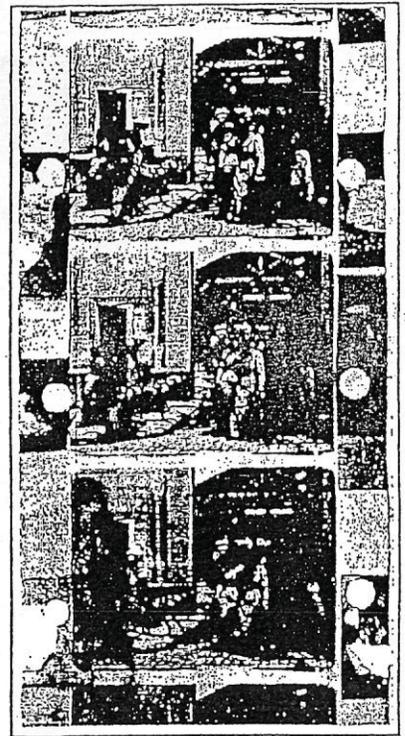
Si proyectamos la primera película del cinematógrafo, *La salida de la fábrica Lumière* (1895), de unos 50 segundos de duración, a la cadencia correcta de 16 imágenes/segundo idéntica a la de la toma, contemplaremos 50 segundos de la vida de las obreras y los obreros saliendo de la fábrica hace más de cien años.

Se trata, pues, de tiempo, tiempo vivido y observado, tiempo pasado y continuamente presente, tiempo que la cámara de los hermanos Lumière habrá capturado para la eternidad.

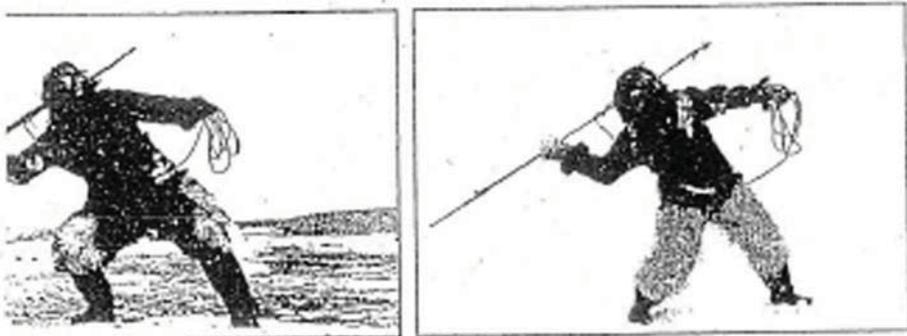
Las imágenes de esta primera película nos son mostradas por la luz de hoy, pero es la luz de hace cien años la que las inscribió en la película. Estas imágenes capturaron la realidad y poseen un valor «documental» en el sentido literal del término (fundamentado en la realidad de una acción).

Supongamos que filmamos, a 6 imágenes por segundo, a un hombre andando. Proyectamos la película a 24 imágenes por segundo. Lo veremos caminar cuatro veces más aprisa, agitado, ridículo y frenético. Risas. Hemos comprimido el tiempo, escapado de la realidad, modificado el «sentido» al jugar con el tiempo. Acabamos de inventar el cine de «ficción» (basado en la imaginación, la invención de una acción). Y a los cineastas les corresponderá jugar con él... (Méliès...).

La fotografía cinematográfica aparece como resultado visible, pero aun-



Primera película Lumière, *La salida de la fábrica*, con una perforación redonda por imagen.



A la izquierda, Nanuk en 1921 en la película de Robert Flaherty *Nanuk el esquimal*. A la derecha, Adami Inukpuk interpretando el papel de Nanuk en *Kabloonak*, en 1992.

que posea una función creadora por la calidad de la luz que transmite, lo que conserva es tiempo, y estos dos principios, luz y tiempo, están indisolublemente ligados. El cine es tiempo que podemos «observar» a lo largo de una duración determinada por el autor en aras de su relato. El autor, tanto en documental como en ficción, es el amo del tiempo. Me gustaría evocar una anécdota que a mi juicio concentra estos dos aspectos: para convencer a Adami, el nieto de Nanuk el esquimal (*Nanook of the North*, 1920-1921) de que aceptara interpretar el papel de su abuelo en la película *Kabloonak*, realizada por Claude Massot, se organizó una proyección en el cine del pueblo de Iqaluit.

Fue presentada una soberbia copia en 35mm de la película de Robert Flaherty. Todo el pueblo acudió para volver a ver esta película mítica, que siempre les había hecho reír mucho. Adami salió de la proyección absolutamente perplejo. Durante varios días se reservó su respuesta y terminó diciendo que no. El productor en persona se desplazó hasta allí y le preguntó a Adami por qué se negaba. ¿Era una cuestión de dinero?

«—No, no es por eso. Yo nunca seré capaz de hacer lo que hacía mi abuelo.

—Pero la caza es tu oficio —insistió el productor— sólo tienes que hacer lo que haces normalmente.

—No, nunca seré tan ágil como él al arponear una morsa, nunca podría caminar tan rápido sobre el hielo, ni remar a esa velocidad...» Consternación seguida de un estallido de risas: la proyección moderna a 24 imágenes por segundo aceleraba los movimientos del viejo Nanuk, ya que la película se había rodado a 18 imágenes. Pero Adami, que admiraba tanto a su heroico abuelo, estaba convencido de que el hombre poseía una agilidad fuera de lo común que le hizo célebre en el mundo entero. Finalmente Adami aceptó «interpretar» el papel de Nanuk, y lo hizo con mucho talento a 24 imágenes por segundo: todavía se ríe de ese engaño del cinematógrafo...

## Capítulo 2

# Las fuentes

### La luz solar

#### **El primer maestro en el aprendizaje de la luz es el sol...**

La primera fuente de luz observable es la del sol. En su ausencia, tenemos la noche, de la que hablaremos más adelante.

Durante el día, las condiciones de iluminación solar varían y son identificables en función de:

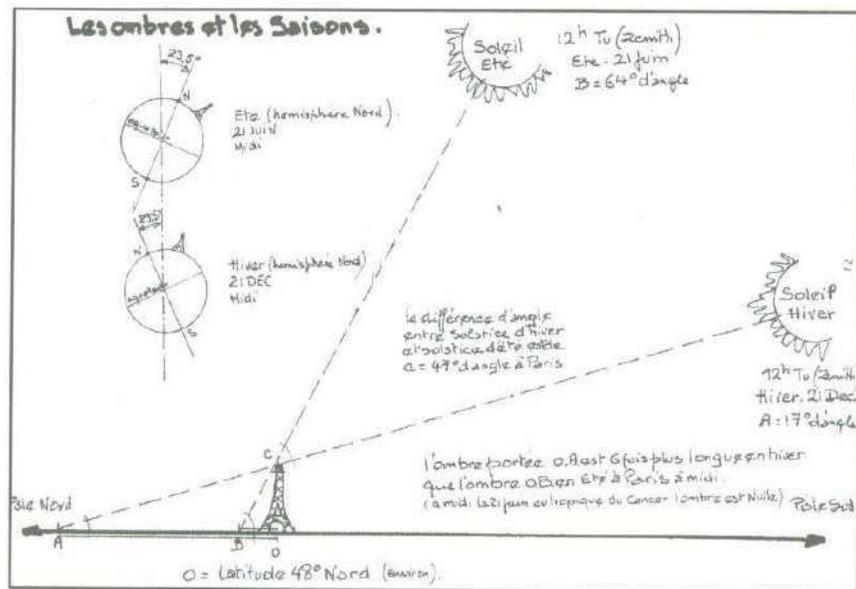
- El lugar de la Tierra donde nos encontramos (Ecuador, zona templada, polo).
- La estación (verano, invierno).
- La hora del día (amanecer, cenit, crepúsculo, noche).

Las condiciones de iluminación también varían sensiblemente según las condiciones atmosféricas (bruma, niebla, nubes, lluvia, nieve...).

Todas estas variaciones influyen en nuestra percepción visual y por ende en nuestras emociones. Cuando el boletín meteorológico nos anuncia un hermoso día de sol o un tiempo gris y desapacible, sobrepasa el aspecto científico de la meteorología para calificar el aspecto psicológico de los cambios de tiempo.



Una naturaleza virgen como el primer día. Sólo hay cielo y tierra. El efecto de polarización del cielo resalta las nubes blancas.



Declinación del sol que modifica la longitud de las sombras entre el verano y el invierno.

Además de todas esas condiciones generales, hay que tener en cuenta un factor preponderante, el entorno. Éste modifica, en efecto, la reflexión de la luz, y por lo tanto la calidad de las sombras y del contraste, elementos importantes de la construcción plástica de una imagen. Toda construcción luminosa se concibe por tanto en referencia a la luz solar.

Es esta luz natural, comúnmente vivida e instintivamente registrada por la memoria de todo ser humano, la que sirve como base de reflexión a todas las interpretaciones lumínicas, sea en pintura, en fotografía o en cine. La paleta expresiva de los efectos luminosos del ritmo solar permite al cineasta comunicar, provocar emociones en el espectador. La luz pasa a ser un lenguaje a su disposición para expresar su visión del mundo.

Los cineastas, como los pintores, se han servido naturalmente con talento de los efectos de la luz solar. La serenidad de un pálido sol de prima-

vera a través de una niebla leve; la tensión dramática de una luz previa a la tempestad, macilenta, baja, sin sombras; la luz asfixiante de un sol cenital que hiere los ojos deslumbrados del héroe de sombras duras...

Desde los inicios del cine, los operadores se han apropiado de la luz del sol para traducir estéticamente los deseos de los realizadores.

**Primero en blanco y negro...** Trasponiendo los colores naturales a una gama de grises, del blanco puro al negro profundo, la película pancromática blanco y negro de la época contribuyó a formar nuestra percepción interpretada de la naturaleza. Un tema banal filmado en blanco y negro es ya más bello, desprende un matiz de misterio, introduciendo una dimensión artística. El blanco y negro invita a la interpretación y a la transposición. Grandes operadores han cultivado este arte: véanse las imágenes del gran Gabriel Figueroa para *Nazarín* (1958) o *El ángel exterminador* (1962), de Luis Buñuel. Esos cielos negros con nubes blancas, obtenidos con un filtro rojo, dan una impresión de profundidad infinita y de gran pureza.

Las imágenes de Serguei Urusevski en *Soy Cuba* (1964), de Mihaïl Kalatozov, filmada en película infrarroja tirada en blanco y negro, o los bosques de palmeras lujuriosas que parecen «escharchados» bajo un sol de plomo entre un cielo y un mar casi negros. Esos árboles blancos transforman en paraíso una selva aplastada por un calor húmedo en la que a los *compañeros* les resulta duro sobrevivir.



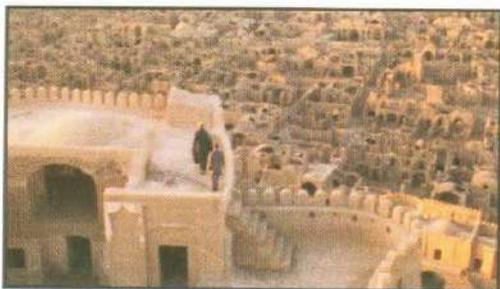
**Y luego las luces del color...** Las de Néstor

Las sombras marcadas en *Nazarín* (1958), de Luis Buñuel. Director de fotografía: Gabriel Figueroa.



Las palmeras «escarchadas» bajo un sol de plomo y un cielo negro, los cuerpos de bronce pulido, en las imágenes casi surrealistas de Serguei Urusevski para *Soy Cuba* (1964), de Mihail Kalatozov.

Almendros para Terrence Malick en *Días del cielo* (*Days of heaven*, 1978), entre natural y sobrenatural (más verdaderas que la naturaleza). O las de Luciano Tovoli para *El desierto de los tártaros* (*Il deserto dei Tartari*, 1976), de Valerio Zurlini.

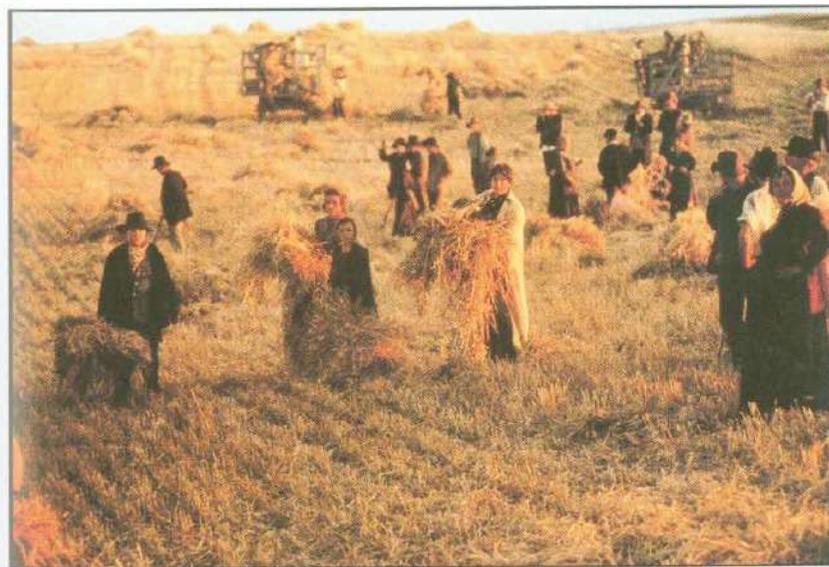


*El desierto de los tártaros* (1976), de Valerio Zurlini.

Con un sentido artístico indiscutible, estos operadores han sabido aliarse con y apropiarse de los efectos de la luz natural del sol. Para estas películas rodadas principalmente en exteriores, resulta imposible intervenir di-

rectamente en la fuente de luz, siendo ésta el sol directo o las nubes que lo cubren y que actúan como difusores. Son también las luces secundarias de la reverberación del sol o del entorno. Sí se puede, sin embargo, elegir el momento, la estación, el lugar, el punto de vista, el campo, el entorno. Se trata de hacerse con los medios de alcanzar unas condiciones meteorológicas favorables, aunque a veces sea preciso someterse a la imprevisibilidad de la luz.

En este sentido, el siguiente recuerdo del rodaje de *Soigne ta droite* (1987), de Jean-Luc Godard, es revelador de lo que se pone en juego con cada «gesto» cinematográfico. Rodábamos una escena en el compartimento de un tren rápido de día. Dos personajes (Jacques Villeret y Rufus) estaban sentados frente a frente, junto a la ventana. La cámara estaba colocada en una plataforma de espaldas a la puerta, los dos personajes en plano medio y, por la ventana, un paisaje inundado de sol desfilaba alternándose con bosques sombríos. Estábamos en julio



Una imagen pictórica del gran Néstor Almendros para *Días del cielo* (*Days of heaven*, 1979), de Terrence Malick.



sión) y la luz (iluminante), de lo cual hablaremos más tarde. Todos estos parámetros variables, aplicados con criterio, permiten interpretar de manera muy amplia la *representación* de la luz solar y de las sombras. Todo esto siempre a partir de la luz del sol para una finalidad propia del cine: la proyección en una gran pantalla.

## Luz artificial

Es el término empleado para designar toda luz producida con energía eléctrica...

Es, en primer lugar, la luz de todos los lugares habitualmente iluminados tanto de día como de noche en nuestra vida cotidiana. Puede estar producida por toda clase de fuentes de todos los colores.

Como con la luz solar, ciertas luces artificiales «designan» ciertos lugares. Todos reconocemos, en una película, la luz de una feria en el primer plano de un niño que mira un carrusel girando en la noche, el ambiente de un pasillo en el metro o de una reverberación de sonido (anaranjada) en una zona portuaria, sin necesidad de ver el conjunto del decorado.

Estas luces existen y ya son referencias en nuestra memoria visual. Existe un determinado cine que capta con talento, tal y como es, esa luz artificial y utiliza su sentido.

La tecnología, sin embargo, ha puesto en manos de los creadores los medios para librarse de las restricciones de la luz cotidiana y éstos han aprovechado en gran medida y con ingenio las fuentes de luz artificiales desviadas de su uso y adaptadas, y han participado en la creación de obras memorables de la historia del cine.

Desde el principio, el problema de la luz no ha dejado de plantearse. Los primeros estudios estaban cubiertos por una cristalera sometida a las variaciones de la luz diurna.

Los fotógrafos ya habían empezado a utilizar el magnesio para iluminar sus composiciones fotográficas. Pero el cine necesitaba luces du-



Fritz Arno Wagner recurre a la dualidad luz sombra para crear tensión en el drama de Fritz Lang *M, el vampiro de Düsseldorf* (M, 1931).

raderas y fue el **arco eléctrico** el primero en utilizarse para reemplazar a la luz diurna. Rápidamente, la tecnología de las lámparas de vacío evolucionó y los cineastas empezaron a recurrir a estos nuevos instrumentos para inventar formas inéditas de iluminar.

Desde la aparición de estos medios, los operadores partieron de la oscuridad y se beneficiaron de esta libertad para crear luces, para inventar nuevas formas de **crear la luz**. Esta locución (*faire la lumière*) posee varios sentidos, pero el que se aplica a esta actividad concreta del cine pone de manifiesto su vertiente creativa y un tanto megalomaniaca: la de ser, de forma total y absoluta, el artífice que hará venir la luz a un mundo que es el suyo...

Los más grandes directores de fotografía no han dejado de explorar todas las combinaciones posibles para escapar a las referencias de la

realidad y crear sentido con la luz artificial. Muy probablemente, ha sido gracias a esas fuentes como las más bellas imágenes del cine han impresionado nuestras retinas...

El campo creativo abierto por la luz artificial es tan amplio que todavía no cesa de ser explorado y progresar incluso hoy día, cuando los rodajes en estudio son cada vez más raros y con ellos es cada vez menos frecuente la oportunidad de realizar luces libremente interpretadas. Pero no por ello las imágenes que surgen en estos casos son menos admirables (véase la 2ª parte).

### Luz natural

Esta expresión designa el tipo de luz que se encuentra en todas partes, en la naturaleza. Se trata en esencia de la luz producida por el sol, captada sin aportación visible de otras luces.

El autor puede «elegir» esta luz y «utilizar» sus variaciones para expresar emociones. Ya hemos visto las condiciones de variación de la luz solar y su influencia en la fotometría y en el sentido.

El cine documental, por ejemplo, basa la significación de su imagen en la expresión natural de la luz, por razones prácticas y económicas, pero también por razones éticas y estéticas. Es el caso de numerosos filmes ejem-



Aldo Tonti, para *India* (1959), de Roberto Rossellini, aplasta con una luz cenital el refrescante baño del elefante.



Como director de fotografía, he esperado el sol del atardecer para captar la luz amarilla y horizontal del ocaso de donde iba a venir el viento en *Une histoire de vent* (1989), de Joris Ivens.

plares en esta categoría. Citemos, entre muchos otros: *Nanuk el esquimal*, de Robert Flaherty, *Farrebique* (1946), de Georges Rouquier, *Une histoire de vent* (1988), de Joris Ivens, o *India* (1959-1960), de Roberto Rossellini.

La luz natural inscribe el relato en los elementos naturales. La imagen capta la atmósfera elegida sin recrearla o modificarla, reintegra la narración a los elementos de la realidad transmitiéndole su fuerza, su verdad. Se da una resonancia entre el relato y el mundo. El sentimiento que de ella se desprende hace que resurjan las emociones comúnmente ligadas a esa luz. El término luz natural no sólo quiere decir «ausencia de sentido añadido», sino que contiene en sí una suerte de aproximación a la verdad del mundo tal y como es.

Por estas mismas razones, el cine de ficción se aprovecha de las referencias de la luz natural, ya sea utilizándola directamente o imitándola con ayuda de medios artificiales o mixtos (naturales y artificiales combinados).

Ya sea en documental o en ficción, a menudo un cineasta elegirá, por razones de ética, rodar con luz natural, sin añadir ninguna otra luz, para no alterar exageradamente el medio en el cual se sumergirá su película. La intervención de proyectores y de material para generar luz artificial, con frecuencia ruidosos, voluminosos y de engorroso manejo, altera el entorno e hipoteca las opciones de captar esa «espontaneidad» que, en ciertos casos, es la materia fundamental del relato.

Aunque a veces la ausencia de luz adicional constituya una restricción técnica, debe ser superada si lo esencial es captar la verdad de un lugar del mundo.

Si no queremos añadir luz natural para compensar la ausencia o escasez de luz natural, habrá que resignarse a rodar con una película de índice elevado (500 a 800 ISO) y con diafragmas muy abiertos, por lo tanto sin profundidad de campo. Además del mayor riesgo de «puntos desenfocados», la falta de profundidad de campo modifica la lectura de la imagen y, por tanto, su comprensión. El director deberá



*Les baisers de secours* (1989), de Philippe Garrel: la escenografía ha sido largamente preparada durante las localizaciones para adaptarse a la luz natural de los decorados.

adaptar su concepción de la puesta en escena a las condiciones técnicas que su decisión impone.

La película de Philippe Garrel *Les baisers de secours* (1989) es un ejemplo de rodaje de «ficción» sin ninguna luz de apoyo.

Sucede a veces que nos vemos obligados a «forzar» la película en el revelado para obtener todavía más sensibilidad (relativa). En tal caso, también será necesario tener en cuenta el antiestético incremento del «grano» que afecta a la nitidez de la imagen (favorecido por algunos directores para «hacerla más real», pero esto son casos extremos), y sobre todo la aparición del «velo» en las bajas luces, que dificulta la obtención de negros puros y, por tanto, de contraste y sensación de profundidad. El realizador deberá tenerlo en cuenta para ahorrarse una desilusión durante la proyección. La luz natural también se puede realizar con ayuda de medios artificiales, es decir, en decorado de estudio o en decorado natural oscuro. Se trata entonces de un concepto y un estilo. Volveremos a ello.

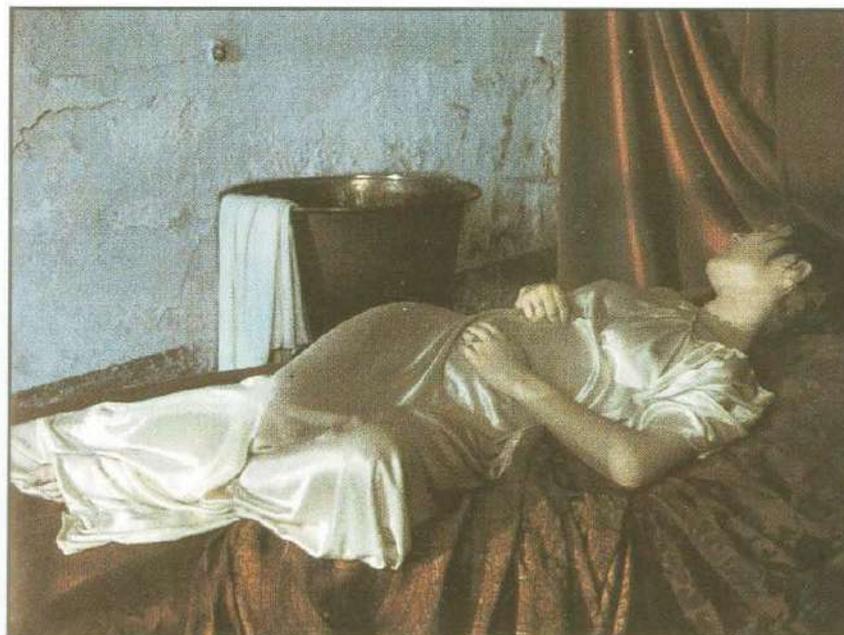
1. Llamamos «decorado natural» a todo lugar real (exterior, interior o mixto) elegido para hacer las veces de decorado en el rodaje de una película. Este lugar puede utilizarse tal cual o bien ser acondicionado por un decorador con arreglo a las necesidades del guión. Es complejo, a menudo constituido por interiores que dan a un exterior.

cepto y un estilo. Volveremos a ello.

**Queda el caso del decorado natural<sup>1</sup>** que incluye aberturas que permiten filmar el interior con vistas al

exterior (o viceversa). En tal caso, el decorado está sometido a las variaciones de la luz natural. Es el caso más rico y más complejo pero el más restrictivo. Será necesario adaptarse a las variaciones de la luz natural y respetar su estilo.

Esta situación impone el uso de luz adicional artificial, cuyo origen no deberá contradecir el efecto realista de la luz natural. Dicha luz adicional deberá permanecer invisible al ojo del espectador. Será necesario entonces armonizar los contrastes (cantidad relativa de luz entre luces y sombras), la orientación (altura, dirección), la temperatura de color ( $T^{\circ}$ ), la naturaleza del haz (direccional como el sol o difuso como en días cubiertos). También podrán integrarse variaciones «accidentales» del tipo «nubes que pasan», que son efectos observables en la realidad.



*La marquise de O* (La marquise d'O, 1976), de Éric Rohmer. La realidad de la luz natural creada por Néstor Almendros pone al espectador en estado de indiscreción ante este abandono.



Raoul Coutard mide, en el rostro de Anouk Aimée, la luz añadida a la luz natural. En esta construcción luminosa, el punto de lectura es todo un arte. *Lola* (1960), de Jacques Demy.

**La luz natural en tanto que «estilo»** es un concepto bastante moderno de la luz. Sobre todo en el cine francés, que se inspiró mucho en el teatro y durante largo tiempo mantuvo los hábitos de una luz «interpretada», multidireccional y poco natural, sofisticada incluso. El «esti-

lo» luz natural se construye esencialmente a partir de fuentes básicamente unidireccionales, que traducen un efecto realista en la lógica natural del decorado. Esta luz aparentemente simple, referenciada a la realidad, puede no obstante ser difícil de realizar, pero a cambio genera mucho sentido. Bien utilizada, puede asimismo ser muy estética. El rigor de las soluciones de iluminación en este caso es una restricción que a menudo resulta muy creativa, sobre todo si la puesta en escena participa en el descubrimiento de soluciones, o incluso lo anticipa.

Con frecuencia el decorado es el que sugiere las primeras claves, cosa que permite preiluminar antes de haber instalado la escena. El director podrá basarse en esa luz como en un elemento más del decorado para ultimar su escenografía al introducir a los actores.

Faltará entonces completar la luz y aportar las correcciones necesarias tras observar los ensayos. Esta alternancia entre la construcción lumínica y la interpretación de los actores a menudo resulta altamente productiva. Las indicaciones a los actores son minas de valiosa información a la hora de «crear la luz».

El decorado natural abierto, más complejo, ya iluminado naturalmente por la luz del día, es más difícil de dominar. Pero su complejidad a menudo genera ideas originales. La dificultad estriba en mantener la unidad de luz cuando la luz del día participa de la construcción, ya que ésta varía en el transcurso de la jornada, imponiendo constantes reajustes, costosos en términos de tiempo.

En estudio, la calidad de este estilo de luz responde a la libertad de crear una luz autónoma, aparentemente no sometida a la escenografía, lo bastante encauzada como para ser «actriz», una luz significativa, creativa en términos plásticos y funcionales y reveladora de los elementos de la historia.



Composición lumínica inspirada en los grabados de Gustave Doré realizada por Henri Alekan para *La bella y la bestia* (*La Belle et la Bête*, 1946), de Jean Cocteau.

## Capítulo 3

# Los efectos de la luz

### Del día a la noche americana...

#### A - El raccord

Cierto número de términos definen eso que llamamos «efectos de luz». Estos efectos los decide el autor-director en el momento de pasar del guión literario al guión técnico. Se eligen para servir la credibilidad del relato o en función de la realidad de las situaciones. No son específicos de la luz natural, sino de todas las naturalezas de la luz. Tienen reservada una casilla en la claqueta que durante el rodaje se usa para identificar cada plano. Cierta número de términos consagrados ofrecen una indicación espacial y temporal que determina el ambiente. Cuando leen el guión técnico, todos los participantes del rodaje son informados del efecto luminoso del plano.

Distinguimos entre los efectos **día**, **noche**, **atardecer** (noche con luz artificial), **alba**, **crepúsculo** y **noche americana**. Asociadas a «Exterior» o «Interior», encontramos en la claqueta las indicaciones:



Claqueta en *Amanecer* (Sunrise, 1925), de F. W. Murnau.

Ext/ Noche - Int/Día - Ext/ Alba... Se trata de meras indicaciones generales destinadas al conjunto de los participantes y al laboratorio, en especial al etalonador, colaborador importante del operador en su dominio de la representación de la luz y del que hablaremos más adelante.

Una de las principales dificultades es la de mantener la coherencia de efectos y la credibilidad de la luz de la imagen a lo largo del rodaje, principalmente cuando se rueda en exteriores o en decorados naturales interiores abiertos.

Una película se rueda a lo largo de un período de entre 6 a 14 semanas para contar una historia de un promedio de 120 minutos. Una escena de 5 minutos puede estar fragmentada en 15 planos y requerir 3 o 4 días de rodaje en decorados naturales. La luz deberá ser coherente durante toda la escena, los 15 planos deberán tener *raccord* (véase «El etalonador», pág. 89). Pero, durante 3 o 4 días, de la mañana a la noche, la luz natural que intervenga variará y por lo tanto deberá ser compensada, como mínimo mediante filtros, reflectores y, probablemente, mediante luces de apoyo adaptadas. Por numerosas razones, los planos que constituyen la escena a menudo no se ruedan en el orden cronológico, lo cual complica aún más el dominio de la continuidad lumínica.

Si se ha elegido un efecto, hay que mantenerlo durante toda la escena. Los medios para lograrlo son diversos. Por ejemplo, en exteriores, se rodará el o los grandes planos abiertos que integran un decorado

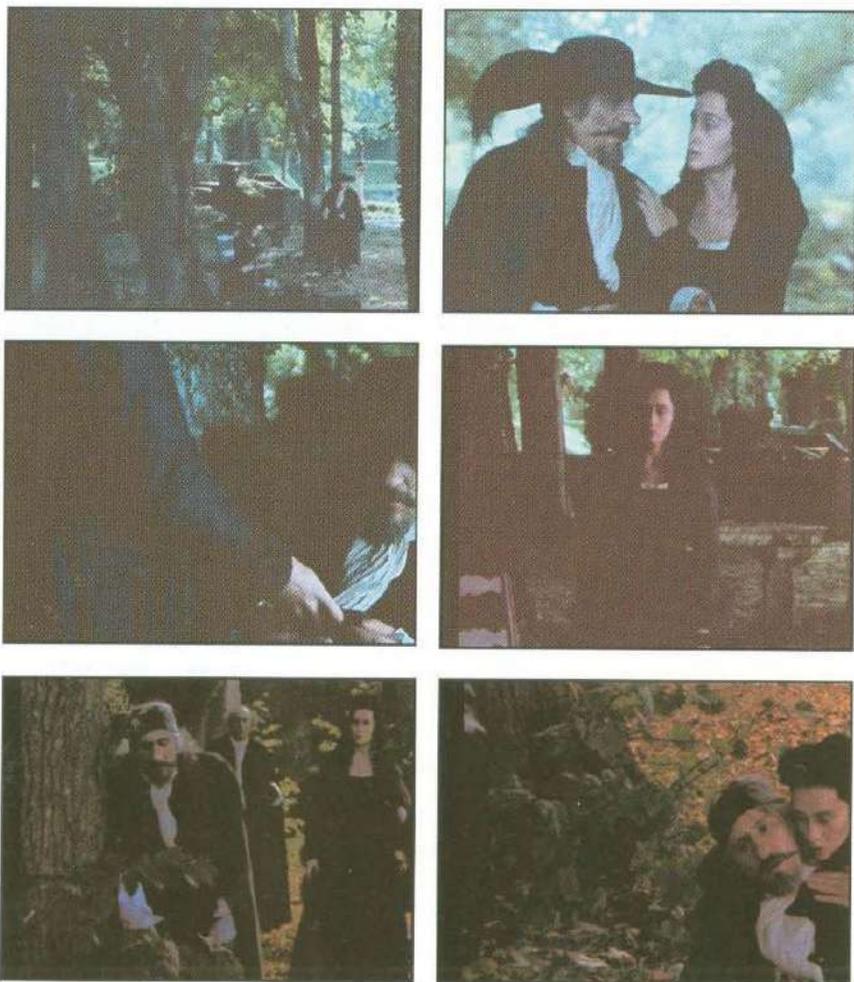
amplio y numerosos personajes a la hora ideal del efecto elegido. A continuación se rodarán planos más cerrados orientándolos de un modo favorable con respecto a la luz ideal. Por último se rodarán los planos medios y los primeros planos con luz artificial de apoyo, sobre fondos mejor orientados y creíbles.

Puede emplearse una gradación de filtros que corrigen las variaciones de temperatura de color, pero es preciso preverla desde que se rueda el primero de los planos de la escena. También pueden taparse las difíciles luces del sol en su cenit con grandes bastidores de tela blanca o negra, y entonces se reconstruye artificialmente el efecto de dirección de la luz solar directa en primer término para así poder controlarlo a lo largo de todo el rodaje de la escena.

Pero también es posible que se desee una evolución de la luz en el transcurso de la secuencia. Esto no facilita el control de la situación, por lo que será preferible rodar en el orden de los planos. Se hará evolucionar la luz de plano a plano para pasar, por ejemplo, del sol al nublado claro, luego al nublado sombrío y luego a la lluvia.

Un admirable efecto de dominio de la progresión lumínica puede observarse en el *Cyrano de Bergerac* (1990), de Jean-Paul Rappeneau, iluminada por Pierre Lhomme (véanse las págs. 70 y 71). En la escena de la muerte de Cyrano, vemos una caída progresiva del día para acabar casi de noche, en una sutil gradación, casi imperceptible de plano a plano, que acompaña la agonía de Cyrano hasta su muerte.

Señalemos de paso que, además de dominar la técnica, se necesita un carácter decidido y fuerte para ser capaz de imponer en el rodaje las restricciones impuestas por los medios, por fuerza pesados, que se precisan para lograr este dominio de la luz. Ya que antes ninguna otra persona, salvo el director de fotografía, puede afirmar la necesidad de tales restricciones. El director de fotografía necesita contar con la confianza y el respeto de los «monstruos» del plató...



Una notable progresión de la «caída de la noche» realizada a lo largo de 4 días y 50 planos por Pierre Lhomme para *Cyrano de Bergerac* (1989), de Jean-Paul Rappeneau.

## B - La noche

Representar la noche en cine siempre ha planteado un delicado problema de interpretación. Una imagen de la noche nunca será otra cosa que una visión interpretada por una luz que la representa, la sugiere o la sublima.

Ya sea en exteriores, en decorado natural o en estudio, no hay imágenes sin luz, por lo que siempre es necesario iluminar, incluso para evocar la noche...

El primer paso es encontrar una justificación creíble a la presencia de la luz indispensable y adecuada al estilo de la película. Las referencias no serán las mismas para todos los estilos de película. Las interpretaciones de la noche serán distintas según se trate de una película policíaca, una comedia o un drama histórico. Es posible representar la noche con un plano muy iluminado, siempre que seamos capaces (mediante la puesta en escena) de convencer al espectador de que es de noche.

Si el postulado de base es un relato realista, será difícil compartir la realidad de una noche en el campo iluminada por proyectores en todas direcciones. Los espectadores no se lo creerán y la luz habrá resultado contraproducente.

Por ejemplo, para una película dramática contemporánea, cuando la escena transcurre en un bosque nocturno, tanto si se rueda en decorados naturales (reales) como si se reconstruye en estudio, cabrá elegir entre varias soluciones que habrá que proponer al director.

La primera sería el **claro de luna**. Este efecto, muy utilizado, ya ha dejado referencias en la memoria colectiva y requiere un mínimo de medios técnicos. A menudo se representa mediante un «contraluz» bastante marcado. La luz, situada en un punto bastante



En la luz de la ciudad, un plano nocturno de *El amigo americano* (Der Amerikanische Freund, 1977), de Wim Wenders. Director de fotografía: Robby Müller. El director ha dicho: «Quisiera que mis películas hablaran del tiempo en el que se hacen, de las ciudades, de los objetos, de todos los que trabajan en ellas, de mí».

elevado e iluminando a los actores desde atrás, recorta a los personajes sobre unos fondos oscuros. Quedará por dosificar (con sutileza) una difusa luz frontal para obtener un efecto que continúa siendo muy cinematográfico... Una dificultad la plantean los suelos, que reflejan los contraluces y traicionan un tanto la intención.

La segunda solución es la **luz artificial**, justificada en las ciudades por la iluminación pública en exteriores, o de fuentes eventualmente visibles en la imagen o justificadas en un decorado interior.

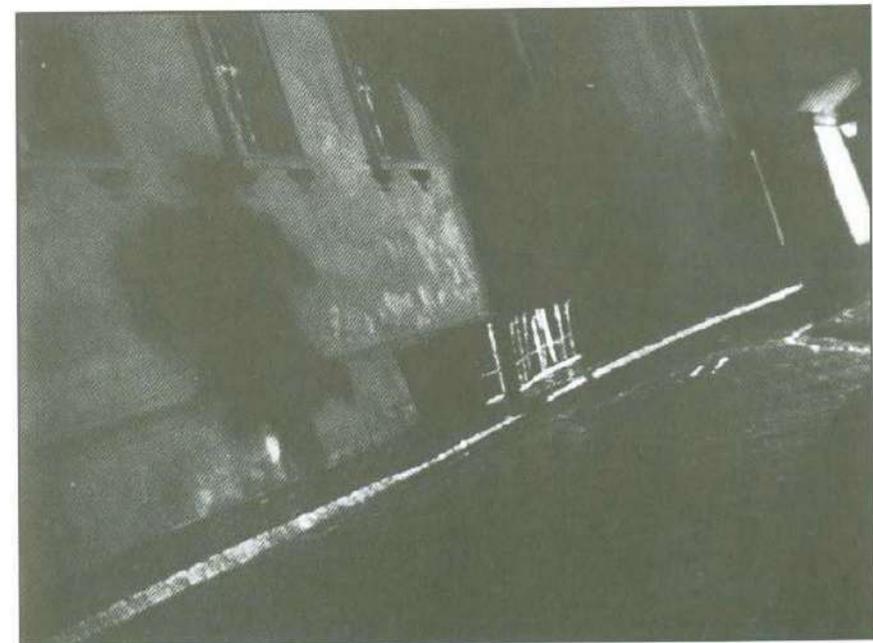
La tercera es la **noche** deliberadamente interpretada, teatralizada para determinado estilo de película, únicamente preocupada por dar con una estética favorable a la narración.

Demasiada luz en un efecto noche o claro de luna modifica la forma de interpretar de los actores, que tendrán tendencia a actuar como en pleno día. Existe una dualidad entre la búsqueda de imagen, e incluso de profundidad de campo, y la credibilidad de la interpretación de los actores en una supuesta oscuridad (es el problema de la «noche americana», evocado más adelante). Es preferible, por lo tanto, emplear poca luz y elegir una película muy sensible, no sólo por razones prácticas sino también de sentido, sobre todo si se trata de una película realista. Hoy existen unos globos de tela blanca inflados con helio, más ligeros que el aire y que pueden llevar en su centro tubos de cuarzo o tubos H. M. I. de hasta 6 kW de potencia. Situados lo bastante arriba —son ascensionales hasta el límite del peso del cable de alimentación arrastrado, esto es, entre 20 y 25 m— producen un «efecto luna» muy creí-

ble en una gran superficie, partiendo de un solo punto de luz y con un ángulo que genere la impresión buscada.

Para acabar, tenemos la

*Arriba.* En la calle reconstruida en estudio por Alexandre Trauner en la obra maestra de Marcel Carné *Quai des brumes* (1938), Eugen Schufftan utiliza un potente contraluz para hacer brillar el pavimento mojado y dramatizar la muerte del protagonista (Jean Gabin). *Abajo.* Idéntica dramatización para *El tercer hombre* (The third man, 1950), de Carol Reed. Brillantes líneas de fuga y sombra que se escapa. La luz de Robert Krasker alimenta el suspense.



luz producida por lámparas que llevan los actores (si el escenario lo sugiere). También, quizá, los haces de los faros de un automóvil en el campo de la cámara. O, incluso, la luz de un lugar visto con anterioridad en la historia y que justificará una luz «fuera de campo»... Todas las justificaciones están en función de referencias realistas y creíbles en el guión. Si se trata de una película fantástica o de un filme de terror, la paleta de elecciones será mayor, al ser la luz menos realista y no estar necesariamente justificada.

En la búsqueda de justificaciones para la luz, hemos visto que los ambientes cotidianos son identificables y designan lugares precisos porque han dejado huella en nuestra memoria. En este territorio también existen, sobre todo para la noche, referencias culturales ya impuestas por el cine, sobre todo para el blanco y negro: un interior de habitación de hotel, en la ciudad, de noche, una amenaza que llega, la luz de la habitación que se apaga. Sólo permanece el parpadeo de un neón en la calle, que ilumina con intermitencia el decorado y a la actriz presa del pánico... Este efecto dramático forma parte de nuestra cultura visual y el cine es el que lo ha impuesto en nuestra memoria.

El riesgo, al reproducir estos efectos, es caer en la «cita». Aunque ¿por qué no?

### C - La noche americana

La noche americana es, como la noche real iluminada por el cine, una **representación transpuesta** de la noche.

Es un efecto de noche rodado de día (*day for night*). Esta técnica permite filmar grandes espacios, imposibles de iluminar por la noche a causa de sus dimensiones.

Técnicamente, consiste en subexponer la imagen alrededor de 2 diafragmas durante la toma, ya sea diafragmando o filtrando. Se usan filtros degradados neutros o azules para densificar y reforzar el efecto azul noche y el contraste. Si el cielo es azul, interesa buscar su valor

más oscuro con ayuda de un filtro polarizador. Para ciertas películas, también se puede crear una difusión ligera en los brillos de la imagen con ayuda de tramas negras o difusores negros en cámara. Se recomienda equilibrar discretamente los rostros en los planos cercanos, mediante una luz difusa.

Atención a los reflectores brillantes, muy potentes y muy económicos, pero que traicionan el efecto y son un suplicio para los ojos de los actores.

Hay dos clases de noche americana: la que se rueda a pleno sol y la que se rueda en días cubiertos.

**En tiempo soleado** es posible obtener un efecto de claro de luna. La luz direccional del sol hará las veces de luna (su órbita aparente es la misma). Será preferible orientarse a contraluz y equilibrar los valores

«frontales» mediante una fuente de apoyo. En este caso, la intensidad de la luz solar favorecerá la profundidad de campo, lo cual puede ser una ventaja en los grandes espacios, pero difícilmente permitirá percibir la luz de una lámpara, los faros de un coche o una ventana ilu-



*Horizontes de grandeza* (The Big Country, 1958), de William Wyler. Una noche americana justificada...

minada. Para distinguirlos, será necesario «trucar» las fuentes mediante una gran potencia eléctrica.

**En días cubiertos**, solución preferible si se desean percibir luces artificiales (lámparas, faros, ventanas iluminadas, fuego, cómo se enciende un cigarrillo...). Habrá que poner cuidado en evitar, tanto como sea posible, filmar con el cielo como fondo (cosa que no siempre resulta fácil), ya que los cielos blancos e incluso grises siempre son demasiado claros y difíciles de neutralizar sin aberrar completamente la imagen.

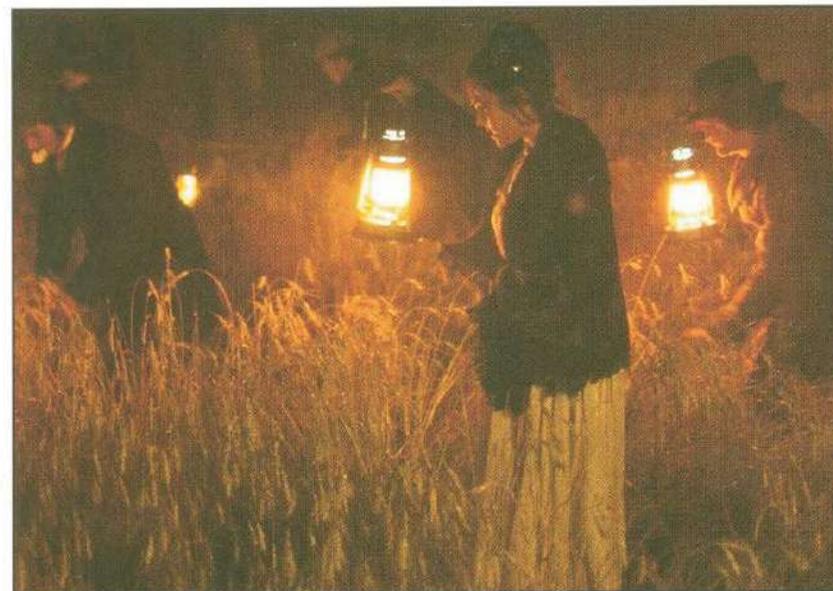
El equilibrado de la luz «frontal» debe realizarse mediante luz artificial con la temperatura de color adecuada. Se procede entonces como con el sol, mediante subexposición y filtraje azul para aumentar el nivel de contraste. Con luz difusa el filtro polarizador es inoperante.

La subexposición podrá ser de 1 solo diafragma en la toma, para dejar al etalonaje la máxima latitud a la hora de armonizar la densidad y la dominante de color de todos los planos de la secuencia. Ya que esta solución del «día tapado» permite el rodaje de una larga secuencia incluso durante varios días, si se elige bien la estación. Es la segunda ventaja. A cambio, perderemos algo de contraste, tendremos menos la impresión de claro de luna. La lejanía será más difusa a causa de la bruma. Estaremos más dentro de la «convención».

En los dos casos subsiste el problema de la interpretación de los actores.

### Las luces especiales de la noche

En cine es frecuente incorporar fuentes de luz a la imagen. A veces estas fuentes son móviles, como las lámparas de petróleo, las velas, las antorchas encendidas, los fuegos de leña e incluso los incendios. Estas fuentes tienen la particularidad de producir una luz fluctuante, en movimiento, cuyo efecto vacilante es característico. Algunas de esas fuentes, además, pueden ser «portadas» por los actores (por ejemplo,



*Días del cielo* (Days of heaven, 1978), de Terrence Malick. Director de fotografía: Néstor Almendros.

un personaje que se desplaza en la oscuridad con una vela o un quinqué en la mano).

Al estar la fuente presente «en imagen», la luz que aporta poseerá una dirección específica difícil de reproducir o de reforzar. El caso de la vela en la mano (que en el pasado inspiró a De La Tour...), sobre todo si el personaje se desplaza, es de los más apasionantes de resolver y las soluciones varían en función de cada caso.

A menudo, la fuente (una vela) no es lo bastante intensa para ser naturalmente filmable sin un apoyo de luz para dar un resultado satisfactorio. Nos vemos entonces obligados a añadir una o varias fuentes artificiales cuya calidad (temperatura de color y naturaleza del haz) se adapte al tema.

Reforzar esta clase de luz implica respetar cierto número de principios. Una vela, por ejemplo, sostenida en la mano por un perso-



*El recién nacido*, de Georges de La Tour (1593-1652). Reconstruir esta luz en el cine, un ejercicio escolar para aprender a transponer mejor.

naje en imagen, emite una luz que irradia en todas direcciones a partir de la llama. Esta luz decrece con la distancia y del mismo modo en todas direcciones. La iluminación de una vela es esférica. Las sombras proyectadas se construyen a partir de esta fuente única y desde un único ángulo. Surgen aquí dos dificultades. Primero, la gradación en la disminución de intensidad lumínica en función de la distancia, que, si ha de ser trucada, debe decrecer en proporciones aceptables para no traicionar la presencia de una luz de apoyo.

En segundo lugar, está la dirección de las sombras, que deben ser «francas» y proyectarse en la dirección exactamente opuesta a la de la

fuente (la vela). Toda fuente de apoyo deberá proyectar su sombra fuera de campo para no arruinar el efecto.

Por otra parte, una vela emite una luz cuya intensidad decrece rápidamente porque se dispersa en todas direcciones. A menudo, en un decorado es necesario reforzar el ambiente general cuidando de no aniquilar el efecto vela.

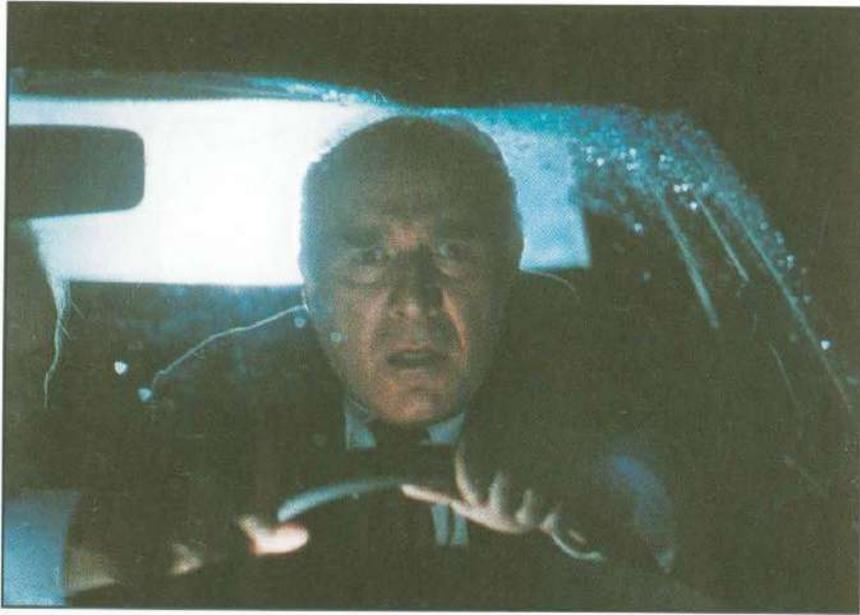
Uno de los métodos empleados es una cantidad suficiente de velas situadas fuera de campo ante un reflector y que restituyen la temperatura de color correcta y, sobre todo, el efecto vacilante de esa luz tan especial.

No puedo dejar de citar con admiración las incontables astucias (que los habituales del plató denominan *bidouilles*, «chapucillas») inventadas por los jefes de eléctricos y maquinistas para realizar o trucar tales efectos. Para las llamas, citaré las *chochottes* (pedazo de tejido rasgado que se agita ante un proyector para los efectos de llama), las «góndolas» (reflector retorcido que se hace pasar en reflexión ante un proyector para los efectos de televisión), los «torniquetes» (cilindro horizontal recubierto de papel brillante que se sitúa en reflexión ante una chimenea para acentuar su efecto), entre las decenas de maravillas de esa industria artesanal que es el cine, aumentado por el placer de activarlas «inteligentemente» durante la toma de imágenes...

Otras luces, portadas en mano o móviles, a menudo están presentes en el campo de la imagen. La potencia, hoy muy incrementada por la tecnología, de pilas y bombillas permite filmar sin trucajes el haz de los accesorios de iluminación.

El efecto «dramático» del haz de las lámparas-antorcha que iluminan tan sólo una parte del decorado y dejan en la sombra lo desconocido y el peligro ha sido clave para el cine de acción moderno.

Los efectos de interior de un automóvil que circula de noche también permiten luces muy inventivas. Los métodos son innumerables, según el estilo de película.



*Mon beau-frère a tué ma sœur* (1986), de Jacques Rouffio. O cómo «jugar» con la luz para hacer creíble una escena de comedia manteniendo rastros de realismo, sin atemperar el delirio.

Sin excluir las tomas en travelling sobre loader (plataforma baja) con o sin luces adicionales (que son posibles en ciudad o en carreteras muy iluminadas con películas de 500/800 ISO), el medio más lúdico y que mejores resultados da es la reconstrucción en estudio. Recuerdo un rodaje de esta clase para una película de Jacques Rouffio, *Mon beau-frère a tué ma sœur* (1986), con Michel Piccoli y Michel Serreau. Comedia poco realista y en ocasiones delirante, en ella los dos actores vestidos de académicos circulaban a tumba abierta, de noche, y terminaban volcando el coche.

Evidentemente, no se podía pensar en rodarlo de un modo «realista» con los actores. Para las tomas exteriores, fue Rémy Julienne quien dio la vuelta de campana, pero para las escenas del interior del automóvil todo se hizo en estudio, incluyendo el coche volcado, en cuyo

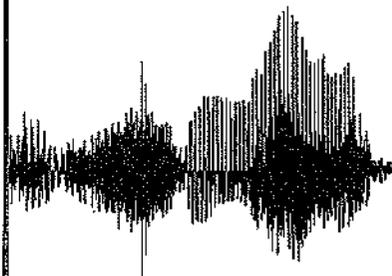
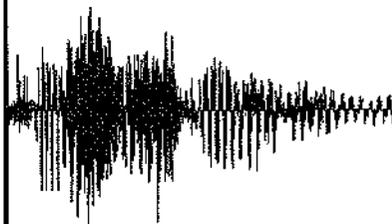
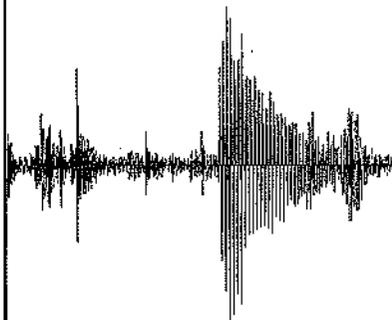
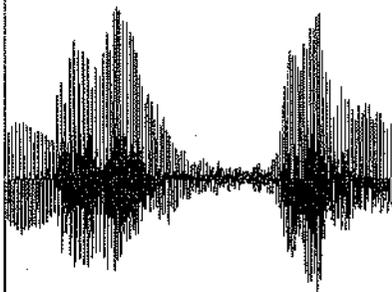
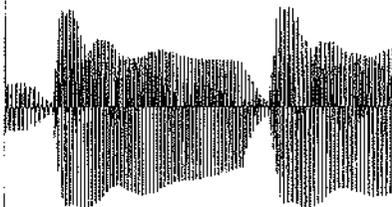
interior los dos Michel continuaban dialogando irónicamente sobre la situación mientras su vehículo se desliza a lo largo del arcén, arrojando un chorro de chispas...

Esta escena, no realista pero creíble, precisó la cooperación de seis eléctricos y cinco maquinistas: en un plató de paredes negras, el coche inmóvil fue depositado sobre cámaras infladas de neumático de camión, que lo levantaban por encima del suelo para que las ruedas no lo tocaran. Esto permitía, con ayuda de una palanca, hacerlo «bambolearse» a cada acrobático golpe de volante con que Piccoli se escabullía entre el tráfico. Delante del coche, la cámara estaba montada en un travelling lateral y se desplazaba por toda la anchura del vehículo, siguiendo los golpes de volante.

Los dos actores, relajados, eran filmados de frente a través del parabrisas y de perfil a través de los cristales de las puertas. Dos sistemas de iluminación giratorios, por encima del parabrisas, producían unos reflejos que simulaban el iluminado urbano, dando autenticidad al desplazamiento del vehículo bajo la reverberación de la ciudad.

Dos eléctricos empujaban unos carritos, que nos habían prestado en el supermercado de la esquina, en los que se encontraba una batería de acumuladores que alimentaban dos faros y un interruptor «faro/código» que accionaban al adelantar, proyectando una luz sobre los protagonistas. Otros carritos cruzaban con faros que iluminaban y deslumbraban a los actores de frente y simulaban los semáforos en rojo alejándose...

Fue un gran momento de rodaje, de resultado plenamente convincente y en el que los actores, con cierta comodidad, pudieron expresarse a sus anchas y con el talento que todos conocemos.



Samuel  
**LARSON GUERRA**

**Pensar el sonido**  
una introducción a la teoría y la práctica  
del lenguaje sonoro cinematográfico



CENTRO UNIVERSITARIO DE  
ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS

© Pensar el sonido: una introducción a la teoría  
y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATográfICOS  
Adolfo Prieto 721, Col. Del Valle, México 03100 DF

Primera edición: febrero 15 de 2010  
Primera reimpresión: junio 30 de 2012

D.R. © Samuel Larson Guerra

Larson Guerra, Samuel

Pensar el sonido : una introducción a la teoría y la  
práctica del lenguaje sonoro cinematográfico / Samuel  
Larson Guerra. -- México : UNAM, Centro Universitario  
de Estudios Cinematográficos, 2010.

276 p. il. ; 23 cm.

Bibliografía: p. 267-269

ISBN: 978-607-02-1277-2

1. Sonido en la cinematografía. 2. Sonido – Grabación  
y reproducción. 3. Cinematografía. I. Universidad Nacional  
Autónoma de México. Centro de Estudios  
Cinematográficos. II. t.

778.501-scdd20

Biblioteca Nacional de México

D.R. © 2012, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
Ciudad Universitaria, Coyoacán, CP 04510 México, Distrito Federal

ISBN: 978-607-02-1277-2

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio  
sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Impreso y hecho en México

*Gracias a mi madre y mi padre,  
por su amor a los libros, a la música y al cine.*

*Para Julia, Aymara y Lucía  
con todo mi cariño.*

## IV. El lenguaje sonoro cinematográfico

### Los elementos de la banda sonora cinematográfica

Ningún elemento cinematográfico puede tener significado si lo tomamos aisladamente: es la película tomada en su conjunto lo que es una obra de arte, y si podemos hablar de los elementos que la componen, lo hacemos un tanto arbitrariamente, separándolos artificialmente para poder discutirlos a nivel teórico.<sup>1</sup>

Comparto plenamente esta reflexión de Andrey Tarkovski y la coloco al principio de este capítulo, justamente con la intención de que al abordar de manera específica los componentes y la dimensión sonora del lenguaje cinematográfico, no olvidemos nunca que sólo cobran sentido en relación a los demás “elementos” de la obra cinematográfica.

Una película es, para el espectador, una unidad perceptiva en la cual (en el mejor de los casos) imagen y sonido se funden indisolublemente. Sin embargo, su proceso de producción es, y ha sido siempre, fragmentado, sobre todo en el ámbito del cine industrial. A diferencia del ámbito del video y la televisión, donde el sonido se ha grabado históricamente junto con la imagen en la misma cinta, el sonido cinematográfico ha sido casi siempre registrado, editado, procesado y mezclado como una o varias pistas independientes a la imagen aunque siempre en relación a ella, y que sólo en el proceso final —en la llamada copia compuesta o copia de proyección— se juntan definitivamente.

Así que, en “aras de la discusión teórica”, propongo la siguiente división de los elementos de la banda sonora, sin otra pretensión que la de exponer ciertas características y funciones de dichos elementos, al mismo tiempo que aclarar de qué estamos hablando específicamente (o de que estoy hablando yo, por lo menos), al mencionar términos tales como: sonido directo, incidentales, efectos y ambientes. Más adelante seguiremos analizando a mayor profundidad las características y las posibilidades narrativas y expresivas de estos elementos.

<sup>1</sup> Andrey Tarkovsky, *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*, tr. del autor, p. 114.

### **Sonido directo**

Es aquel que se registra "en directo" o "en vivo", en el momento de la filmación. También se le conoce como sonido sincrónico o sonido de producción (*production sound*). El sonido directo contiene lo que esté sonando en ese momento en el set o locación correspondiente a cada plano que se filma. En este sentido el sonido directo puede contener —en teoría— todo lo que se necesita de sonido en un plano: diálogos, ambiente, incidentales, efectos y hasta música. Sin embargo el sonido directo también suele contener sonidos no deseados (todo lo que suene en el entorno, por ejemplo, la siempre inoportuna alarma de un coche o las instrucciones del propio director) o carecer de sonidos deseados (por ejemplo, un trueno, que en imagen será sólo un destello de luz), por lo que comúnmente la banda sonora de una película suele tener una mezcla entre sonido directo y sonido adicional grabado antes o después del rodaje, o bien tomado de un archivo de sonidos. Es evidente que una película de animación no puede tener sonido directo, a menos que la animación se haya efectuado a partir de una imagen real.

### **Diálogos**

Presencia de la palabra hablada. Los diálogos tienen como función principal la de transmitir información. Dicha información es de diferentes tipos, que coexisten en distintos grados según el caso. Podemos hablar de información semántica: aquella que transmite ideas y datos acerca de la trama, de los personajes o de cualquier tema que se aborde por medio de los diálogos; podemos hablar también de información prosódica: aquella que nos transmite las emociones o las intenciones de los personajes, tales como alegría, tristeza, enojo, ironía, sarcasmo, etcétera; información fisiológica: el timbre, la enunciación y la respiración de una voz puede delatar el estado de salud de una persona; también podemos hablar de información espacial: aquella que nos informa acerca de las condiciones físicas del espacio en que resuenan las voces.

Los diálogos suelen ser registrados como el elemento principal del sonido directo, pero también pueden ser doblados en estudio en su totalidad o en parte. La voz en off o fuera de cuadro, como la de un narrador, también se puede decir que forma parte de los diálogos, aunque en sentido estricto se trate de un monólogo, mismo que suele ser grabado en estudio posteriormente al rodaje.

### **Incidentales**

Sonidos producidos por la acción de los personajes, tales como pasos, abrazos, ruido de ropa, manipulación de objetos como cubiertos, vajillas, puertas, cajones, etcétera. Su función principal es la de darle realismo y corporalidad a la presencia física de los personajes.

Los incidentales normalmente se registran como parte del sonido directo, pero suelen grabarse incidentales adicionales en estudio, para apoyar mo-

mentos del sonido directo donde los incidentales no quedaron registrados de la manera deseada. Son los famosos *foley* de la industria estadounidense.

### **Efectos**

Sonidos producidos por la acción de todo tipo de artefactos, vehículos, criaturas reales o fantásticas y elementos de la naturaleza. Así como aquellos sonidos no realistas usados para dar espectacularidad, dramatismo o comicidad. Incluye también todo tipo de sonidos de diseño en diferentes categorías, tales como espacial, caricaturas, terror, comedia, etcétera. En la categoría de efectos tenemos disparos, explosiones, aparatos electrodomésticos o industriales, automóviles y aviones, animales y truenos, y demás sonidos onomatopéyicos. Su función principal es la de dar realismo, dramatismo, comicidad y/o espectacularidad a los eventos que acompañan.

Algunos efectos, como el sonido de un automóvil o de un aparato electrodoméstico, puede ser que formen parte del sonido directo. Normalmente los efectos no pueden ser doblados en estudio, sino que se registran in situ o se elaboran a través de procesamientos sonoros, es decir se sintetizan o se crean. Sin embargo algunos efectos también pueden ser obtenidos en estudio. La frontera entre ciertos sonidos incidentales y ciertos efectos puede ser muy tenue o ambigua. En términos estrictos es irrelevante su clasificación en una categoría u otra: lo importante es que el sonido funcione en términos de las necesidades narrativas y expresivas de cada película.

### **Ambientes**

Sonidos que pertenecen al entorno y que lo definen espacialmente. Hay ambientes de ciudad, de campo, de bosque, de mar, de río, de selva, etcétera. A veces un solo ambiente registrado tal cual de manera natural, contiene todos los elementos que necesitamos para una secuencia de una película, pero muchas veces el ambiente es resultado de una adición de elementos: por ejemplo, yo puedo usar un ambiente de viento ligero, agregar una pista de pajaritos, otra de unos ladridos lejanos y un sonido de carros a lo lejos, y elaborar así algo que a pesar de estar constituido por varios sonidos diferentes será percibido como un solo ambiente. Al igual que los efectos de ciertos géneros cinematográficos, los ambientes pueden ser de diseño, es decir elaborados a partir de sonidos sintetizados procesados digitalmente.

La función principal de los ambientes es la de dar realismo (o verosimilitud) y profundidad a los espacios que aparecen en pantalla. Pero pueden también ser parte importante de la narrativa y las atmósferas emocionales de una película.

### **Música**

Pareciera que la música no precisa ser definida, o en todo caso no es fácil hacerlo, y yo no me atrevería a aventurar aquí una definición, siendo tan vasto el

universo de lo musical. Solamente quiero apuntar lo siguiente: la historia del cine y su actualidad no pueden explicarse sin el papel que ha desempeñado la música tanto en el lenguaje cinematográfico mismo, en un sentido estético, así como en el fenómeno cinematográfico total, en términos comerciales, culturales y, por supuesto, también políticos e ideológicos.

Desde mi punto de vista la música en el cine puede dividirse en tres grandes categorías: en primer lugar incluye, potencialmente, toda la música de todos los tiempos y culturas, al ser susceptible de ser utilizada como parte de la banda sonora de una película; en segundo lugar está la música original para cine, la que existe porque fue compuesta o realizada para una película específica; y en tercer lugar está la utilización musical de elementos sonoros no estrictamente musicales —es decir, no producidos por un instrumento musical—, lo que a veces lleva el nombre de diseño sonoro.

Esta última categoría me parece necesario señalarla, ya que aunque la mayoría de la música que escuchamos en el cine es percibida claramente como tal por ser producida por instrumentos musicales, en el momento en que los elementos no musicales, particularmente efectos y ambientes, comienzan a ser tratados de manera no realista, suelen adquirir funciones expresivas, es decir musicales.

La función principal de la música en el cine suele ser la de proveer apoyo o sustento emocional. Pero además puede cumplir muchas otras funciones, tales como establecer o clarificar el tono o carácter dramático, apoyar o establecer el ritmo, agregar o modificar sentidos y significados, ser parte de la narrativa, ser en sí misma un personaje o, también, ambientar, ser parte del fondo, de las atmósferas.

En el cine "comercial" la música suele ser un elemento obligado del cine, pero cineastas como Buñuel, Bresson y Tarkovski, entre muchos otros autores cinematográficos, abogaban por un uso más "orgánico" de la música, particularmente la extradiegética.<sup>2</sup> Buñuel francamente decía que la mejor música de cine es el silencio, mientras que Bresson admite que «sólo hace poco, y poco a poco, suprimí la música y me serví del silencio como elemento de composición y como recurso de emoción. Decirlo so pena de ser deshonesto».<sup>3</sup>

### Silencio

Aquí tenemos otro elemento que pareciera no requerir de una definición. Sin embargo la cosa no es tan sencilla. Lo primero que suele venirnos a la mente si nos preguntan qué es el silencio, es que se trata de la ausencia de sonidos, o bien, un momento en el que no se oye nada. Sin embargo ambas son condiciones inexistentes: nunca hay una ausencia total de sonidos y siempre se oye algo, por leve que sea. La ausencia absoluta de sonidos sólo existe en el vacío sideral o en la muerte: el silencio absoluto es por lo tanto una abstracción, no una experiencia

sensorial. Cuando estamos en una situación de silencio, ocurre una de dos cosas, o nos escuchamos a nosotros mismos o escuchamos cosas muy lejanas. Así que el silencio es una condición relativa: *sentimos* silencio cuando cierto sonido cesa súbitamente (como cuando un aire acondicionado, un refrigerador o un proyector se apagan y dejan de emitir ruido) y sentimos el alivio de su ausencia. O bien percibimos el silencio cuando el nivel de ruido de nuestro entorno es tan bajo que podemos escuchar cosas muy lejanas o bien a nosotros mismos, es decir los sonidos producidos por el funcionamiento de nuestro cuerpo, que normalmente son enmascarados por el ruido de fondo ambiental. Entonces podríamos definir al silencio como la ausencia relativa de sonidos. Una tercera condición del silencio tiene que ver con nuestra conciencia activa, es decir lo que queremos o no escuchar. Recordemos que el fenómeno de la escucha se da, finalmente, en el cerebro: nuestros oídos pueden estar captando estímulos sonoros que nuestra conciencia activa simplemente ignora o cancela. Como cuando estamos tan absortos o ensimismados en algo que, aunque nos dirijan la palabra, no alcanzamos a registrar lo que se nos dice. Este tipo de silencio es interno e individual: subjetivo y selectivo.

En el cine, al igual que en la vida, los silencios no son absolutos, son relativos. La función del silencio en el cine es la de servir de marco a otros sucesos, ya sea como preparación antes de un evento que se quiere destacar, o bien como descanso después de algo muy fuerte. También sirve para remarcar situaciones, ya que los momentos silenciosos de las bandas sonoras suelen generar tensión e inquietud entre el público. Finalmente, debemos decir que el silencio selectivo, las decisiones acerca de qué se oye y qué no se oye, son parte de un proceso que tiene que ver con perspectivas auditivas subjetivas: es decir que oye o que deja de oír un personaje.

El silencio en el cine puede ser también considerado una atmósfera. Las atmósferas sonoras, a diferencia de los ambientes específicos, tienen como una de sus características la de no ser percibidas normalmente sino a un nivel muy subliminal, de manera que sólo suelen ser percibidas cuando se cambia de una a otra.

Para terminar, me parece necesario hacer la siguiente acotación: los sonidos son muy maleables, sumamente plásticos y fluidos, en principio casi cualquier sonido puede transitar de una categoría a otra sin mayor problema. Por ejemplo: un sonido de pasos puede comenzar por corresponder a la categoría de incidentales (básicamente realistas) para ir adquiriendo características que lo hacen efectista (reverberación) y podrían transformarse dinámicamente, de manera fluida, en el sonido de un tambor. De sonido incidental a efecto musical. O ser una música que se transforma en un ambiente y luego en un silencio atmosférico. Por esta misma condición de maleabilidad, al intentar hacer un análisis puede ser difícil precisar con exactitud a qué categoría pertenece un sonido, ya que puede estar cumpliendo más de una función.

<sup>2</sup> Véase p. 151.

<sup>3</sup> Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*, p. 12.

### Conceptos y reflexiones para una aproximación al estudio del lenguaje sonoro cinematográfico

En el siglo pasado el cine, ayudado fuertemente por la televisión y después por las computadoras, vino a modificar, para bien y para mal, nuestra percepción de la vida, entronizando definitivamente a la imagen, el rectángulo virtual a través del cual vemos el mundo, como parámetro normativo o referencia suprema de nuestra percepción o conocimiento de la realidad.

Ver es entender: «¿Ves?», «Sí, ahora entiendo»; o bien al revés: «¿Entiendes?», «Sí, ya veo».

Hablamos de imaginar, de visualizar un proyecto o una idea; de tener altas miras en la vida o de no ver más allá de nuestras narices; de tener visión (que rima con misión, ese concepto tan de moda en ciertos ámbitos corporativos e institucionales de perfil empresarial); de ver por los tuyos; de mirar por tus asuntos; de «hasta no ver no creer» y de echarnos «tacos de ojo». Así, “ver” es equivalente a saber, conocer, constatar, predecir, concebir, disfrutar.

Claro que también existen los usos lingüísticos relacionados con la escucha y el oír: «no hay peor sordo que el que no quiere oír»; «le entra por un oído y le sale por el otro»; «lo que no oye lo inventa»; «a buen entendedor pocas palabras»; «a palabras necias oídos sordos». En estos ejemplos, oír es equivalente a voluntad (interés-desinterés), creatividad, entendimiento, juicio crítico. Es decir, cualidades de la escucha que suelen ser relegadas a un plano secundario ante el protagonismo de la vista, de las miradas —las imágenes— “que matan”. En cierto sentido el predominio de lo visual sobre lo sonoro es como el predominio de lo masculino sobre lo femenino, es decir una relación asimétrica e injusta sustentada en falsos supuestos de superioridad.

En una cultura dentro de la cual “ver” quiere decir entender, los poderes epistemológicos del sujeto están claramente dados como una función de la centralidad del ojo. [...] En la civilización occidental la vista se convierte en el Cetro Real para la aprehensión del mundo externo. [...] El concepto del conocimiento está partido desde el principio. Esta división es apoyada por el sistema establecido y por el mantenimiento de oposiciones ideológicas entre lo inteligible y lo sensible, el intelecto y la emoción, hechos y valores, razón e intuición. Roland Barthes explica que: «la ideología burguesa de tipo cientista o intuitiva, registra hechos o percibe valores, pero rechaza explicaciones, el orden del mundo puede ser visto como suficiente o inefable, nunca es visto como significativo».

La inefable, intangible cualidad del sonido —su falta de concreción, que conduce a una ideología empirista— requiere ser colocada del lado de lo emocional o intuitivo.<sup>4</sup>

Entonces, el primer problema al que nos enfrentamos para abordar una discusión teórica acerca del lenguaje sonoro cinematográfico, es este sesgo entre lo sonoro y lo visual, una inercia conceptual y analítica que lastra nuestra percepción de la dimensión sonora del lenguaje audiovisual, sobre todo porque se asumen como naturales las convenciones del lenguaje sonoro íntimamente ligadas al modelo de representación institucional del cine industrial, que podríamos considerar una “falacia histórica”.

Históricamente, el sonido fue agregado a la imagen; ergo (por lo tanto) en el análisis del sonido cinematográfico podemos tratar al sonido como una idea de último momento, un suplemento que la imagen es libre de tomar o dejar según le plazca. [...] La *falacia ontológica*. [...] Hoy en día la primacía de la imagen sigue siendo tomada como algo dado. Constatemos, por ejemplo, a Gianfranco Bettetini: «La esencia del cine es básicamente visual, y toda intervención sónica debe limitarse a ser un acto justificado y necesario de integración expresiva».<sup>5</sup>

Así, el sonido de los medios audiovisuales, predominantemente usado de esta manera empirista-funcional subordinada a la imagen, es una construcción ideológica que cumple su papel de coadyuvar, no a la observación crítica de la realidad, sino al mantenimiento de una visión acrítica del sistema dominante. El sonido cinematográfico es así un factor poderosísimo de sincronización emocional de los espectadores, quienes son (con)movidos y manipulados emocionalmente, lo quieran o no, por las vibraciones de la banda sonora, particularmente la música.

Al respecto de esta predominancia de lo visual sobre lo sonoro también en la teoría cinematográfica, Rick Altman apunta:

Aunque Eisenstein privilegia el montaje y Bazin prefiere tomas largas y fotografía de foco profundo, ambos enfatizan constantemente el componente visual del cine. Al igual que su vocabulario, la problemática de la crítica cinematográfica sigue siendo consistentemente de naturaleza visual. [...] Se dice que la justificación para este enfoque yace en la privilegiación de la vista por encima de los demás sentidos en el mundo occidental; se afirma que el cine no es más que un hijo de la perspectiva renacentista. [...] Desarrollando un lazo fascinante y lógico entre la “etapa del espejo” como la describe Lacan y la experiencia misma de ver cine, estos críticos se encuentran limitados sólo al lenguaje visual. Sin embargo, la metáfora del espejo puede ser aplicada fácilmente al sonido tanto como a la imagen (el mito de Narciso incluye a Eco también). Eco ecoecococococococo.<sup>6</sup>

Así como la mayor parte de la crítica y la teoría cinematográfica tienden a menospreciar o simplemente ignorar el aspecto sonoro del lenguaje audiovisual, también nuestro vocabulario para referirnos a cuestiones sonoras está plagado de

<sup>4</sup> Mary Ann Doane, «Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing», en *Film Sound...*, tr. del autor, p. 55.

<sup>5</sup> Rick Altman, «The Evolution of Sound Technology» (1976), en *Film Sound...*, tr. del autor, p. 51.

<sup>6</sup> *Ibidem.*, p. 45.

conceptos y términos visuales: hablamos de sonidos altos o bajos; hablamos del color tímbrico de un arreglo instrumental; hablamos de la imagen estereofónica; hablamos de sonidos limpios y transparentes o su contrario, sonidos sucios y opacos; hablamos de que hay que limpiar el sonido; de que hay que darle brillo; hablamos de sonidos o voces en off (fuera de cuadro).

Su *status* ontológico [el de los objetos "aurales" o "sonoros"] es mucho menos durable que el de lo visual. Los "sonidos off" son designados como "off" simplemente por no ser parte del campo visual. Por supuesto que nunca pueden estar "off", ya que siempre se les escucha.

El lenguaje usado por los técnicos y los estudios, sin darse cuenta, conceptualiza al sonido de una manera que sólo tiene sentido para la imagen. Estamos claros de que hablamos sobre sonido, pero en realidad estamos pensando en la imagen visual de la fuente sonora.<sup>7</sup>

Esta confusión entre lo sonoro y lo visual no es algo que suceda tan sólo en el ámbito de los medios audiovisuales. Podemos decir que permea prácticamente todas las esferas de la cultura occidental, en el sentido de que es una forma de concebir el mundo, en donde lo visual es colocado en la cima de nuestra jerarquización de los sentidos.

Al perpetuar una postura orientada a la imagen, la crítica cinematográfica no ha logrado proveer ni la teoría ni la terminología necesaria para el correcto tratamiento teórico del sonido cinematográfico tal y como existe.<sup>8</sup>

No hay una teoría unificada del sonido cinematográfico. Ni siquiera existe un glosario unificado de términos y conceptos claramente aceptado y utilizado por todos: lo que existe es un conjunto de conceptos y términos de uso más o menos generalizado con significados no siempre evidentes o compartidos. Quizás en Francia, con Michel Chion como la figura más destacada, es donde más se ha desarrollado lo que podríamos llamar una "teoría general del sonido en los medios audiovisuales". En nuestro contexto, el de las cinematografías iberoamericanas, la terminología utilizada en cada país suele tener además su propia idiosincrasia léxica. España destaca en cuanto a diferencia por tener un vocabulario más "purista": a diferencia de los países latinoamericanos, en donde la tendencia a usar anglicismos —o directamente palabras en inglés— es mucho mayor. Así que a las diferencias de vocabulario entre las variaciones nacionales e incluso regionales de la lengua castellana, se suma cierta insuficiencia general del nuestro idioma para describir más específicamente las distintas características de las manifestaciones de lo sonoro.

Mientras que la experiencia visual tiene un metalenguaje bien desarrollado, la experiencia sónica no lo tiene. Tenemos palabras abstractas para describir el color, la textura, la

forma, la dirección, el sombreado y demás características. A la inversa, la mayor parte del lenguaje usado para describir elementos de fenómenos auditivos es metafórico: exceptuando lenguajes especializados en musicología, ingeniería de sonido, acústica, y descriptores generales como fuerte (*loud*) o suave (*quiet*), existen muy pocas palabras abstractas en inglés común para describir el timbre, el ritmo, la textura, la densidad, la amplitud o la espacialidad de los sonidos.<sup>9</sup>

La anterior cita es totalmente aplicable a la lengua castellana o español común, en cuanto a la escasez de términos abstractos para referirnos a características de lo sonoro. Y además revela interesantes diferencias con el inglés, al utilizarse en el texto original los términos *loud* y *quiet*, mismos que no tienen traducción literal totalmente satisfactoria en castellano: *loud* se traduce como algo sonoro fuerte o alto; es decir, es una palabra que expresa el concepto de intensidad específicamente sonora, mismo que en español no tiene un término exactamente correspondiente. *Quiet* a su vez tiene acepciones en inglés que no corresponden a las que tiene la palabra "quieto" en español, misma que no suele usarse para referirnos a un lugar silencioso (*a quiet place*) o para decirle a alguien que se calle (*be quiet*).

Para concluir estas reflexiones acerca de las insuficiencias y determinaciones de los lenguajes en general, cito, de su Lección Inaugural de la Cátedra de Semiología Literaria del Colegio de Francia, a Roland Barthes.

Aquel objeto en el que se inscribe el poder desde toda la eternidad humana es el lenguaje o, para ser más precisos, su expresión obligada: la lengua.

El lenguaje es una legislación, la lengua es su código. No vemos el poder que hay en la lengua porque olvidamos que toda lengua es una clasificación, y que toda clasificación es opresiva: *oratio* quiere decir a la vez repartición y conminación. Como Jakobson lo ha demostrado, un idioma se define menos por lo que permite decir que por lo que obliga a decir. En nuestra lengua francesa, y se trata de ejemplos groseros, estoy obligado a ponerme primero como sujeto antes de enunciar la acción que no será sino mi atributo: lo que hago no es sino la consecuencia y la consecución de lo que soy; de la misma manera, estoy siempre obligado a elegir entre el masculino y el femenino, y me son prohibidos lo neutro o lo complejo; igualmente estoy obligado a marcar mi relación con el otro mediante el recurso ya sea al *tú* o al *usted*: se me niega la suspensión afectiva o social. Así, por su estructura misma, la lengua implica una fatal relación de alienación.<sup>10</sup>

Alienación de la cual podemos escapar, de alguna manera, según el propio Barthes, por medio de la literatura, es decir a través de la constante subversión y revolución del propio lenguaje. Y los modelos estéticos hegemónicos en el cine, los que conforman las convenciones clásicas del lenguaje cinematográfico, también son esta camisa de fuerza que nos constriñe y que tienen su contraparte en el llamado cine de arte, es decir el equivalente a la literatura, como espacio

<sup>7</sup> Russell Lack, *Twenty-Four Frames Under: A Buried History of Film Music*, tr. del autor, p. 67.

<sup>8</sup> Rick Altman, *op. cit.*, p. 52.

<sup>9</sup> Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, tr. del autor, p. 94.

<sup>10</sup> Roland Barthes, *Lección Inaugural*, pp. 118-119.

de libertad. En el caso específico del sonido cinematográfico, podemos constatar cómo el sesgado y limitado lenguaje que tenemos para hablar de lo sonoro, distorsiona y limita nuestras ideas y valoraciones de los fenómenos áureos. Por ejemplo, al decir "se escucha voz en off o fuera de cuadro", se está diciendo un contrasentido, pues la voz como tal, siempre está "adentro" del cuadro, en el sentido de que parece simplemente emanar de la pantalla, lo que queda fuera del cuadro es la imagen de la fuente emisora. El sonido en el cine está o no está, y cuando está, está en todos lados. Es cierto que proviene fundamentalmente de detrás de la pantalla, que viene principalmente de frente a nosotros, pero se difumina por toda la sala, por lo que está, incluso en una proyección monaural, alrededor nuestro:

volviendo al sonido fuera de cuadro, las leyes de la física no explican adecuadamente esta persistente confusión entre el objeto aural en sí mismo y la imagen visual de su fuente emisora. [...] Hay algo más detrás de esto, algo cultural: [...] la concepción del sonido como un atributo, como un no-objeto, y por lo tanto la tendencia a desatender sus propias características en favor de las que pertenecen a su "sustancia" correspondiente, que en este caso se trata del objeto visible, el cual ha emitido el sonido.<sup>11</sup>

Retomo la reflexión etimológica acerca de la lengua como clasificación, como sistema ordenado. Nos dice Barthes: *ordo* es repartición y conminación. Es decir la lengua ordena en dos sentidos, en el sentido clasificatorio y en el imperativo. La lengua es también parte del orden establecido, del orden imperante. Un sentido crítico de cualquier actividad humana pasa necesariamente por un constante batallar con la lengua, para obligarla a decir lo que queremos decir, y no simplemente lo que ella nos permite o nos obliga a decir.

El himno X del *Rigveda* define a los hombres como aquellos cuya tierra, sin que lo adviertan es la audición.

El hábitat de las sociedades humanas es su lenguaje. No se cobijan en los mares, las grutas, en la cima de las montañas ni en los bosques hondos sino en la voz que intercambian entre sí. Todos los actos de los oficios y los ritos se urden al interior de esa maravilla sonora, invisible y sin distancia, a la que todos obedecen.

Oír es obedecer. En latín escuchar se dice *obaudire*. *Obaudire* derivó a la forma castellana *obedecer*. La audición, la *audientia*, es una *obaudientia*, es una obediencia.<sup>12</sup>

Estas palabras de Pascal Quignard, de su libro *El odio a la música*, también están referidas, de manera sustantiva a lo largo de dicho texto, a la música, al poder que puede ejercer sobre nosotros: a cómo nos hace obedecer emocionalmente cuando sabe tocar los resortes correctos; a cómo puede ser utilizada para hacernos sentir emociones más o menos determinadas; o acompañar perversa-

<sup>11</sup> Christian Metz, «Aural Objects», en *Film Sound...*, tr. del autor, p. 158.

<sup>12</sup> Pascal Quignard, *El odio a la música*, p. 106.

mente eventos trágicos o dramáticos, reales o ficticios. Si como dice Barthes, el fascismo en la lengua no consiste en impedir decir, sino en obligar a decir, el fascismo en la música sería este obligar a sentir. Y aquí es importante recordar que no podemos cerrar los oídos como cerramos los ojos: ante las imágenes podemos protegernos decidiendo no verlas, con lo sonoro no pasa lo mismo; cuando por cualquier circunstancia preferiríamos no tener que escuchar cierta música, a lo mucho podremos atenuar la escucha, pero difícilmente podremos cancelarla del todo.

Por todo lo anterior, me parece importante exponer y explicar algunos términos y conceptos —de la manera en que yo los entiendo y utilizo— antes de poder profundizar en otros aspectos del lenguaje sonoro cinematográfico. En las últimas décadas han aparecido un número muy importante de textos teóricos y trabajos de investigación acerca de múltiples aspectos de lo sonoro, lo acústico y lo auditivo. No pretendo conocer más que una parte mínima de dichos trabajos, naturalmente los que a mí me han parecido más torales y atractivos, por lo que la siguiente lista es un tanto arbitraria y parcial. No pretende ser exhaustiva ni sistemática, es simplemente una especie de compendio de aquellos términos y conceptos que me parecen más importantes y que estaremos utilizando a lo largo de este capítulo.

### Diégesis

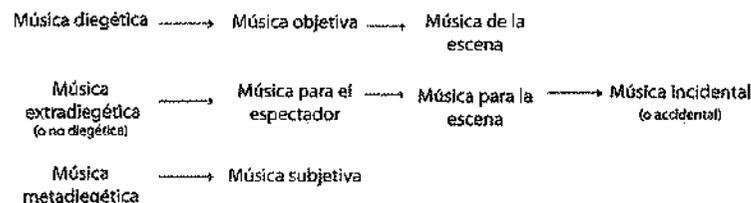
Término griego usado desde los tiempos de Aristóteles para denominar aquello que es relatado por un narrador, a diferencia de la mimesis, que es aquello que se muestra. Aplicado en la actualidad al cine, la diégesis puede ser definida como todo aquello que pertenece al mundo creado o formado por un relato, sea éste de ficción o no. Otra manera de definir la diégesis es como el *continuum* espacio-temporal de la acción dramática, es decir el lugar (los lugares) y el tiempo (los tiempos) en que ocurre la historia que nos cuenta cada película. La diégesis también incluye el universo interno de los personajes (sueños, pensamientos, fantasías), así como lo que ellos a su vez relatan. Cuando en una película un personaje cuenta una historia que sucede en otro tiempo y/o espacio, tenemos una diégesis dentro de otra diégesis. En este sentido, las posibles combinaciones de diferentes diégesis al interior de una película son múltiples, y aunque existen notables ejemplos de películas multidiegéticas como *El espejo* (1974) de Tarkovski o *Mi tío de América* (1980) de Resnais, lo más común es que una película tenga una sola diégesis.

Aplicado a los elementos de la banda sonora, este concepto es utilizado sobre todo en relación a la música: la música cinematográfica puede ser calificada de diegética o extradiegética. Así, la música diegética es aquella que pertenece a la diégesis; es decir, es música que sucede dentro de la escena y que puede ser escuchada por los personajes. Ejemplos de música diegética son: cualquier escena en que hay músicos tocando en vivo o cuando la música se escucha en la ra-

dio o en cualquier otro aparato reproductor. La música extradiegética es aquella que no pertenece a la diégesis y que por lo tanto sólo es escuchada por el espectador. El uso más frecuente de la música en el modelo de representación institucional (la del cine industrial) es el extradiegético.

Haciendo una analogía con la terminología del teatro, se puede decir que la música diegética es la música "de la escena" y la música extradiegética es la música "para la escena". A la música extradiegética se le suele llamar también música "no diegética" y también se le conoce como música incidental, término derivado de la tradición escénica, en la cual la música de la escena es aquella que está establecida desde el texto teatral original y que en principio será la misma para las distintas puestas en escena de la misma obra, por ejemplo: una canción específica que canta un personaje. Y la música para la escena, o música incidental, que será aquella que cada director decida utilizar para su particular montaje escénico. En este sentido, y haciendo un juego de palabras, a veces se habla de la música incidental como música "accidental", haciendo referencia a su uso no siempre necesario ni siempre afortunado. La diferencia con el cine es clara: en una película la música incidental para cine queda amarrada para siempre a las imágenes cinematográficas para las cuales fue compuesta; la música incidental para teatro normalmente será diferente en cada montaje escénico.

Tabla comparativa de categorías



Existe otra categoría correspondiente a la música que es escuchada por un personaje, pero que no está sonando objetivamente en la escena. Es decir, es música que un personaje imagina, sueña, evoca o simplemente escucha "dentro de su cabeza". En estos casos, podemos designar a la música como metadiegética. Así, de la misma manera en que podemos decir que la música diegética es objetiva, en el sentido de que sucede objetivamente dentro de la escena, también podemos decir que la música metadiegética es subjetiva, puesto que sucede dentro de la subjetividad del personaje (o de los personajes) que la escucha(n). Quien propuso originalmente esta categoría fue la teórica Claudia Gorbman en su taxonomía del sonido cinematográfico, a mediados de los setentas; previo a esto, sólo existían las categorías de diegético y extradiegético.

A partir de las anteriores definiciones se puede elaborar una tabla comparativa, donde se pueden apreciar ciertas correspondencias entre distintas categorías, mismas que pueden ser aplicadas, en algunos casos, no sólo a la música, sino también a los sonidos en general e incluso a las voces.

Podemos decir, por ejemplo, que un sonido incidental realista es siempre diegético, pues es producto de la acción de un personaje. En cambio los efectos tienen la posibilidad de ser también extra- o metadiegéticos.

#### Sonido sincrónico vs. sonido asincrónico

Esta dicotomía fue planteada en 1929 por un grupo de directores rusos (de la entonces llamada Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, 1917-1991) a raíz del éxito de *El cantante de jazz* (1927) y de la inminente conversión del cine a una nueva dimensión, tanto comercial como estética e industrial: la integración tecnológica del sonido directo sincrónico a la praxis cinematográfica.

En un principio se le llamó sonido sincrónico a aquel que se registraba de manera simultánea con la filmación de una toma y que después de haber pasado por un proceso de resincronización y regrabación, finalmente acompañaba de manera sincrónica lo que sucedía en la pantalla. Se puede decir entonces que el sonido sincrónico es el sonido originalmente correspondiente al momento de producción de una imagen cinematográfica o lo que es casi lo mismo, su sonido diegético. Sin embargo, muy temprano, en Hollywood particularmente, a ese sonido sincrónico se le fueron agregando elementos tales como incidentales (*foley*) y diálogos doblados posteriormente en estudio. Con el tiempo, esta idea del sonido sincrónico se ha vuelto más una referencia a aquello que se oye (o parece que se oye) "natural" —en el sentido de naturalmente perteneciente al universo visual y diegético de una película— e independientemente de si estos sonidos son "naturales" (el sonido directo) o "artificiales" (grabados en estudio). Es claro, por ejemplo, que una película de animación, por realista que pueda ser, podrá tener sonido sincrónico, pero nunca sonido directo. La distinción entre el uso de sonido directo o sonido doblado es algo que la industria de Hollywood nunca consideró relevante, lo importante siempre fue la limpieza, claridad y sincronía de las voces y los efectos, y su aparente naturalidad. En Francia, durante la década de los treinta, las películas sonoras eran anunciadas con la especificación de si se trataba de sonido directo o doblado: al parecer el público francés prefería claramente aquellas con sonido directo.

Mientras en el resto del mundo el cine se desarrollaba como una industria sujeta a las inexorables leyes del mercado, en el contexto de la joven revolución soviética nacía un cine financiado por el Estado y realizado por artistas altamente politizados. Esta situación propició el surgimiento de talentos particulares que abordaron la praxis y la teoría cinematográfica desde ángulos y perspectivas muy diferentes a las que se gestaban en el mundo capitalista, particularmente en Estados Unidos. Quizás una de las principales diferencias es que los cineastas

soviéticos eran muy afectos a teorizar y reflexionar acerca de su praxis cinematográfica, actividad poco común, a la fecha, entre los cineastas estadounidenses. Entre otros aspectos, destacaba en los cineastas rusos su distinta valoración de la narrativa cinematográfica, en la cual, en contraposición a las historias de causa y efecto centradas en los personajes individuales, planteaban, en consonancia con la visión marxista-leninista de la Historia, como sujetos del relato cinematográfico al pueblo, a los movimientos sociales, al proletariado, a los revolucionarios. Particularmente para Serguei Eisenstein, representante más conspicuo de la vanguardia soviética, el recurso cinematográfico concreto para contar esta historia épica y al mismo tiempo ayudar a crear al hombre nuevo, era el montaje, concebido no como simple mecanismo de continuidad de acción, sino como mecanismo dialéctico de creación de significados y revelación de conceptos. Para Eisenstein, el montaje es la esencia misma de lo cinematográfico y consecuentemente desarrolla su teoría del montaje intelectual o dialéctico, según la cual cada plano cinematográfico tiene un significado o tesis, que entra en relación dialéctica con el significado o antítesis del plano siguiente, produciendo una síntesis por el choque o encuentro de conceptos. Esta síntesis es el mensaje o la idea resultante y es donde yace la función comunicante fundamental del cine. De esta manera el montaje es lo que permite al cineasta revelar y transmitir al espectador las verdades no aparentes de la realidad. Es decir, es un idea de lo cinematográfico profundamente enraizada en la noción del cine como arma de pedagogía social. Se trata de un mecanismo de comunicación efectivamente funcional, pero que puede servir tanto para vender una ideología como un producto de consumo, y que al erigirse como idea esencial de lo cinematográfico, deja de lado otros aspectos torales de la expresión cinematográfica y antepone lo intelectual-abstracto a lo emocional-sensorial. También es muy relevante la influencia de la música en la construcción del edificio conceptual de Eisenstein:

En «La cuarta dimensión fílmica», Eisenstein sugirió que los cineastas debían trabajar con "armónicos" tanto como con la "dominante", a fin de crear un impresionismo cinematográfico con reminiscencias del impresionismo musical de Debussy. Eisenstein [...] buscaba con frecuencia de manera implícita las analogías musicales, de ahí que recurra repetidamente a conceptos musicales como el compás, los armónicos, la dominante, el ritmo, la polifonía y el contrapunto.<sup>13</sup>

El *acorazado Potiomkin* (1925) es el ejemplo clásico representativo de estas ideas en cuanto al aspecto sonoro. Mientras que en Estados Unidos y en Europa se multiplicaban los esfuerzos y la experiencias prácticas, en la Unión Soviética, debido al atraso tecnológico, se limitaban a discutir y teorizar acerca de los pros y los contras de un cine sonoro. En 1929 la situación imperante en la cinematografía

soviética no permitiría todavía por unos años efectuar el salto tecnológico al cine sonoro. En ese contexto de una cinematografía irremediablemente "no sincrónica", en el sentido de "sin sonido directo", Eisenstein, junto con Pudovkin y Alexandrov, publican en un diario de Leningrado un manifiesto en contra de las llamadas *talking films* (películas habladas). La conclusión general del manifiesto está expresada en el siguiente párrafo:

El registro sonoro es una invención de doble filo, y lo más probable es que su uso proceda por la línea de menor resistencia, es decir, la línea de satisfacer la más simple curiosidad. [...] EL MÉTODO DEL CONTRAPUNTO en la construcción del film sonoro (*sound film*) no solamente no debilitará al CINE INTERNACIONAL sino que hará que su significancia cobre un poder y una relevancia cultural sin precedentes.<sup>14</sup>

Para Eisenstein, lo anterior sería factible al usarse los sonidos como piezas adicionales del montaje cinematográfico, para construir un gran contrapunto orquestal de imágenes visuales y aurales. El uso de términos y conceptos musicales para hablar de lo cinematográfico nos revela la búsqueda de un lenguaje cinematográfico más cercano a la música que a la literatura y al teatro. Eisenstein ubicaba la llegada del sonido sincrónico como un obstáculo más en el desarrollo de un lenguaje cinematográfico sonoro universal, sustentado en el montaje conceptual y rítmico de "piezas" visuales y aurales descontextualizadas, y por lo tanto susceptibles de ser utilizadas como piezas (símbolos y conceptos) del montaje. El realismo que el sonido directo aportaba al cine iba directamente en contra del estilo de representación cinematográfica que Eisenstein predicaba e intentaba desarrollar.

Las tareas del tema y la historia se vuelven más complicadas cada día; los intentos por solucionarlas solamente por métodos de montaje "visual" derivan en problemas no resueltos, o bien, obligan al director a recurrir a rebuscadas estructuras de montaje, propiciando la atemorizante eventualidad de sinsentidos y decadencia reaccionaria.<sup>15</sup>

Este párrafo del manifiesto expresa contundentemente el sentir de los firmantes acerca del cine basado en supuestos literarios. En su búsqueda de un lenguaje específicamente cinematográfico, rechazaban todo lo que oliera a teatro o a literatura.

Sin embargo, no todos los firmantes del manifiesto eran tan radicales. En el caso de Pudovkin, existen otros escritos en donde amplía el concepto de sonido asincrónico y la idea del contrapunto y sus posibilidades como recurso narrativo y expresivo.

<sup>14</sup> Serguei Eisenstein, *et al.*, «A Statement», en *Film Sound...* tr. del autor, p. 83.

<sup>15</sup> *Ibidem* p. 84.

<sup>13</sup> Robert Stam, *Teorías del cine: una introducción*, p. 60.

Siempre existen dos ritmos, el curso rítmico del mundo objetivo y el tempo y el ritmo con los que el hombre observa dicho mundo. El mundo es un ritmo completo, mientras que el hombre recibe sólo impresiones parciales de este mundo a través de sus ojos y oídos y en un grado menor a través de su propia piel. El tempo de sus impresiones varía con la excitación y el apaciguamiento de sus emociones, mientras que el ritmo del mundo objetivo continúa en su tempo sin variaciones. El curso de la percepción humana es como la edición. [...] La imagen puede retener el tempo del mundo, mientras que la pista sonora sigue los ritmos fluctuantes del curso de la percepción humana, o viceversa. Ésta es una forma obvia y simple para el contrapunto de imagen y sonido.<sup>15</sup>

Derivado de esta idea, podemos apuntar que en una banda sonora convencional el único elemento que normalmente se usa (y del cual muchas veces se abusa) para establecer este contrapunto "perceptivo" es la música extradiegética.

El cineasta francés Robert Bresson, en sus *Notas sobre el cinematógrafo*, apunta varias ideas acerca del uso del sonido, en las cuales, sin llamarlo sonido asincrónico, plantea recursos, recomendaciones y reflexiones que se asemejan a los planteados por sus colegas rusos, tales como:

Lo que está destinado al ojo no debe repetir lo que se destina al oído.

Si el ojo es conquistado por completo, no dar nada o casi nada al oído. (Y a la inversa...) No se puede ser a la vez todo ojo y todo oído.

Si un sonido es el complemento obligado de una imagen, dar preponderancia sea al sonido, sea a la imagen. En paridad, se dañan o se matan, como se dice de los colores.

Si se solicita sólo al ojo, el oído se vuelve impaciente. Si se solicita sólo al oído, se vuelve impaciente el ojo. Utilizar esas impaciencias. Potencia del cinematógrafo que se dirige a dos sentidos de manera regulable.<sup>16</sup>

Cabe destacar de estas notas —que son sólo algunas de las que se refieren específicamente a lo sonoro— la crítica al papel subordinado de lo sonoro con respecto a lo visual y por ende su carácter muchas veces redundante. Así como la justa consideración del cine como un arte, que deriva su fuerza expresiva tanto de lo visual como de lo sonoro.

#### *Acusmática, sincresis, audiovisión, contrato audiovisual, vococentrismo, efecto empático-anempático*

Los anteriores son unos pocos de los conceptos y categorías que Michel Chion utiliza para poder hablar de lo sonoro en general y del sonido cinematográfico en particular. Para poder abordar lo sonoro de manera específica, Chion ha desarrollado un marco teórico exhaustivo y riguroso. Y ha tenido también que acuñar nuevos términos para nuevos conceptos y categorías. Su obra es amplia y debe ser conocida por cualquier persona interesada en el lenguaje sonoro cinematográfico

o audiovisual. No intentaré de ninguna manera reseñarla, simplemente me limitaré a exponer los conceptos arriba mencionados, ya que forman parte fundamental del pensamiento teórico actual acerca del sonido cinematográfico.

*Acusmática.* Término usado por Pierre Schaefer en su *Tratado de los objetos sonoros*, trabajo que en algún momento pensó nombrar como *Tratado de los Objetos Acusmáticos*. Los sonidos acusmáticos son aquellos cuya fuente emisora no es visible. El primero en utilizar el término fue el poeta francés Jérôme Peignot en 1955, para referirse a la música concreta, ya que ésta, por ser producida por medio de la edición, procesamiento y mezcla de sonidos grabados en cinta magnética y finalmente reproducida desde la misma cinta, es una música cuyas fuentes sonoras no son visibles al momento de su escucha. Históricamente el término viene del nombre de los iniciados en los primeros misterios de una secta pitagórica en la antigua Grecia. Los "acusmáticos" —nombre de los novicios— escuchaban la enseñanza del maestro en silencio y sin poder ver su rostro o su persona, oculta detrás de un velo. Cinco años después, al pasar a la siguiente etapa, adquirían el grado o la categoría de "matemáticos" y con ello la posibilidad de ver al maestro y dialogar con él. Al parecer la causa de esta disposición tenía que ver con la idea de que así los jóvenes iniciados se podrían concentrar mejor en la esencia de las enseñanzas. Michel Chion retoma el término acusmático en varios de sus textos, y en el caso específico del sonido cinematográfico, lo usa para referirse, por ejemplo, a los mal llamados sonidos fuera de cuadro, particularmente la voz en off, en cuyo caso la imagen oculta específica es el rostro. Es decir, una voz acusmática en el cine es aquella que hemos escuchado, pero sin haber visto el rostro del dueño de la voz. En este sentido lo que está fuera de cuadro no necesariamente es la persona, basta con que su rostro esté oculto por cualquier medio: por la oscuridad, por una máscara o porque siempre aparezca dándonos la espalda. Este caso es típico de películas de asesinos seriales, personajes cuya identidad, su rostro, suele no mostrarse sino hasta el desenlace de la historia. En esos casos Chion habla del valor dramático que tiene el saber escoger el momento justo para "desacusmatizar" la voz, es decir mostrarnos el rostro, la identidad visual del villano. Otro ejemplo de voz acusmática puede ser el de HAL, la computadora de la nave en *2001: Odisea del espacio*, sólo que se trata de un voz no desacusmatizable, ya que HAL no tiene un rostro que mostrar.

Otro teórico que retoma el concepto y profundiza en el estudio de los sonidos acusmáticos en un contexto mucho más amplio que el del cine, es Dennis Smalley, quien retoma muchos de los temas originalmente planteados por Schaefer acerca de la escucha y todo lo que tiene que ver con lo sonoro. Es sobre todo en este ámbito de las teorías y los estudios de la escucha y lo sonoro, donde nos toparemos con más frecuencia con el uso de la palabra y el concepto de acusmática. Dudo mucho que en el caso del cine llegemos a sustituir en la praxis cotidiana el término voz en off por el de voz acusmática, a pesar de ser este último más preciso y correcto.

<sup>15</sup> V. I. Pudovkin, «Asynchronism as a Principle of Sound Film», en *Film Sound...*, tr. del autor, p. 87.

<sup>16</sup> Robert Bresson, *op. cit.*, pp. 56, 57, 78.

*Sincresis.* En palabras del propio Michel Chion:

un neologismo al estilo de Lewis Carroll (una reducción construida a partir de sincronismo y síntesis), es el nombre que damos a un fenómeno psicofisiológico espontáneo y reflejo que depende de nuestras conexiones nerviosas y musculares. Consiste en percibir, como un único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sonoro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente.<sup>18</sup>

Este fenómeno es fundamental para el cine sonoro, puesto que nos permite asumir como "reales" dentro del universo de cada película los sonidos sincronizados con una acción, aunque evidentemente no correspondan en algún otro nivel. Es decir, si escuchamos casi cualquier tipo de golpecitos acompañando sincrónicamente los pasos de alguien en la pantalla, percibiremos dichos golpecitos como los pasos del personaje. Es más, hasta toleramos las diferencias de sincronía labial en el caso de películas dobladas de otras lenguas, siempre y cuando no sea flagrante la no correspondencia.

*Audiovisión.* Término que da nombre a uno de los libros de Chion sobre el sonido y la imagen, y es propuesto como concepto fundamental en contraposición a la forma más común que tenemos de referirnos al hecho de asistir a la proyección de una película: hablamos de ir a ver una película o de que vimos una película. La dimensión sonora queda excluida por el propio uso del lenguaje. Esto provoca una cierta actitud de dar por hecho el aspecto sonoro de la película. Los aportes expresivos y narrativos del sonido, normalmente diseñados para no llamar la atención, suelen ser percibidos como aspectos visuales; es decir, en cierto sentido, mientras mejor sea el sonido mejores serán la imagen y la historia en la percepción del espectador. Así, Chion nos propone que deberíamos decir: "audioví" o voy a "audiover" una película.

*Contrato Audiovisual.* Es la suspensión de la incredulidad que el espectador adopta al asistir a la proyección de una película, al asumir que los sonidos que salen de las bocinas detrás de la pantalla y las imágenes que en ésta se proyectan, son reales y se corresponden.

*Vococentrismo.* Se refiere al imperio de la palabra por encima de los demás elementos que conforman la banda sonora de una película. De como se establece una jerarquía en la cual, de manera esquemática, podemos decir que la mezcla de sonidos cuando hay diálogos, consiste en subirle a las voces lo más posible, un eterno primer plano poderoso, y luego establecer los niveles de los demás elementos de manera que no compitan con las voces y, sobre todo, que no comprometan la inteligibilidad de los diálogos. También se refiere al hecho de que la

<sup>18</sup> Michel Chion, *El sonido: música, cine, literatura*, p. 281.

presencia de la voz lingüística, automáticamente coloca al resto de los sonidos en un segundo plano de nuestra atención. Por lo que en las películas con muchos diálogos, el resto de los elementos sonoros, exceptuando quizás a la música, quedan subordinados al imperio de la voz. En el reino del vococentrismo la palabra hablada es el rey, ante quien todos se inclinan, la música es la reina (como en el ajedrez: en el fondo más poderosa que el rey, pero siempre apoyándolo y protegiéndolo) y los demás son los cortesanos y los plebeyos, normalmente despreciados, excepto cuando su presencia es necesaria.

*Efecto empático y anempático.* Estos términos complementarios se aplican particularmente a la música. Una música empática es aquella que trabaja en el mismo sentido dramático de la escena, es como la objetivación emocional de la misma y por lo tanto su fortalecimiento y confirmación. La música anempática es aquella que sigue su propia línea emocional, indiferente o contraria a la línea emocional de la escena. Los dos recursos son ampliamente utilizados y cada uno es efectivo a su manera. Mientras que un sonido o una música empática vienen a fortalecer el sentido y la emoción ya presentes en una escena, el tratamiento anempático lo hace por contraste. Cuando Gene Kelly canta con su paraguas en *Cantando bajo la lluvia* (1952) el efecto es totalmente empático. La misma canción cantada por Alex en *Naranja mecánica* (1971) mientras patea a su víctima, es totalmente anempática.

Viene al caso citar nuevamente a Pudovkin; que en el marco de sus reflexiones acerca del contrapunto entre lo visual y lo sonoro, dijo lo siguiente acerca de la música: «Sostengo que en el cine sonoro la música nunca debe ser el acompañamiento. Debe mantener su propia línea».<sup>19</sup>

En este sentido, podemos decir que Pudovkin abogaba por una utilización anempática de la música. Cualquier sonido puede ser calificado de empático o anempático, según vaya o no en la misma dirección que el sentido dramático de una escena.

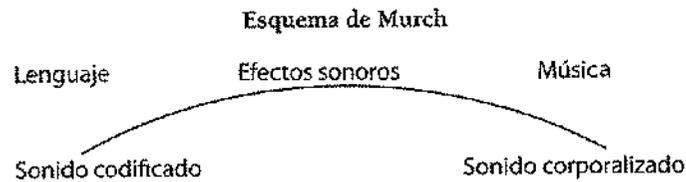
#### *Sonido corporalizado – sonido codificado*

Walter Murch, el prestigiado editor y diseñador de sonido responsable de películas como *La conversación* (1974) y *Apocalipsis ahora* (1979), plantea en su artículo llamado «Dense Clarity, Clear Density» (densa claridad, clara densidad) un esquema muy interesante de las distintas funciones y características de los elementos que conforman el sonido cinematográfico. El texto mencionado tiene como uno de sus objetivos principales el establecer un marco de análisis de los elementos sonoros que facilite el trabajo de mezcla de sonido en el contexto de la industria de cine en Estados Unidos. Es decir, fundamentalmente para aquellas situaciones en que hay demasiados elementos sonoros compitiendo entre sí y hay que escoger cuáles se quedan. Estas situaciones son comunes en el esquema

<sup>19</sup> V. I. Pudovkin, *op. cit.*, p. 89.

de producción industrial cinematográfico, ya que cada sección de la cadena de montaje sonoro se encarga de que lo suyo esté siempre cubierto, por si en la mezcla se requiere. En esta lógica, todo lo que se mueve en la pantalla tendrá en edición un sonido o más que lo acompañe. En muchos casos, sólo hasta la mezcla final quedará establecido qué es lo que se oye de todo lo que se armó en los diferentes departamentos de edición sonora.

En nuestras cinematografías es más bien raro que esto suceda, ya que normalmente las películas, por un lado, son más chicas (en términos de producción), con pocas escenas de gran calibre (multitudes, destrucción, persecuciones, peleas y combates, monstruos, naves espaciales, etcétera, etcétera) y realizadas por un grupo pequeño de sonidistas, que normalmente armarán en sus pistas casi exclusivamente los sonidos necesarios para la mezcla. En ese sentido, el artículo de Murch, de la manera que él lo plantea, no tiene demasiada utilidad práctica para la mayor parte de nuestras películas. Sin embargo, en términos de análisis conceptual y metodología creativa tiene derivaciones de gran riqueza. No intentaré aquí exponer los diferentes y originales conceptos con que Murch acompaña la presentación de su esquema, me limito a presentar el diagrama básico:



Planteado de manera muy sintética y esquemática, la idea central de Murch es que hay sonidos codificados (las palabras) y sonidos corporalizados (los sonidos musicales), y que en medio están los efectos de sonido, los cuales por un lado son los más universales de los sonidos, pero por otro lado son los que menos prestigio tienen. En el aspecto narrativo-racional las palabras mandan y en el aspecto expresivo-emocional la música domina. Pero los efectos sonoros pueden acercarse a la música o al lenguaje, pueden ser como palabritas o como acentos musicales. Y el lenguaje también puede acercarse a la música (ser más emocional) y viceversa (cuando la música es más racional.) De manera muy esquemática, la conclusión es que podemos repartir nuestros sonidos escogiendo de entre estas categorías, de manera que los sonidos no choquen o se empalmen entre sí y podamos construir una mezcla de sonidos densa pero clara.

#### **Imagen y Sonido: dialéctica de la mutua transformación**

Así como nuestra percepción y valoración de la imagen son determinadas en buena medida por los sonidos que la acompañan, lo inverso también es cierto. Los sonidos que escuchamos al estar viendo una película, son percibidos y valo-

rados por el espectador de manera diferente a si sólo los escuchara. Y así como el sonido nos permite manipular mejor la imagen, al funcionar como conductor de la narrativa y garante de la unidad espacio-temporal, de manera correspondiente, lo que se hace con la imagen determina en gran medida lo que se puede hacer con el sonido. Es decir, si la imagen y la narrativa corresponden a un estilo de representación realista, difícilmente podrá el sonido escapar a las constricciones del realismo que dicha imagen propone. Por otro lado, en la medida que la imagen responde a estilos y narrativas menos realistas, el sonido adquiere mayor libertad, su abanico de posibilidades aumenta.

Randy Thom, el famoso diseñador de sonido de películas como *Forrest Gump* (1994), *Contacto* (1997) y *Ratatouille* (2007), entre muchas otras, en su artículo titulado *Diseñando una película para el sonido*, propone una serie de tratamientos específicos de la imagen, que propician mayores posibilidades de participación para el sonido. Thom parte de la idea de que si la imagen es cien por ciento explícita, si describe todo o intenta hacerlo, entonces los elementos sonoros tienen poco espacio para moverse, se ven obligados a ser esclavos de la imagen: lo que se mueve se oye. Esta idea está íntimamente asociada al hecho de que muchas películas están habladas y musicalizadas de principio a fin, lo que sumado a lo explícito de la narrativa visual, prácticamente no deja resquicios para los demás elementos sonoros.

Algunos de los tratamientos o estrategias visuales que Randy Thom propone para propiciar una mayor libertad a lo sonoro, son los siguientes:

- 1) *Planos extremos*: la utilización de planos muy cercanos o muy lejanos permite una gran libertad al sonido. En el caso de planos muy cerrados de objetos cercanos (p. e. planos detalles de un ojo, de una mosca, de una gotera, etcétera) el espacio no visible es amplísimo y por lo tanto permite al sonido ser el que lo establezca y describa. Los planos muy abiertos de cosas lejanas (p. e. una panorámica desde un edificio alto o una montaña), al no mostrarnos detalles, permite que el sonido tenga su propia línea narrativa, pues no tiene un objetivo en movimiento al que complementar.
- 2) *Tipo de lente*: los diferentes lentes que se pueden utilizar para filmar un plano son determinantes para el impacto visual de la imagen. Los lentes extremos, los angulares y los largos, deforman la perspectiva de la imagen, nos muestran la realidad de una forma diferente a la que nuestros ojos lo hacen. Estas distorsiones alteran nuestra percepción de la narrativa propiciando un uso subjetivo, menos realista, del sonido.
- 3) *El tiempo*: la alteración del tiempo real, es decir la modificación del flujo normal, haciéndolo lento o acelerándolo, produce también un alejamiento del realismo, que permite un uso más subjetivo del sonido.
- 4) *Claroscuros*: una imagen con zonas oscuras en los bordes de la pantalla, con límites indefinidos, con personajes, objetos y espacios no siempre visibles en su totalidad, propone un atmósfera de misterio, de cosas no vistas, que

el sonido puede a su vez sugerir, potenciando dicha atmósfera, aumentando y conduciendo el suspenso.

- 5) *Blanco y negro*: en cierto sentido, el color es un elemento distractor; así como puede colaborar fuertemente con el establecimiento de una atmósfera determinada, también puede, por exceso de información, meter ruido y hacer más difícil la continuidad emocional. El blanco y negro, o ciertos tratamientos monocromáticos, en contraste con el color naturalista, son percibidos más claramente como el punto de vista de alguien, admiten con mayor facilidad un acercamiento subjetivo al sonido.
- 6) *Puntos de vista*: ciertos puntos de vista también pueden propiciar mayor libertad sonora (p. e. a ras del suelo, con inclinación hacia un lado —plano holandés—, cenital).
- 7) *Indefinición visual*: alteraciones de la definición de la imagen, tales como fueros de foco, que también rompen el código realista abriendo la puerta a lo subjetivo.

### Funciones narrativas y/o expresivas de los elementos sonoros

De manera general, podemos decir que todos los elementos sonoros de una película cumplen funciones tanto narrativas como expresivas, pero también podemos decir que algunos elementos tienen mayor tendencia a ser más narrativos (los diálogos) y otros a ser más expresivos (la música), mientras que otros suelen tener una cierta neutralidad (ambientes e incidentales).

Ahora pasaremos a analizar cada uno de estos elementos en detalle, para así poder profundizar en sus características y potencialidades particulares.

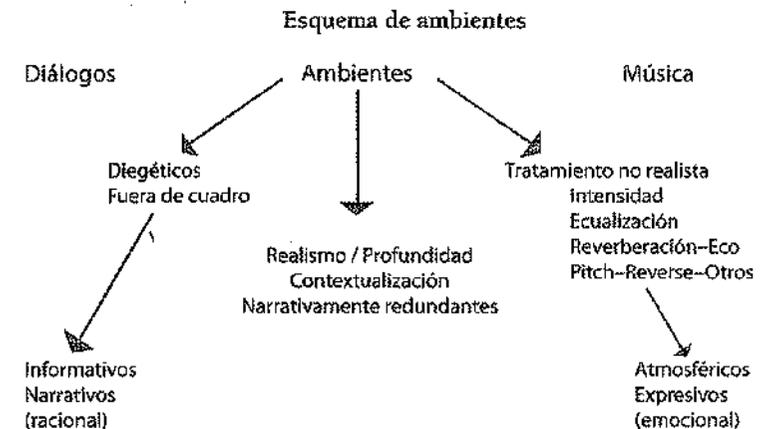
Para invertir la tradicional jerarquía de lo sonoro vococentrista, comencemos con los sonidos plebeyos: ambientes e incidentales.

#### Ambientes

En su función más común, los ambientes proveen de realismo a los espacios visuales, los dotan de profundidad. Cuando un ambiente es sólo la correspondencia sonora realista, podemos decir que es narrativamente redundante. Por ejemplo: vemos una tormenta y escuchamos una tormenta, el sonido nos hace sentir el realismo de la misma, pero en términos narrativos no agrega nada. Mientras mejor sea el sonido, el impacto expresivo del espacio será mayor: una selva puede ser simplemente atractiva y vital, o bien misteriosa y amenazante, o puede sonar cómica. Según el género cada selva sonará distinto. Además, los ambientes sirven para unificar imágenes por medio de un espacio común: aunque visualmente no tenga referencia del espacio, el ambiente me informa de que estamos en el mismo lugar. También sirven para informar acerca de la magnitud de un espacio o para apoyar el tono emocional de una escena.

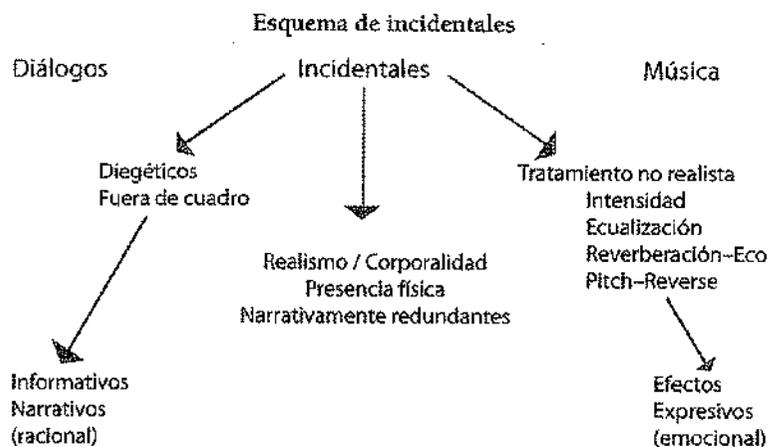
Si los ambientes no son realistas, pueden adquirir mayor valor expresivo. Un ambiente colocado en la mezcla a una intensidad no natural (demasiado fuerte o demasiado débil), o con una reverberación exagerada, o con una ecualización que lo distorsiona y transforma, o procesado de cualquier otra manera, puede comenzar a tener un rol casi musical. Un ambiente realista que se transforma puede pasar de lo informativo a lo atmosférico: de escuchar unos grillos que establecen la noche y el campo, podemos procesarlos hasta lograr un efecto atmosférico "espacial" o "inquietante". Por otro lado, cuando escuchamos un ambiente diegético sin ver el espacio al que corresponde, es decir un ambiente "fuera de cuadro", el ambiente adquiere, además de sus características expresivas, atributos narrativos propios. Por ejemplo, los ambientes que escuchamos un prisionero encerrado en una celda con una ventana inalcanzable, pero que deja entrar el sonido, o bien los ambientes que escuchamos alguien encerrado al interior de la caja de carga de un camión. En estos casos los ambientes también pueden colaborar narrativamente, proveyendo información no presente en la imagen acerca de la temporalidad y el espacio.

Tomando prestado el esquema de Walter Murch, lo anterior puede ser esquematizado de la siguiente manera:



#### Incidentales

En el caso de los incidentales ocurre algo muy parecido. Cuando los incidentales son realistas y no ocurren fuera de cuadro, su función primordial es la de dar realismo —corporalidad, presencia física— a los personajes: alguien camina y escuchamos sus pasos; vemos a alguien buscar algo en un armario o en un baúl y escuchamos los correspondientes ruidos. En estos casos podemos decir que los incidentales son redundantes en términos narrativos y relativamente neutros en



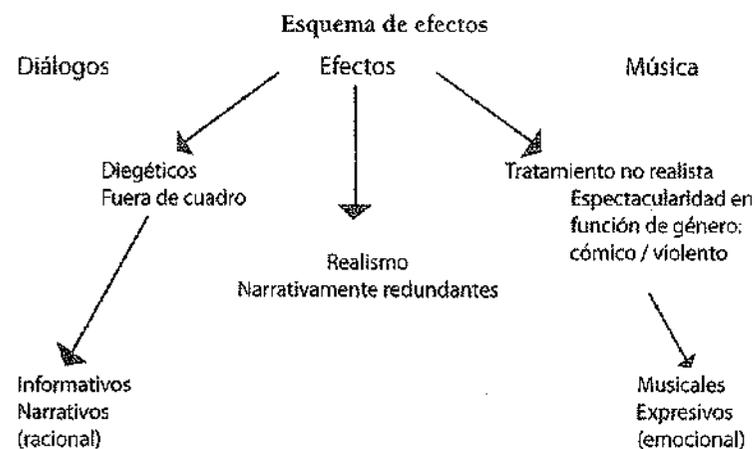
términos expresivos, son simples acompañantes de la acción. Por otro lado, en cuanto un sonido incidental suena fuera de cuadro, nos transmite información narrativa que la imagen no nos está dando. Cuando alguien camina y escuchamos los pasos, nuestro cerebro no les presta mayor atención, en cuanto escuchamos pasos en off, nuestro cerebro se interesa por ellos, son informativos: alguien que no vemos se acerca o merodea por ahí. Y si estos pasos no suenan de manera realista, comienzan a adquirir mayor potencialidad expresiva, se convierten en efectos: pueden sonar más grandes, más amenazantes o más cómicos.

### Efectos

Existen muchos tipos de efectos sonoros, comenzando por los propios incidentales, mismos que, como acabamos de mencionar, con tan sólo un poco de ayuda pueden adquirir un carácter claramente efectista, de carácter diverso. Según el caso, el efecto logrado puede pasar de ser simplemente realista o naturalista, a ser, por ejemplo: cómico, espectacular, subjetivo, hiperrealista, inquietante, tranquilizador, agradable, irritante, etcétera.

Otra categoría de efectos sonoros serían los que podríamos denominar como ruidos incidentales de las máquinas, de los artefactos y de los vehículos, mismos que, según el estilo o el género de la película, pueden ser simplemente realistas (el motor y los demás sonidos de un automóvil sonando sólo al nivel necesario para sentir el realismo de la escena, pero sin llamar la atención sobre el auto mismo) o pueden ser cómicos: como los sonidos de Herbie en *Cupido motorizado* (1968); o también espectaculares: como el sonido del batimóvil en las películas de Batman.

También están los efectos sonoros de la violencia. Por un lado tenemos los sonidos de los artefactos de la violencia, es decir las armas de todo tipo: desde



las espadas, las flechas y las catapultas, a las pistolas, las armas largas, la artillería pesada y hasta las armas del futuro, de las espadas láser de los Jedi a la fisión nuclear. Por otro lado tenemos todos los efectos resultantes de cualquier violencia: golpes, choques, impactos, explosiones, derrumbes, rompimientos, desgarres, reventones, quiebres y cortes.

Los efectos tienden a clasificarse en conjuntos contextuales o grupales, por ejemplo: guerra (en diferentes épocas), industria (en sus distintas ramas), hogar, ciudades, parques, oficinas, granjas, bosque tropical, bosque de montaña, desierto, selva, mar, reino animal, los elementos de la naturaleza, etcétera.

Existen también determinado tipo de efectos que corresponden, *grosso modo*, a géneros específicos. Así, podemos reconocer, por ser ya clichés sonoros, a ciertos grupo de efectos como claramente pertenecientes a películas de ciencia ficción o bien de terror, del oeste o de magia, por ejemplo. Y hay que considerar todas las posibles combinaciones que existen actualmente entre los diferentes géneros.

La naturaleza, con su inmensa variedad de manifestaciones dinámicas, produce muchos sonidos que también caen en la categoría de efectos, aunque muchos están siempre cerca de ser también considerados como ambientes. Por ejemplo, hay truenos puntuales, protagónicos y espectaculares, que claramente podemos considerar como efectos, y también hay truenos lejanos, difusos, atmosféricos, que caen más bien en la categoría de los sonidos ambientales. Asimismo, un grillo solitario puede ser un efecto, muchos grillos sonando juntos normalmente funcionan como un ambiente. Algunos efectos sonoros de la naturaleza son truenos, ráfagas de viento, olas, derrumbes, actividad volcánica y todo lo concerniente al reino animal.

Al igual que los incidentales, cualquier efecto, ya sea realista o no, puede siempre ser procesado para hacerlo todavía más expresivo, más musical. Así

como la frontera entre un incidental y un efecto puede ser muy tenue e imprecisa, también existen ciertos efectos de difícil ubicación por su cercanía con la música. Además de que puede ocurrir lo siguiente: tomar un rugido de alguna fiera y procesarlo para obtener un nuevo sonido más amenazador y extraño, o bien, puedo intentar producir este rugido con una guitarra eléctrica procesada. Ambos caminos pueden rendir buenos frutos, todo depende de qué es exactamente lo que se necesita para cada caso concreto.

El universo de los llamados efectos sonoros para cine, es pues bastante extenso y variado. Al igual que los incidentales y los ambientes, pueden ser más o menos narrativos o expresivos.

### Música

La música, por su lado, tiene múltiples posibilidades de uso en el cine, por lo que puede cumplir muchas funciones. Mencionaré sólo algunas de las principales.

En primer lugar podemos mencionar la música extradiegética y de índole fundamentalmente emocional, es decir aquella que no pretende introducir asociaciones extramusicales de ningún tipo ni llamar la atención: aquella cuya función fundamental es apoyar, conducir o establecer el tono o la atmósfera emocional. La música extradiegética, además de lo anterior y de manera simultánea, puede también introducir elementos estilísticos de época o región cultural, jugando así una función adicional de contextualización, colaborando en la definición o construcción de la diégesis. Cuando una película utiliza mucha música original extradiegética, la responsabilidad del compositor es enorme, y es claro que muchas películas de este tipo triunfan o fracasan en buena medida debido a la música. Casi lo mismo se puede decir de una película con mucha música extradiegética de archivo, sólo que en ese caso la responsabilidad queda en manos de quien seleccione la música, ya sea el director o productor de la película y/o sus editores de música.

La música extradiegética puede respetar o no las constricciones establecidas por la diégesis de cada película. Por ejemplo, en el caso de una película de época se puede decidir no utilizar instrumentos posteriores a esa diégesis: por ejemplo, no utilizar el piano si estamos en el barroco; o bien, en una película ubicada en América prehispánica no utilizar instrumentos de origen europeo: por ejemplo, no usar ningún teclado, instrumentos de cuerda o metales. En la mayoría de las películas donde se usa música extradiegética normalmente no le se presta demasiada consideración a la diégesis, pues se piensa en la música sólo en función de su impacto emocional. Pero existen muchas excepciones, un caso destacable, para mencionar un ejemplo, es el de *La última tentación de Cristo* (1988), en donde la música de Peter Gabriel está basada en una investigación de la música tradicional del medio oriente y norte de África, es decir la música, a pesar de ser moderna por múltiples razones, en sus elementos musicales esenciales respeta la diégesis de la región cultural en la que sucede la historia. O *Barry Lyndon* (1975),

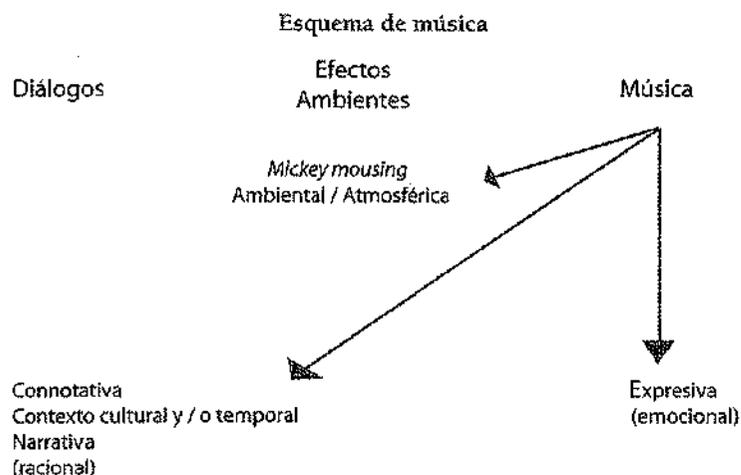
en donde —exceptuando una pieza de Schubert— toda la música (adaptaciones de piezas originales) corresponde al periodo barroco.

Existe un uso de la música, llamada *mickey mousing*, que nos permite hablar de efectos musicales como una categoría específica. El término viene de la manera de sonorizar muchas de las primeras animaciones del cine estadounidense, en las cuales la música acompaña de manera sincrónica todos los movimientos, supliendo todo tipo de sonido realista. En la actualidad, se habla de *mickey mousing* —cuando no se refiere a las caricaturas— en aquellos casos en que la música es tan exageradamente explícita y redundante en su acompañamiento de una acción, que en vez de ayudar se convierte en un artificio grosero.

En el caso de la utilización de música diegética, además del impacto expresivo, es decir emocional, que pueda tener cada pieza, lo más común es que haya una clara función narrativa o por lo menos contextualizadora, aunque también puede ser simplemente ambiental o atmosférica. Un ejemplo claro de función narrativa de la música diegética se da en *Naranja mecánica* (1971) cuando Alex está siendo condicionado contra la violencia y el sexo mientras escucha la *Novena* de Beethoven, al ser ésta la música de acompañamiento de las escenas que le proyectan. Será la misma música que después le hacen escuchar provocando su salto al vacío. Nuevamente será la música que se oye en el hospital en el final feliz. Un caso de música diegética contextualizadora puede ser lo que se escucha al principio de *Memorias del subdesarrollo* (1968), la rumba que vemos y oímos nos introduce inmediatamente en lo más representativo de la cubanía, contextualizando culturalmente la historia que nos va a contar. Ejemplos típicos de música diegética ambiental, es la música que suena en un restaurante o un bar y que tiene como función principal establecer una atmósfera verosímil para el lugar.

Así como la música en el cine puede ser, en una misma película, diegética, extradiegética y/o metadiegética, así también sus funciones pueden ser múltiples, ya sea de manera alterna o simultánea.

Es importante considerar las connotaciones de todo tipo que la música puede traer consigo. La música original puede tener connotaciones de tipo cultural o de época por el uso de ciertas instrumentaciones o por incursionar en determinados géneros. Por su parte la música de archivo o de fuente (*source music*) puede tener una variedad más amplia de connotaciones, ya que puede estar asociada a eventos o a épocas o a grupos específicos. Por ejemplo, música que nos remite a la década de los sesentas, o a un país, o a una revolución, o a un movimiento cultural específico, o a una región o franja territorial. Mientras más conocida sea una pieza musical, más connotaciones acumula, ya que las connotaciones son como ideas, imágenes o símbolos que se le van pegando a la música en su tránsito por el mundo y que a veces se vuelven más "grandes" que la propia música. Hay connotaciones de tipo nacional o regional: aquellas canciones o piezas emblemáticas conocidas por todos en un país o región. De tipo generacional: aquella música que se bailaba en las fiestas cuando éramos



adolescentes. De filiación sociotribal urbana: reggae, punk, gótico, ska, metal, etcétera. Cualesquiera que puedan ser las connotaciones que cada música provoque, lo importante es que al usar cualquier música consideremos sus particulares características para valorar si las connotaciones que percibimos juegan a nuestro favor o no. Es decir, si yo como director uso una pieza musical sólo porque a mí me gusta mucho y me significa cosas muy personales, pero ignoro otras connotaciones más comunes y generales de la pieza, que van en sentido contrario a mis intenciones dramáticas, estaré probablemente cometiendo un error. En todo caso, ignorar la gran fuerza connotativa de la música es desperdiciar parte fundamental de su potencialidad en el cine.

### Diálogos

Los diálogos en el cine suelen ser siempre diegéticos: es sumamente raro escuchar voces que no pertenecen a la historia. Y en principio podríamos decir que la función básica de los diálogos es la de transmitir información racional acerca de la propia historia y de los personajes, pero sería una simplificación. El carácter más o menos informativo de los diálogos varía mucho de película a película: en primer lugar hay que tomar en cuenta el siguiente factor: lo dado y lo retenido. Es decir, en ciertas películas los diálogos se utilizan para contar la historia y para darnos mucha información acerca de los personajes, mientras que en otras películas los diálogos no son utilizados de esta forma, sino que pueden ser considerados como parte de la acción, contribuyendo a la creación de personajes verosímiles y profundos, caracterizados más por sus actos que por sus palabras. Por otro lado, más allá de lo que las propias palabras signifiquen, la manera en que están dichas, es decir su prosodia, estará determinando el significado verdadero. Así como en la vida real muchas veces se habla en sentido figurado o



en doble sentido, o con sarcasmo o ironía, así también en el cine un personaje bien construido tendrá estas sutilezas y complejidades reflejadas en sus diálogos. Tampoco hay que olvidar la cuestión del vocabulario y la sintaxis como factores de estilo que identifican a los personajes como pertenecientes a un grupo social o a una región. Por ejemplo, no se expresa igual una persona educada de la clase alta que una persona sin educación de las clases bajas. O una persona del trópico que una persona del altiplano.

Los diálogos normalmente nunca pierden su carácter racional en tanto lenguaje, pero pueden estar tratados sonoramente de maneras muy diferentes. La diferencia principal entre diferentes diálogos es quizás su tratamiento espacial: es decir, si los diálogos respetan el plano sonoro de la imagen y si reflejan el espacio físico donde se desarrolla la acción. En muchas películas italianas, por ejemplo, se suelen doblar todos los diálogos en primer plano y sin ningún tratamiento espacial, es decir que donde sea que suceda la acción éstos sonarán igual. El caso contrario son películas sin doblaje con un buen sonido directo que naturalmente registra la espacialidad de las voces.

Las voces, cuando no son inteligibles, es decir cuando no se entienden las palabras, como en el caso de conversaciones lejanas o muchedumbres, pasan a jugar como ambientes. Y las vocalizaciones no lingüísticas, tales como risas, llantos, gritos, lamentos, gemidos, quejidos y respiraciones, claramente juegan, ya sea como efectos o incidentales y, ayudándolos un poco, como música.

### Antecedentes históricos de los medios audiovisuales

El mundo es para nuestra conciencia humana una experiencia multisensorial. Lo que conocemos, sea real o ilusorio, es lo que nuestro cerebro elabora a partir de



David Bordwell / Kristin  
Thompson **Arte cine-**  
**matográfico**

Paidós Comunicación 68 Cine



# 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.

## 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.



Fig. 5.1

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

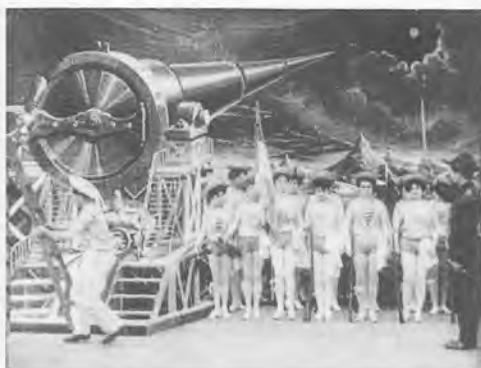


Fig. 5.3

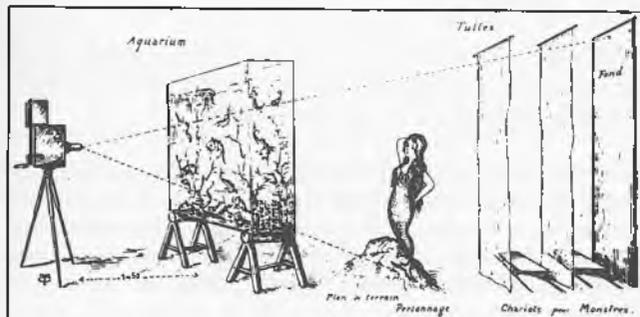


Fig. 5.4

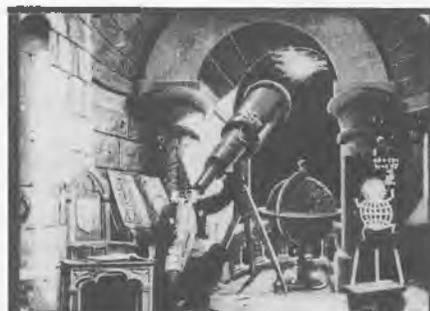


Fig. 5.5

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 Ejvind 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

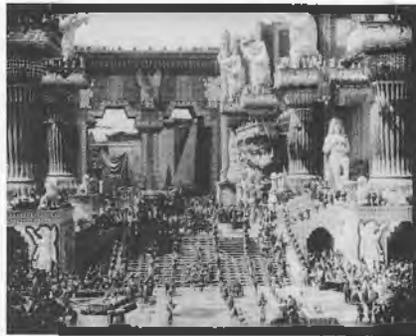


Fig. 5.11



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 muros 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, 1922), 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 Batala anuncia su nueva serie de novelas folletinescas «Javert» (fig. 5. 16), pero después de que el tiránico Batala 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 estrafalarias 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 Mosjoukín), 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-

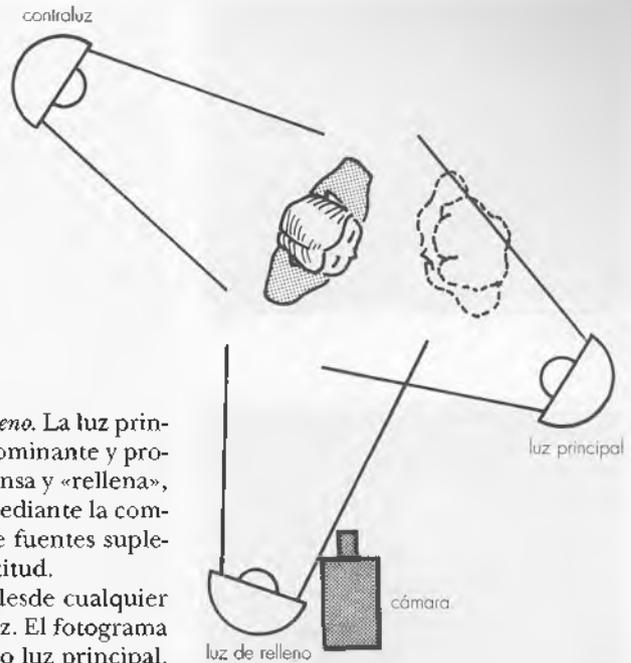


Fig. 5.36



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 diáfnas. 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 1, 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 (apariencia, 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

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-



Fig. 5.57



Fig. 5.58

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



# MONTAJE

## Construcción, relato y expresión

Lo que empezó siendo un trabajo meramente técnico, de corte y unión de trozos de la película en la moviola (porque, como recordarán, no se filma en el orden de la historia, sino según una pauta de trabajo), a poco andar terminó en un montaje que es sinónimo de cine. Aún más, en algunos casos de cine arte y en teorías sobre la especificidad de la estética cinematográfica.

Por su parte, el avance acelerado de la tecnología y el paso de la TV en directo al registro televisivo encaró al realizador con la tarea de edición.

Montaje y edición son los últimos pasos de la producción audiovisual, cuando el director y unos pocos elegidos más se encuentran a solas con el material obtenido y deciden cómo será finalmente aquel producto que empezó con una idea.

Es que por más guión que haya, el montaje es básicamente un momento clave de decisión que, en un caso extremo, podría tirar por la borda el guión mismo; o podría recién dar forma a la idea, como pretende aquel Manifiesto de 1995 de Lars von Trier que ya hemos comentado; o podría fecundar una idea diferente.



**“Colocando juntos dos fragmentos cualesquiera de un film, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva calidad que nace de su yuxtaposición”**

Dijo Sergei Eisenstein, uno de los directores que más atención prestó en su práctica y su teoría al montaje.

Un coterráneo suyo, Pudovkin, termina de tirar por la ventana la supuesta capacidad del cine de reproducir fielmente la realidad:

**“Creado por la cámara, sometido a la voluntad del realizador, luego de la selección y el montaje de los trozos separados de celuloide nace un tiempo nuevo, ideal, resultado de la rapidez de percepción y subordinación, a la cantidad y duración de los distintos elementos seleccionados para la representación fílmica de la acción”**.<sup>1</sup>

### La construcción de sentido

Sean cuales fueren los autores que repasemos, hay ideas constantes en torno a lo que significa el montaje. Una de ellas es el **tiempo**.

Martin define al montaje como la **“Organización de los planos de un film según ciertas condiciones de orden y tiempo”** (op. cit. p.142).

El montaje permite crear un relato por la nueva relación diacrónica entre fragmentos.

Esa diacronía construye una nueva (y mayor) unidad de sentido, que integra las partes en función del todo. O una estructura de significación que, por mínima que sea, “se define por la presencia de dos términos y la relación que los une”<sup>2</sup>. Si se detienen a pensarlo, no hay etapa que concrete mejor la idea de **‘construcción de sentido’** que el montaje o la edición.

Para Eisenstein “el todo surge perfectamente como **‘algo nuevo’**. El film completo, determinado por la toma y el montaje, surge también dando vida y distinguiendo a la vez el contenido de la toma y el contenido del montaje”.<sup>3</sup>

Es que el relato audiovisual posee una **linealidad temporal** (como el literario) y una linealidad espacial (como la pintura) simultáneamente. Ambos, **tiempo y espacio**, se construyen también en el momento del montaje porque el producto audiovisual es un relato, en los términos de Metz, justamente en tanto incluye un principio y un final y sucesivas transformaciones temporo-espaciales; porque se estructura en torno a un acontecimiento y porque implica un sujeto enunciador.

<sup>(1)</sup> Ext. de ‘Panoelclip’ (1995) cap. dedicado al cine de E. Vidal (p. 78).

<sup>(2)</sup> C. Metz (1973) ‘Ensayos sobre la significación del cine’; Edit. Tiempo Contemporáneo; Bs. As. p.35.

<sup>(3)</sup> S. Eisenstein (1974) ‘El sentido del cine’; Edit. Siglo XXI; Arg. Edic. original de 1942.



El **montaje** es la operación a través de la cual organizamos planos icónicos y sonoros generalmente de acuerdo con un orden pre-fijado que rige la estructuración interna de los fragmentos. La selección y ordenamiento de fragmentos espacio-temporales constituye, según Gubern<sup>4</sup> una construcción sintagmática que reproduce las condiciones selectivas de la percepción y memoria humanas, tanto como éstas tienen de discontinuas y tienden a privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros. Es decir, así como teníamos en cuenta al espectador al estructurar la acción dramática y plasmarlo en un guión, la selección y ordenamiento de fragmentos en un determinado sintagma (película o producto televisivo) centra su atención en la capacidad del espectador de participar en la producción de sentido que le propone el realizador. Por eso, el realizador **no puede obviar la lógica de recepción del mensaje, una lógica selectiva que permanentemente descarta algunas partes para quedarse con otras**. De esta manera, la narración, el relato es un desprendimiento lógico del montaje, según Deleuze (1983; cit. por Zunzunegui; p.161).

Si uno se pregunta qué implica la tarea en sí del montaje, podría responderse con Eisenstein que es la selección y unión de fragmentos en una nueva construcción de sentido que "pone de relieve esa cualidad general de la que ha participado cada uno de ellos y que los organiza en un todo, a saber, en aquella imagen generalizada, mediante la cual el creador, seguido por el espectador, experimenta el tema". Y al proponernos una "fórmula de trabajo más exacta", el realizador ruso nos dice: "la representación A y la representación B deben ser escogidas entre todos los aspectos posibles del tema que se desarrolla y estudiadas de tal manera que su yuxtaposición la yuxtaposición de esos elementos y no de otros alternados evoque en la percepción y sentimientos del espectador *la más completa imagen del tema*" (Eisenstein; op.cit.p.20).

### Relato y expresión a través del montaje

Pero tal vez simplifique nuestra comprensión del montaje que a esta altura diferenciamos la narración de la expresión, como propone Martin, aunque en el uso no exista entre ambos una separación absoluta:

El **montaje-relato** implica la reunión lógica o cronológica en una historia de diversos planos que aportan individualmente un contenido narrativo y contribuyen a hacer avanzar la acción dramática.

El **montaje-expresión** se basa, en cambio, en la yuxtaposición de planos tendiente a generar un efecto directo y preciso por la combinación misma. A diferencia del montaje-relato, este montaje expresa un sentimiento o idea por sí mismo, por lo tanto no importa como medio sino como fin, como habíamos visto ya en ocasión de referirnos a las metáforas. Así, "en vez de tener por meta ideal su desaparición en bien de la continuidad, haciendo menos apreciables las uniones entre los planos, tiende, por el contrario, a producir sin cesar efectos de ruptura en el pensamiento del espectador" (p.143). Generalmente una película tiene entre 500 y 600 planos. Sin embargo, cuando se pretende lograr un cierto impresionismo, haciendo sentir al receptor una sucesión de cambios rápidos como si fueran disparados por una ametralladora, podemos combinar más de 2.000 planos.

**En general, con el advenimiento del cine sonoro, se privilegia el montaje relato combinado por momentos con el montaje expresión, que no es otra cosa que utilizar el montaje mismo como recurso dramático (igual que se puede hacer con otros recursos como la iluminación, los cortes, los movimientos de cámara, los encuadres, etc., etc.)**

<sup>4</sup> R. Gubern (1974) cit. por Santos Zunzunegui en 'Pensar la Imagen' (1992); edit. Cátedra; Madrid.



## La unidad de sentido

El montaje ensambla las escenas para formar la unidad de sentido de un film según una cierta regularidad. Si recuerdan, las escenas eran unidades espaciales que suponían una cierta temporalidad. Entonces, al pasar de una escena a otra (o de un plano a otro), el montaje articula la acción tanto en el espacio como en el tiempo.

Ocurre que el montaje en sí mismo se piensa en función de la recepción y en lograr “una representación de conjunto” que de al espectador “la ilusión de percepción real” de una unidad de sentido, dice Chartier<sup>5</sup>. Como las personas construimos una imagen global de la realidad en base a los fragmentos que percibimos, esa “ilusión de percepción real” tiene que ver con la posibilidad de construir técnicamente en el montaje un relato unitario combinando planos (o escenas). Para ello es necesario que, como ocurre en la realidad con los movimientos del ojo humano, el cambio de planos pase inadvertido y lo que quede en la memoria sea una imagen global de lo percibido. Por eso decíamos recién que cuando el realizador quiere romper esa unidad en la percepción que permite el montaje-relato, quiere lograr un efecto particular, recurre a la metáfora o montaje-expresión como un recurso dramático. Lo normal, en términos de percepción, es el montaje relato.

A juicio de Martin, hay **tres leyes fundamentales** relativas al montaje:

- Ley de **secuencia material**: que justifica la sucesión de planos a lo largo de la acción dramática como un encadenamiento lógico de una historia que contamos en el tiempo. Así, un plano muestra lo que el anterior sugería a través de la expresión de un personaje y va hilvanando el relato. Ahora bien, como la sucesión de planos se explica por la atención visual o la tensión mental de un personaje o de la cámara (en representación del espectador), necesitamos de una segunda ley...
- Ley de **tensión psicológica**: según la cual “todo plano debe contener un elemento o una 'ausencia' que engendre en el espectador una impresión de insatisfacción y, por tanto, de curiosidad” que lo incite a continuar viendo la historia. Ahora bien, para retener la atención del receptor, esa insatisfacción o curiosidad debe ser resuelta en el plano siguiente, con lo cual “cada plano debe ser suficientemente explicativo para satisfacer la espera creada en el anterior y contener al mismo tiempo un elemento de desequilibrio estético o psicológico, que denomino 'ausencia'”(p.149/150).
- Mientras que la ley de **progresión dramática** tiende a explicar que la sucesión de planos debe hacer avanzar la narración mediante la combinación lógica de planos que aporten nuevos datos a la historia. De esta manera, la narración aparece como una “sucesión de síntesis parciales” en la que los planos posteriores comprenden a los precedentes.

Justamente lo creativo del montaje es que se trata de “un nuevo método, descubierto y cultivado por el séptimo arte, para precisar y evidenciar todos los lazos, exteriores o interiores, que existen en la realidad entre acontecimientos distintos”<sup>6</sup>, como una combinación temporal de acontecimientos que se relacionan como causa-efecto.

<sup>5</sup> Cit. por Martin (p.142) de J.P.Chartier (1946) en 'Boletín del IDHEC'; N°3.

<sup>6</sup> Ext. De 'Cinema d'aujourd'hui et de demain' por Martin; op. Cit. p. 151



Decimos que **el montaje es creativo** en tres sentidos:

Porque crea el movimiento, la acción, la apariencia de vida en la sucesión y combinación de planos y escenas. Es muy claro el ejemplo en la animación de dibujos. Hablamos de '**movimiento**' en relación el desplazamiento o circulación de personas u objetos que se encuentran insertos en el cuadro, que forman parte del plano.

Porque crea **ritmo** por la sucesión de planos y escenas. Este ritmo al que nos referimos es asimilable al tiempo dramático, es decir, tiene directa correlación con el tiempo percibido por el espectador. La percepción del tiempo, el ritmo, depende de dos factores: la longitud o impresión de duración que tiene quien ve, de acuerdo con qué tan interesante resulta la acción dramática; y el tamaño, de forma tal que cuanto más cercano es el plano, más efecto dramático y psicológico genera.

Porque crea **ideas**. Este proceso generador de ideas nos vuelve a relacionar al montaje con la concepción de Pudovkin y específicamente con el montaje expresión. Es decir, cuando es usado como recurso dramático en sí mismo y no sólo para describir o relatar una determinada historia. El montaje-expresión que crea ideas se basa "en la reestructuración lógica de los acontecimientos tomados de la realidad amorfa y reunidos según una relación de casualidad destinada a hacer surgir de su confrontación el sentido profundo de cada uno de ellos" (Martin; p. 152).

La capacidad creadora del montaje así utilizado es puesta de manifiesto por Balazs en 'Der film': "el director no hace más que fotografiar la realidad, pero él le da un significado determinado. Sus fotos son la realidad, innegablemente. Pero el montaje le da un sentido... El montaje no muestra la realidad, sino la verdad o la mentira" (Ibid.).

### Algunas indicaciones prácticas

El montaje-relato genera una unidad de sentido en base a fragmentos diversos. Esos fragmentos se van uniendo en el tiempo y sucesivamente, a través de una continuidad dramática. Para lograr que esa continuidad dramática sea percibida así por el espectador, hay que tomar algunas previsiones:

- Lograr que el receptor pueda percibir con claridad e inmediatamente de qué se trata el nuevo plano, y dónde y cuándo ocurre, tomando como referencia a toda la historia en general de la cual el plano en cuestión forma parte.
- Dos planos que van a ser unidos deben contar con algún elemento en común que nos permita la rápida identificación y puesta en situación. Cuando, por ejemplo, pasamos de un GPG a un PL de un personaje, algunos elementos del paisaje que lo circunda tomado en el plano más amplio deben mantenerse en el siguiente.
- Es mejor mantener la dirección del movimiento hacia el interior del plano, para no dar señales equívocas al receptor. Así, si alguien marcha de izquierda a derecha, debe continuar en ese mismo sentido a menos que uno quiera mostrar que está regresando. Utilizada de esta forma, la dirección da continuidad dinámica a la historia.
- A menos que se pretenda generar una ruptura o quiebre perceptivo (como recurso dramático) es mejor mantener una cierta proporcionalidad entre los planos que se conectan. Esta continuidad de tamaño se logra pasando de un PG a un PM y de éste a un PP o al revés, pero no de un PG a un PP o un PD.
- Con la misma salvedad anterior, que quiera hacerse a propósito para expresar algo en particular, la continuidad se logra con mayor eficacia si la duración de los planos que se combinan es parecida, tanto si son todos breves como si son todos largos.
- Pensando en términos de fragmentos mayores, escenas y secuencias, se logra mayor sensación de continuidad cuando se suceden unas a otras retomando una actividad ya iniciada en escenas y secuencias anteriores o sugiriendo que la acción continúa en los fragmentos que están por venir o que continúa aún cuando la cámara se retira.



Martin, en cambio, sintetiza las propuestas que otros autores resuelven en 10 ó 15 tipos en **tres categorías principales** de montaje “que comprenden desde la escritura a la narración, pasando por la expresión de ideas” y que son:

## Hay montajes y montajes

Al articular temporalmente la acción dramática, el montaje debe vérselas tanto con aquellos casos en que el tiempo sucede de manera continua o casos en que hay escenas diferentes que ocurren al mismo tiempo (simultáneas). Esto nos lleva a clasificar los tipos de montaje posibles. Según cuál sea el autor o realizador que consultemos, será probablemente la clasificación.

Zunzunegui, por ejemplo, distingue cinco formas de expresar cinematográficamente la simultaneidad:

- Mostrar acciones que coexisten en el mismo campo o que coexisten en el mismo encuadre;
- Presentarlas en sucesión;
- Hacer un **Montaje alternado (cross-cutting)**: . En este caso la cámara asume una función narrativa, tratando de que se note lo menos posible esa simultaneidad mediante la presentación sucesiva. El espectador percibe esa sucesión como dos procesos simultáneos en función de la diégesis y alejados del espacio.
- Un **Montaje paralelo**: las acciones se muestran alternativamente pero no aparecen como simultáneas en el tiempo de la historia.
- O un **Montaje convergente**: se trata de un modo particular de montaje alternado que combina diferentes partes de la acción de modo tal que unas reaccionan sobre otras hasta llegar a fundirse en una síntesis temporo-espacial.

**1 Montaje rítmico**: Es producto del montaje-expresión. Si retomamos la idea de ritmo desarrollada más arriba, tenemos que el montaje rítmico es aquel que se caracteriza por una métrica originada en la duración de los planos que se combinan y que dependen del grado de interés psicológico que despierta su contenido en el espectador.

Chartier explica que “un plano no se percibe del principio al fin de la misma manera. Al principio se le examina y sitúa; aparece, si se quiere, expuesto. Entonces, se presta una atención máxima para captar el significado, la razón de ser del plano, al gesto, palabra o movimiento que hacen progresar la acción. Después, la atención se atenúa y si el plano se prolonga surge el aburrimiento y la impaciencia. Si cada plano termina exactamente cuando baja la atención, siendo reemplazado por otro, la atención se mantendrá sin cesar interesada, poseyendo el film un ritmo. **El ritmo cinematográfico no es, pues, la aprehensión de las relaciones temporales existentes entre los planos, sino la coincidencia entre la duración de cada plano y los movimientos de atención que suscita y satisface.** No se trata de un ritmo temporal abstracto, sino de un ritmo de atención”.

Si bien no hay leyes aplicables en todo tiempo y lugar, hay algunas ayudas para lograr en el montaje un mejor ritmo para nuestra película o producto televisivo:

Parece existir una **correlación entre el ritmo** (sucesión de planos) y **movimiento** (de los elementos que están dentro del cuadro);

Varios **planos largos** presentados sucesivamente uno tras otro generan un ritmo lento, dando impresión de languidez; ociosidad o aburrimiento; de caída en la abyección o bajeza; de impotencia; de monotonía.

Al contrario, una sucesión de **planos de corta duración** (como en un videoclip) crea impresión de febril acción y actividad; de esfuerzo; de choque violento o violencia brutal, pero resulta cansador a la vista y molesto para la percepción.



Si la **duración** de los planos decrece (cada vez duran menos), el ritmo se percibe como en tensión creciente y genera angustia, mientras que si va creciendo en forma gradual se va restableciendo la calma o normalidad y se va relajando la tensión. Un cambio brusco de ritmo como en 'Pecados Capitales' cuando por azar hay un primer encuentro entre los investigadores y el asesino serial causa una gran sorpresa.

El **ritmo** también es generado por la combinación de la duración o longitud de los planos con el tamaño, es decir con el aspecto plástico de la imagen. Así, una sucesión de PP o PD crea tensión dramática sostenida en forma extraordinaria. Si además esto se combina con una duración breve y cada vez menor, la tensión se vuelve casi insostenible.

Al contrario, una sucesión de PG calman por demás, casi da una impresión de tristeza o abandono, de angustia.

Si pasamos de un PG a un PP sube la tensión psicológica. A la inversa, de un PP o un PD a un PG, la sensación es de impotencia y fatalidad.

Finalmente, el ritmo también está relacionado **con la composición de la imagen y con el rol que cumple la banda sonora.**

**2 Montaje Ideológico:** También se enmarca en el montaje-expresión. Tomado en sentido amplio, lo ideológico hace referencia a "las relaciones entre planos destinados a comunicar al espectador un punto de vista, un sentimiento o una idea más o menos precisa y general". No se trata sólo de las analogías de carácter psicológico que se establecen a través de las miradas, los nombres o el pensamiento sino de un montaje que intenta crear o evidenciar, mediante una operación intelectual, relaciones entre sucesos, objetos o personas, como vimos ya en ocasión de analizar las metáforas audiovisuales.

Esas relaciones pueden establecerse en torno a:

**El tiempo:** como una vuelta al pasado (combinando la cara del personaje con el plano siguiente que muestra lo ocurrido con anterioridad y que es lo que el personaje evoca); como algo que está sucediendo en otra parte al mismo tiempo o simultaneidad (cuando se tramita el indulto a último momento de un condenado a muerte); o como proyección o posterioridad (fundiendo la imagen de un personaje con su misma imagen años después, para indicar el paso del tiempo en la acción).

**El lugar:** una sucesión de planos de PG a PD que acerquen al espectador hacia un espacio determinado o varios planos con distintos enfoques de un mismo sitio.

**La causa:** primero se observa en un plano la reacción de alguien y luego, en el siguiente, la razón de su reacción.

**La consecuencia:** aparece primero el efecto o consecuencia y el plano siguiente nos muestra la causa.

**El paralelismo o montaje ideológico propiamente dicho,** que establece una relación de sentido por analogía entre dos planos de imágenes compuestas de manera parecida (como la comparación de la imagen del rebaño de Chaplin con la siguiente de una multitud saliendo de un mismo portal) o por contraste (el trigo arrojado al mar y luego un niño hambriento). En estos casos la relación no es directamente explicable sino que se logra mediante una impresión que surge de la transición entre ambos y que puede ser aceptada o rechazada por el espectador según sea su posición frente a la relación o qué tan persuasivo ha sido el realizador.





**3 Montaje narrativo** o montaje-relato: se caracteriza por su intención de relatar una historia y contar y armar una acción dramática mediante la sucesión de acontecimientos. En general comprende relaciones entre planos, pero sobre todo entre escenas y secuencias que se integran en una nueva unidad de sentido. Según el criterio que siga la narración en relación al tiempo u orden de sucesión de los acontecimientos, podemos distinguir **cuatro clases de montajes narrativos**:

**Montaje lineal:** nuestro relato va desarrollando la acción mediante la unión de fragmentos que siguen un orden lógico y cronológico.

**Montaje invertido:** puede tratarse de un regreso al pasado que se desarrolle durante todo el relato, o del paso del presente hacia el pasado para luego volver al presente (flash-back), es decir de un quiebre de la linealidad de la historia pensada a propósito para generar una determinada percepción dramática de la temporalidad. El ejemplo más claro es cuando se muestra primero la secuencia resultante de un hecho de violencia (humana o natural) y luego se vuelve al pasado para reconstruir la historia hasta llegar de nuevo al punto de partida.

**Montaje paralelo:** que surge de la unión de dos o más acciones que se van mostrando en forma alternada a través de fragmentos, como generando una impresión intelectual que confronte una con otra hasta lograr construir un significado total. En sentido coincidente al criterio de Zunzunagui que vimos en la primera clasificación, Martín dice que el montaje paralelo se caracteriza por "su indiferencia temporal, ya que consiste en aproximar acontecimientos que pueden estar muy alejados en el tiempo y cuya simultaneidad real no es necesaria para que su yuxtaposición resulte demostrativa" (p. 165). En general, a través del montaje paralelo hay una búsqueda de unidad de sentido de tipo ideológico o simbólico. Son muy claros los ejemplos de montaje paralelo en 'The Wall', respecto de acciones del protagonista y acciones que en su momento protagonizó su padre, muerto durante la guerra.

**Montaje alterno:** que no es otra cosa que un montaje paralelo de acciones basado en la yuxtaposición de historias que comparten una contemporaneidad estricta y que terminan uniéndose al final del relato. Es típico de las películas policiales y las escenas de persecuciones. (Martín; p.158/171).

 VER CD



# El lenguaje del cine



SERIE MULTIMEDIA / cine

Marcel Martin

gedisa  
editorial

## EL LENGUAJE DEL CINE

Marcel Martin

## 5 Enlaces y transiciones

Este capítulo es la continuación directa del anterior. Una película está hecha de varios cientos de fragmentos y su continuidad lógica y cronológica no siempre es suficiente para que su encadenamiento se haga totalmente comprensible para el espectador, tanto más cuanto que en la narración filmica la cronología solió ser ridiculizada y la representación del espacio siempre ha sido una de las cosas más audaces.

En la ausencia (eventual) de continuidad lógica, temporal y espacial, o al menos para una mayor claridad, uno se ve obligado a recurrir a enlaces o transiciones plásticas y psicológicas, a la vez visuales y sonoras, destinadas a constituir las articulaciones del relato.

Los procedimientos técnicos de transición constituyen lo que se puede llamar *puntuación* por analogía con los procedimientos correspondientes a la escritura: pero resulta evidente que esta analogía es puramente formal, pues no se puede hallar ninguna correspondencia significativa entre ambos sistemas. En una película, las transiciones tienen por objeto asegurar la fluidez del relato y evitar los encadenamientos erróneos (falsos ajustes).

Daremos una nomenclatura de los procedimientos de transición.

*El cambio de plano por corte seco* es la sustitución brusca de una imagen por otra; es la transición más elemental, más corriente y también fundamental: el cine se convirtió en arte el día en que se aprendió a reunir en la cinta los trozos separados en el momento de la filmación; el encuadre y el montaje son el resultado de ambas operaciones primarias. El corte seco se realiza cuando la transición no tiene valor significativo por

sí misma y cuando corresponde a un simple cambio de punto de vista o a una simple sucesión en la percepción, por lo general sin expresión de tiempo transcurrido ni de espacio recorrido y, también, sin interrupción de la banda sonora.

*La apertura en fundido y el cierre en fundido* (o *fundido a negro*) suelen separar las secuencias unas de otras y sirven para marcar un importante cambio de acción secundaria o el transcurso del tiempo o hasta un cambio de lugar. El fundido a negro marca una notoria pausa en el relato y está acompañado por un detenimiento de la banda sonora: luego de una transición así conviene volver a definir las coordenadas temporales y espaciales de la secuencia que comienza. Es la forma de paso más destacada y corresponde al cambio de capítulo.

El *fundido encadenado* consiste en la sustitución de un plano por otro por sobreimpresión momentánea de una imagen que aparece sobre la anterior, que se desvanece. Salvo raras excepciones, siempre tiene por objeto significar un transcurso temporal reemplazando en forma gradual dos aspectos temporalmente diferentes (en el sentido del futuro o del pasado, según el contexto) de un mismo personaje o de un mismo objeto.\* Así al comienzo de *La regle du jeu* [*La regla del juego*], un fundido encadenado nos hace pasar de Geneviève que habla con amigos a ella misma conversando con otra persona en otro lugar; ya he citado la transición temporal mediante un tonel destinado a recoger el agua de lluvia (*La bestia humana*). El fundido encadenado, además, puede no tener más función que la de suavizar el corte seco para evitar los *saltos* de planos demasiado bruscos cuando se encadenan varios planos de un mismo sujeto: por ejemplo, en la serie de planos cada vez más cercanos a la ventana iluminada del castillo, al inicio de *Ciudadano Kane*.

Hay que mencionar también el fundido encadenado sonoro: la música que acompañaba la zambullida de la institutriz en el pasado da paso a los ruidos de la calle mientras vuelve a la realidad (*Los niños de Hiroshima*); del ruido que hacen los pies de Marc al aplastar el vaso que cubre el suelo del piso

<sup>1</sup> Esta elipsis temporal eventualmente puede ir acompañada de un cambio de lugar, pero siempre se enfatiza en el transcurso del tiempo.

bombardeado se pasa al que hace Boris al chapotear en el barro del campo de batalla (*Cuando pasan las cigüeñas*).

*El barrido*: fundido encadenado de un género particular; consiste en pasar de una imagen a otra por medio de una panorámica muy rápida efectuada ante un fondo neutro y que en la pantalla aparece borroso. Se usa poco por ser muy artificial. Encontramos un ejemplo en *Ciudadano Kane* en momentos en que se resquebrajan las relaciones entre el magnate y su mujer: una serie de cortas escenas enlazadas mediante barridos nos muestran la evolución del amor hacia la costumbre, y luego hacia la indiferencia y la hostilidad.

*Las cortinas y los iris*: una imagen es reemplazada poco a poco por otra que se desplaza, en cierto modo, delante de la anterior (ya lateralmente, ya a la manera de un abanico), o bien la sustitución de la imagen se efectúa en forma de una apertura circular que se agranda o disminuye (*iris*). Estos procedimientos se utilizan poco, hecho que debemos agradecer, pues materializan de manera fastidiosa ante el espectador la existencia de la pantalla como superficie cuadrángula. Señalemos que el iris se empleó en especial en la época del cine mudo: la *apertura en iris* (muy usada por Griffith) corresponde a una ampliación del campo mediante un travelling hacia atrás, a partir del elemento más importante de la imagen, y el *cierre en iris* a un travelling delantero virtual que pone de relieve un detalle al limitarlo de negro en forma progresiva.

Los enlaces se fundan o en una analogía plástica o en una analogía psicológica.



## Fascículo 6

## Producción audiovisual

## Cuaderno 3: Realización

## Etapas de la producción audiovisual

En este cuaderno nos ocuparemos de las diferentes **etapas** en las que se sustenta la **realización de una producción audiovisual**. Estas etapas de realización se aplican en toda producción profesional, sea un **cortometraje**, un **mediometraje** o un **largometraje**. Pero también sirven para guiar una **producción independiente o casera**, siempre teniendo en cuenta la cantidad de personas que forman parte del equipo de producción y el presupuesto con el que se cuenta.

## La preproducción

La preproducción es la etapa más trascendental en el proceso de producción audiovisual. En este momento del proceso se fijan los **elementos estructurales del trabajo de filmación** y se define el **equipo técnico y artístico** que será parte del proyecto. Es cuando más minuciosamente se deben preparar todos los elementos que conformarán una película, dado que, mientras mejor previstos estén, menores serán los riesgos que se corran, tanto artísticos como económicos.

## El guión

Una producción audiovisual nace a partir de una simple idea, de una obra literaria o un acontecimiento real. Lo que llamaremos en general guión deberá pasar por diferentes procesos de escritura para obtener una obra concisa y particular que será la **guía de todo el proceso de producción audiovisual**.

- **Idea:** es el punto de arranque de una historia. Se escribe en un par de líneas y refleja lo que quiere decir el autor.
- **Sinopsis:** es un resumen de la historia (de 3 a 5 carillas). Tiene que ser breve y claro, de modo que a primera vista permita apreciar el conflicto, el nudo, el desarrollo y el desenlace de la historia, sin entrar en detalles visuales.
- **Argumento:** es el desarrollo narrativo de la idea, contado en 10 carillas. Comienza a definirse la historia y hay que respetar un orden secuencial, de





principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irá caracterizando a los personajes.

- **Tratamiento:** abarca entre 35 y 50 carillas. Describe a todos los personajes, narra las situaciones y las acciones, la relación que existe entre ellos, la atmósfera y los escenarios donde transcurre la historia, así como los tiempos y los puntos de transición. Define la estructura narrativa marcando un género y un estilo propio.
- **Guión literario:** es la fase final del guión. Debe crear situaciones y contener la descripción de diferentes factores, como el espacio y el tiempo en que suceden las acciones, el carácter de los personajes, la atmósfera, los lugares en donde transcurrirá y todos los detalles que componen la historia. Debe dar una idea concreta de los sucesos y en orden cronológico, y su lectura generar interés, para lo que es preciso ser concreto, explícito, descriptivo y ameno. El guión literario se divide en **secuencias** y en **escenas numeradas**: se especifica si la acción se desarrollará en exteriores o interiores, de día o de noche, y se añade el escenario (locación), sin incluir las especificaciones técnicas de rodaje. Incluye los diálogos de los personajes así como las narraciones en off.

### Búsqueda de locaciones

Otro paso importante es la búsqueda de locaciones de acuerdo con las **necesidades del guión literario**. Una vez definida la locación, se prevén soluciones a los posibles problemas que puedan surgir en el rodaje de la película.

Hay que tener en cuenta que existen dos tipos de locaciones: las **interiores** –dentro de un estudio o en una casa–, y las locaciones **exteriores** que son aquellas que se encuentran a la intemperie.

### Casting

La etapa del casting corresponde a la **búsqueda de actores**; comienza en el momento de realizar la convocatoria y termina cuando ya se los ha elegido. Una vez concluida la selección, se distribuyen entre los actores copias del guión de la película. A su vez, el equipo de vestuaristas toma sus medidas para comenzar a confeccionar el vestuario. También se establecen fechas para los ensayos con el director.



## Storyboard



Ejemplo de storyboard de *The Simpsons*

La primera fase para poder visualizar el proyecto es idear un *storyboard* o **guión gráfico**. Este consiste en una representación gráfica, sea dibujo o fotografía, de **cada escena de la película**. El objetivo es poder **pronosticar**, dentro del espacio de cada escena, algunos problemas técnicos que puedan aparecer durante el rodaje, y conocer los límites y particularidades de cada espacio en el que se llevará a cabo la filmación.

## Guión técnico

El **desglose del guión** en un formato que separa lo que necesita cada **rubro** se denomina guión técnico. En el caso de las producciones independientes, las comunicaciones entre sectores son más rápidas, ya que se trata de equipos con menor cantidad de gente. En este marco, en la copia de cada guión se anotan directamente los **requerimientos de cada sector**. Esto se hace generalmente en distintos colores, y el jefe a cargo de cada departamento puede extraer su lista de necesidades directamente del guión literario desglosado, sin pasar por el formato de guión técnico.

En este enlace pueden acceder a un ejemplo de guión técnico. Si quieren continuar investigando ejemplos, les recomendamos un interesante resumen de un guión literario, un guión técnico y un storyboard.

## Tres planillas a tener en cuenta

Según el tamaño de la producción, va a ser necesario armar tres tipos de planillas que **ordenarán el trabajo del equipo de producción durante el rodaje**: la planilla de orden, el guión técnico y el plan de rodaje.

- La **planilla de orden** está constituida por una lista de cada toma –cada una de las veces que se fotografía o filma un plano– y secuencia –conjunto de elementos ordenados que se integran dentro de una línea argumental–; estos elementos pueden ser planos o escenas. Está armada de acuerdo al tipo de plano y el orden en que se grabarán.



- El **guión técnico** es la parte técnica de cada toma; se conforma a partir de: secuencia, toma, tipo, descripción y audio del plano.
- El **plan de rodaje** tiene como objetivo organizar la grabación, de modo de hacerla lo más fluida posible, logrando un buen aprovechamiento de los tiempos.

## Presupuesto

El **costo real total del proyecto** queda plasmado en la elaboración de un presupuesto que incluya **todos y cada uno de los gastos** que se prevé hacer. Dicho presupuesto se completa durante el transcurso de la producción. Se recomienda dejar un margen de error, es decir, una caja chica para los imprevistos que puedan surgir.

## Recursos técnicos

Los recursos técnicos dependen de los **dispositivos tecnológicos a utilizar**. Por ejemplo, si se trata de una **producción digital**, los requerimientos estarán definidos por el tipo de cámara, las luces, la escenografía, etc., que se necesiten para lograr la mejor calidad posible. Si comparamos una producción digital con una en celuloide, veremos que la primera necesita menos recursos técnicos, ya que la tecnología digital facilita el proceso de producción.

## Recursos humanos

Los recursos humanos de una producción audiovisual se fijan a partir de un listado de todas las **personas que van a participar en ella**. En función de esa lista, se divide al personal por rubros, cada uno de los cuales deberá tener un jefe que se responsabilice de todo lo relacionado con su área. En la producción audiovisual se distinguen los siguientes **rubros**:

- Producción
- Dirección
- Fotografía
- Iluminación
- Dirección de arte, maquillaje y vestuario
- Audio
- Postproducción

A continuación vamos a describir las **tareas** de algunos de los integrantes más importantes de un **equipo de producción**:



- **Director:** dirige al equipo técnico y artístico, y a su vez es el principal encargado de la puesta en escena de un producto audiovisual. En algunas ocasiones es el mismo creador del guión. Tiene su propio asistente en quien delega algunas tareas.
- **Productor:** determina cuáles son los medios y personas necesarios para elaborar un producto audiovisual: distribuye las tareas entre los diversos equipos y es el nexo de unión entre estos y los intereses de cada uno. Debe conocer las necesidades de cada equipo y priorizar aquellas que sean más importantes, intentando reducir los imprevistos al máximo. Cuenta también con un asistente en quien delega determinadas tareas.
- **Guionista:** su función es elaborar los contenidos del guión de acuerdo con la idea general del director. Realiza el guión literario y el técnico.
- **Escenógrafo:** se encarga del diseño, armado y montaje de la escenografía de los sets de filmación.
- **Director de fotografía:** tiene la función de controlar que el cuadro de la escena respete los lineamientos estéticos que se propusieron en el storyboard.
- **Camarógrafo:** se encarga del montaje y armado de los equipos de cámara y del registro de las imágenes.
- **Iluminador:** arma y monta los equipos de iluminación requeridos según el guión técnico.
- **Sonidista:** se ocupa de los equipos de sonido necesarios de acuerdo con los requerimientos del guión técnico.
- **Continuista:** es el responsable de la coherencia entre toma y toma. Tiene que tener en cuenta las posiciones de los actores, los gestos, la ropa y el peinado al momento de cortar cada toma, para respetar las condiciones con que se va a empezar la siguiente.
- **Editor:** una vez terminadas las tareas de rodaje, va a ser quien edite y monte el material que se registró para realizar la pieza audiovisual definitiva, siempre respetando las indicaciones del director.

## El rodaje

El **equipo de producción** es el primero en llegar a la locación. Es el responsable de que todo esté preparado antes de que comiencen a arribar los demás integrantes del proyecto. Lo más conveniente es montar una pequeña oficina de producción, pero, si no es posible, se puede utilizar un coche. Es importante llevar la documentación que se empleará en el transcurso de todos los días de rodaje.

Los elementos a tener en cuenta por la producción durante la **jornada de filmación** son:

- el plan de rodaje;



- la planilla de orden del día;
- el informe de producción;
- la lista de teléfonos del equipo;
- las copias del guión;
- las copias del storyboard;
- los planos de las locaciones;
- la caja chica;
- el botiquín de emergencias;
- el informe meteorológico;
- las copias de los contratos y habilitaciones para filmar.

Al comenzar el día, el equipo deberá controlar:

- el estacionamiento para los vehículos de la producción;
- los lugares designados para cada rubro;
- la seguridad;
- la preparación del catering;
- el horario de llegada de todo el personal.

Al finalizar el día, la gente de producción se ocupará de:

- repartir el plan de rodaje del día siguiente;
- recibir informes de sonido, de cámara, del asistente de dirección;
- controlar el material que se usó y el que se utilizará el día siguiente;
- recargar baterías de todos los equipos;
- pedir el catering del día siguiente;
- resguardar el equipamiento utilizado y a utilizar;
- revisar y limpiar el set (lugar en el que se realiza el rodaje).



## Descripción de un rodaje perfecto

El equipo de producción espera en la locación la llegada de todo el personal: se descargan los equipos de los camiones y debe estar listo el catering para todos.

Ya en el set, el iluminador comienza a preparar los equipos y los responsables de cámara comienzan a disponer lo necesario para los movimientos de cámara, que puede incluir una grúa, un travelling o trípodes. A su vez, el escenógrafo tendrá que estar atento para poder mover parte de la escenografía cuando la cámara necesite espacio. El asistente de dirección instalará su equipo de control en un lugar preferencial, mientras que, por el lado de camarines, comenzará el trabajo de vestuario, maquillaje y peluquería con los actores.

Antes del comienzo del rodaje, el director de la fotografía se encargará del control final de la iluminación, el camarógrafo tendrá que corroborar el funcionamiento de la misma y, a su vez, discutirá el tipo de plano con el director de fotografía. Por último, aparecerá el director, quien dará las últimas indicaciones de control a cada jefe de equipo.



Con la ubicación de los actores en el decorado, se da comienzo a los **ensayos**. En primer lugar, se prueba con los actores, después con las cámaras y por último, con el sonido. Cuando se tiene todo controlado, comienza la **grabación**: arranca el sonido, seguidamente las cámaras, y luego el director da la orden de grabación pronunciando la palabra **“acción”**.

Se recomienda realizar como mínimo **tres tomas de cada plano** para poder elegir la mejor en la **edición**. Al pasar a la siguiente toma, es necesario efectuar algunos controles, tales como el movimiento de la iluminación o modificaciones de lente. El asistente de dirección hace un estudio minucioso de los posibles cambios que pudiera notar un espectador –esta tarea también la suele realizar un operador llamado continuista– y por último, para comenzar a grabar, se vuelven a repetir los controles ya especificados.

Durante el rodaje, se harán **anotaciones** que servirán para repetir los planos, diferenciarlos unos de otros, conocer cuánto celuloide se ha gastado, saber cuál es la toma buena, etcétera. Cada departamento técnico anotará en su propio reporte los datos más importantes de cada toma para elevarlo finalmente al productor, quien discutirá junto al director la manera en que seguirá el rodaje al día siguiente.

## Planilla de orden del día

La planilla de orden del día es la hoja que se entrega a todos los miembros de la producción con las **indicaciones del trabajo que se realizará al día siguiente**. Las secuencias que se reflejan son generalmente extraídas del plan de rodaje (a



menos que haya cambios de último momento). También contiene las escenas y el orden en el que se filmarán los requerimientos especiales –extraídos de las hojas de desglose–, los nombres de cada uno de los que trabajarán ese día y el papel que realizan, y también la hora y el lugar en el que deben presentarse.

El director de producción y el asistente de dirección tendrán a cargo la elaboración de dicha planilla, que deberá contener los **cálculos minuciosos del tiempo que tomarán las tareas de cada sector**. Se hace un primer borrador en algún momento de tranquilidad durante el rodaje y se elabora la versión definitiva al terminar la filmación de ese día. Los dos responsables lo firman, se sacan fotocopias y se entrega a todo el personal, luego de que el director indique que ha terminado el día de trabajo.

## Postproducción

En fase de postproducción se trabajará tanto en la **edición o montaje**, como en los **efectos de sonido** y el **trabajo del laboratorio** en el caso de que se trate de una producción de celuloide. El productor, el director y el editor van a ser las personas que estén trabajando en esta última etapa de producción.

El editor selecciona, corta y empalma las tomas marcadas como buenas por el asistente de dirección y, teniendo en cuenta las indicaciones del director, se ajustan los cortes de los planos para lograr el producto final. En lo que respecta al sonido, el encargado se ocupará de trabajar con varias bandas o pistas de audio, para después hacer la mezcla final.

## La edición digital

Cuando se trabaja en una isla de edición digital, el editor debe **ordenar y clasificar cada plano** en el disco rígido de la computadora. La ventaja de este tipo de edición es que cualquier corte equivocado se puede rehacer sin problema, ya que se trabaja sobre material digital que queda **almacenado en la computadora**. El proceso de la edición digital es prácticamente el mismo que el del montaje, los planos se van editando según el guión y se van ajustando para obtener el ritmo deseado.

La edición digital permite realizar distintos **ensayos de efectos especiales**, cuidando siempre el costo de la isla de edición en el caso de que se la esté alquilando. Incluso si consideramos el tiempo, también **la edición digital es ventajosa con respecto a la de laboratorio**, ya que este tipo de cambios se realiza en forma rápida, sin bajar la calidad en el video final.

Si comparamos los dos tipos de edición, podemos ver que:

- la edición por computadora permite realizar pruebas a bajo costo, mientras que en el laboratorio los costos son altos;



- la edición digital permite ver el efecto creado en el momento de realizarlo, en tanto que en el laboratorio los cambios se observan una semana después. Además, en el caso de que no se esté conforme con el efecto realizado, no se puede volver al material inicial, acción que en la edición digital siempre es posible.
- en la edición digital se pueden agregar o quitar objetos de una escena. Por ejemplo, se pueden "ocultar" los cables de la cámara, así como también es posible hacer animaciones sobre el original. Este tipo de efectos son muy costosos para una edición de laboratorio.

Se recomienda que el director esté descansado a la hora de trabajar en la edición. Es necesario que se tome unos días para alejarse del estrés que provoca el rodaje. Al ser la persona que más tiempo viene dedicándole al proyecto, es conveniente que comience a trabajar en la isla de edición con la mente renovada.

En este link pueden observar el detrás de escena de una de las tomas más difíciles realizadas para la película argentina *El secreto de sus ojos* (2009), de Juan José Campanella.

## Fuentes

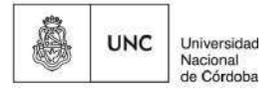
- Camino, Jaime, *El oficio de director de cine*, Madrid, Cátedra, 1997.
- Chabrol, Claude, *Cómo se hace una película*, Madrid, Alianza, 2004.
- Feldman, Simon, *La realización cinematográfica*, Gedisa, Barcelona, 1996.
- Ferreira, Fernando, *Luz, cámara, memoria... Una historia social del cine argentino*, Argentina, Corregidor, 1995.
- Kindem, Gorham y Musberger, Robert, *Manual de Producción audiovisual digital*, Barcelona, Omega, 2007.
- Mahieu, José Agustín, *Breve historia del cine nacional*, Buenos Aires, Eudeba, 1966.
- Martínez Abadía, José y Serra Flores, Jordi, *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*, Barcelona, Paidós, 2000.
- Rivera, Jorge y Ford, Aníbal, *Medios de comunicación y cultura popular*, Buenos Aires, Legasa, 1997.
- Rodríguez Dieguez, José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.
- Rojas, José, *Temas y conceptos de cine*, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1991.
- Santos Guerra, Miguel Ángel, *Imagen y educación*, Madrid, Anaya, 1983.



- <http://www.swingalia.com/cine/historia-y-origen-del-cine.php>
- <http://www.scribd.com/doc/2187633/Breve-Historia-del-cine>
- <http://iberaz.tripod.com>
- <http://www.scribd.com/doc/6723165/O030-Comunicacion-Audiovisual#fullscreen:on>
- <http://inaicine.blogspot.com/2008/02/conceptos-bsicos-del-lenguaje.html>
- <http://productiontv.pbworks.com/Funciones-de-la-producci%C3%B3n>
- <http://www.ilhn.com>
- <http://www.ecuaderno.com/2003/10/12/redes-sociales-un-inventario-de-recursos-y-experiencias/>
- <http://www.eduteka.org/AprendizajeHerramientasDigitales.php>
- [http://www.festivaldelaimagen.com/downloads/sofia\\_suarez.pdf](http://www.festivaldelaimagen.com/downloads/sofia_suarez.pdf)
- <http://www.videoedicion.org/documentacion/index.php?article=81>
- <http://www.linuxrsp.ru/win-lin-soft/index-spanish.html>



**Autor:** Guillermo Sierra  
**Coordinación editorial:** Mara Mobilia



---

## ::: MÓDULO IV :::

---

Este apartado tiene la **bibliografía obligatoria** del módulo.  
Pero ¡atención! Este material se complementa con la visualización de la **filmografía obligatoria** y una serie de **guías de lectura y análisis** que están en el aula virtual. De modo que ¡todo conduce al aula virtual!



Jacques Aumont / Michel  
Marie **Análisis del film** Paidós  
Comunicación 42 Cine

## 1 Hacia una definición del análisis del film

### 1. EL ANALISIS Y OTROS DISCURSOS SOBRE EL FILM

#### 1.1. *Los diversos tipos de discursos sobre el film*

Este libro está dedicado a la presentación y al examen de un cierto tipo de discurso sobre los *films*. Esto no quiere decir que vayamos a olvidarnos de los aspectos puramente “cinematográficos”. Los films son también productos que se venden en un mercado específico; sus condiciones materiales, y sobre todo psicológicas, de presentación al público, y a cada espectador en particular, son modeladas por la existencia de una institución, socialmente aceptada y económicamente viable, perceptible hasta tal punto que hoy en día se encuentra en plena mutación: únicamente en el propio dispositivo de la sala oscura se determina, hasta cierto punto, su recepción y su existencia. Ya tendremos ocasión de volver sobre estas condiciones y limitaciones anterio-

res al film y exteriores a él, aunque inscritas más o menos limpiamente en su propio corpus.

No obstante, debemos destacar de entrada que el tipo de discurso que vamos a estudiar aquí se preocupa ante todo de los films considerados como obras en sí mismas, independientes e infinitamente singulares. Así, aquello de lo que queremos hablar se define de una manera más cómoda y clara en relación a todas las variedades del discurso sobre el film entendido de este modo.

Los discursos que abordan el film desde un punto de vista exterior a la obra no tendrán cabida aquí más que de un modo muy accesorio: existe un discurso jurídico, sociológico e incluso psicológico sobre el film, que puede proceder tanto del enfoque empleado como de las ciencias humanas. Nosotros lo distinguiremos del análisis del film propiamente dicho.

El análisis del film, en la acepción que vamos a otorgarle a lo largo de toda esta obra, no es extraño a una problemática de orden estético o lingüístico. El objetivo del análisis es, pues, que sintamos un mayor placer ante las obras a través de una mejor comprensión de las mismas. Puede tratarse igualmente de un deseo de clarificación del lenguaje cinematográfico, sin olvidar nunca un cierto presupuesto valorizador.

Los métodos de análisis que estudiaremos en este libro pertenecen a este conglomerado. En consecuencia, consideraremos el film como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un *texto* (análisis textual) que fundamente sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico) y sobre bases visuales y sonoras (análisis icónico), produciendo así un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico). Esta obra debe insertarse igualmente en la historia de las formas, de los estilos y de su evolución.

Vamos a proponer, pues, distinguir los análisis de films intrínsecos de aquellos que necesitan una confrontación de la obra estudiada con otro tipo de manifestaciones sociales. Para poner un ejemplo, el análisis propiamente histórico de un film deberá, sobre todo, en una primera fase, proceder al estudio interno de la obra, descomponiendo principalmente los elementos de la representación sociohistórica que puedan observarse en su seno. Pero este estudio será selectivo: no tendrá en cuenta aquellos elementos que no desempeñen ningún papel en el mecanismo de la

representación histórica: por ejemplo, el hecho de que el film sea en color o en cinemascopé. Además, deberá necesariamente confrontar sus resultados con otros tipos de representación producidos por la literatura, la prensa, la publicidad, etc.

En *Sociologie du cinéma*, el historiador Pierre Sorlin examina en *Ossessione* (Visconti, 1942) todas aquellas unidades que se refieren a la representación de la mujer, la imagen del campo y su oposición a la ciudad, tal como las construye el film. Según su análisis, la ciudad tiene un marco, mientras que el campo carece de él: "Los cineastas no ven el campo, no es perceptible para ellos, sólo lo aprehenden por medio de características periféricas o transitivas (lo que pasa a través de él). Es esta ceguera la que interesa al historiador de las sociedades, puesto que le informa acerca de cómo era el medio productivo cinematográfico en la Italia de 1942".

Sin embargo, analizar un film, incluso entendido como obra artística, es en el fondo una actividad banal, por lo menos de una forma no sistemática, algo que todo espectador, por poco crítico que sea, por muy distante que se sienta del objeto, puede practicar en cualquier momento determinado de su visión. La mirada que se proyecta sobre un film se convierte en analítica desde el momento en que, como indica la etimología, uno decide disociar ciertos elementos de la película para interesarse especialmente en aquel momento determinado, en esa imagen o parte de la imagen, en esta situación. Definido de este modo, mínimo por lo exacto, en el que la atención nos conduce al detalle, el análisis es una actitud común al crítico, al cineasta y a todo espectador un poco consciente. Debe quedar claro, en concreto, que un buen crítico es siempre más o menos un analista, como mínimo en potencia, y que una de sus cualidades es precisamente su capacidad de atención con respecto a los detalles, unida a unas potentes dotes interpretativas. No obstante, la miopía analítica puede transformarse en ceguera cuando la mirada se anega en el bosque de los detalles.

Pero si la actitud analítica es, o debería ser, la cosa más normal del mundo, del mismo modo que el sentido crítico, lo que debemos hacer ahora es definir el análisis sistemático de un film entendido como discurso específico. Para hacerlo, conviene enfrentarlo al discurso que le es más próximo: el discurso crítico. En efecto, es evidente que el film puede ser objeto de un gran

diversidad de discursos; y hay que constatar igualmente que estos últimos siempre son diferentes del análisis de films propiamente dicho.

## 1.2. Análisis y crítica

Vamos a examinar las características de los principios y objetivos de la actividad crítica que permiten distinguirla del análisis de films. Esto nos lleva igualmente a situar el discurso crítico en relación al discurso "cinefílico". Este último surge de una actitud basada en la efusión amorosa dirigida hacia el objeto y es extraño que se lleve bien con el placer de la operación analítica. Pero debemos hacer algunas precisiones. La actitud cinefílica es susceptible de todas las dosificaciones posibles entre la relación pasional inmediata y el deseo de conocimiento.

Existe, en primer lugar, la aproximación cinefílica prioritariamente fetichista, la de las revistas "para el gran público", del *Magazine* de ayer a las actuales *Première* o *Studio*, basadas en el culto al actor y a las estrellas; y en el otro extremo, la cinefilia analítica que está en la base de la crítica de films concebida como crítica de arte.

La primera está caracterizada por una evaluación tenazmente selectiva, muy a menudo intolerante, el placer de la acumulación repetitiva y obsesiva, y la práctica de la alusión a los *happy few*. Woody Allen, en *Annie Hall* y *La rosa púrpura de El Cairo*, nos ha ofrecido sabrosos retratos de cinéfilos neuróticos. La segunda aproximación se refiere a las críticas de las revistas mensuales especializadas, como *Cahiers du Cinéma* y *Positif*. No es necesario decir que la actividad crítica incluye también la cultura "cinefílica", mientras que el amor al cine puede satisfacerse mediante una relación exclusivamente pasional y ciega, entendiéndose entonces el deseo de conocimiento como un obstáculo con respecto al goce.

La actividad crítica desempeña tres funciones principales: informar, evaluar y promover. Estas tres funciones inciden de manera distinta en el concepto de análisis. La información y la promoción son decisivas para la crítica periodística, tanto diaria como semanal. La evaluación, que permite la expresión del sentido crítico, está también directamente relacionada con la actividad analítica. Un buen crítico es aquel que posee capacidad de discernimiento, y que sabe apreciar, gracias a su agudeza sintética, aquella obra que pasará a la posteridad. Es también un pedagogo

del placer estético, e intenta compartir la riqueza de la obra con la mayor parte del público posible. Es evidente que la parte evaluativa y analítica adquiere consistencia en el ejercicio de la crítica especializada, la de las revistas mensuales, mientras que la parte informativa predomina en cualquier actividad crítica relacionada con la actualidad: la prensa escrita, la radio, la televisión, etc.

Existen, de todas formas, extraños ejemplos de ejercicio de la crítica cotidiana basados en una gestión analítica muy pronunciada. El caso más conocido es el de André Bazin, redactor de varios cientos de reseñas en *Le Parisien Libéré* cuyo valor crítico ha justificado su reedición en forma de libro. Bazin era un ensayista travestido de periodista. Serge Daney, al principio crítico en una revista mensual especializada, *Cahiers du Cinéma*, ejerce ahora su talento analítico en *Libération*. Sus artículos diarios también se han publicado en un volumen.

La actividad crítica que se ejerce en las publicaciones especializadas sin relación directa con la actualidad raras veces la practica un periodista profesional. El perfil del crítico es más bien el de un militante cultural, la mayor parte de las veces profesional de la enseñanza o implicado en alguno de los sectores de la distribución y exhibición de films. El crítico de revista mensual desempeña la ingrata y siempre renovada tarea de multiplicar las informaciones sobre las cinematografías desconocidas y abordar los films más minoritarios y difíciles, de los cuales raramente habla la crítica diaria. La parte reservada al análisis más profundo de una obra, que también es una de sus vocaciones, se reduce la mayoría de las veces a su mínima expresión. La reciente evolución tanto de la prensa especializada como de la distribución cinematográfica de investigación y de "arte y ensayo" acentúa estas dificultades: a menudo es más urgente movilizar varias páginas en favor de un film que puede desaparecer rápidamente de la cartelera, que desarrollar un estudio detallado de uno de esos grandes films de autor del año que todo el mundo ha reconocido como tal y que, por lo tanto, ya habrá encontrado su público.

El criterio de actualidad no desempeña ningún papel en la evolución del análisis: su autor puede escoger la obra que más le convenga de entre todas las épocas de la historia del cine, puesto que jamás está directamente sometido a los azares de la distribución.

Para el crítico, el juicio de apreciación es fundamental. En principio, no interviene en las elecciones del analista, que puede fijar su atención tanto en las obras maestras indiscutibles de la historia del cine como en cualquier mercancía de la producción comercial. Esta elección debe estar determinada por criterios "objetivables", en función de una pertinencia determinada (estética, sociológica, histórica, etc.). Por supuesto, esta neutralidad científica acaba siendo algo ilusorio, y detrás de cualquier "elección de objeto", como detrás de cualquier relación amorosa, se esconden siempre predilecciones personales. Este libro, como todos los de su especie, se refiere al corpus de los films analizados, conjunto que corresponde más o menos al de la cinefilia clásica.

El crítico informa y ofrece un juicio de apreciación, mientras que el analista debe producir conocimiento. Está obligado a describir mínimamente su objeto de estudio, a descomponer los elementos pertinentes de la obra, a hacer intervenir el mayor número posible de aspectos en su comentario y a ofrecer, por medio de todo esto, una *interpretación*.

### 1.3. Análisis y teoría, análisis y singularidad del film

El análisis, pues, ni define las condiciones y medios de la creación artística, aunque pudiera contribuir a esclarecerlos, ni aporta juicios de valor, ni establece normas.

Esta última característica, en concreto, es importante. Además de que distingue el análisis de una cierta concepción de la crítica, contribuye a acercarlo a otro conjunto de discursos sobre el cine que acostumbramos a denominar "teoría del cine". A decir verdad, todo esto es abusivo, pues, si existe desde hace tiempo una actividad teórica intensa alrededor del cine y del fenómeno filmico, hay que decir también que no existe hasta hoy ninguna teoría unificada de uno u otro. Así pues, como "la" teoría, el análisis de films es una manera de presentar, racionalizándolos, fenómenos observados en los films; como la teoría "del cine", el análisis de films es una actividad ante todo descriptiva y no formativa, ni siquiera allí donde se hace, en ocasiones, más explicativa.

El análisis y la teoría comparten de hecho las siguientes características:

— uno y otra parten de lo filmico, pero terminan a menudo constituyendo una reflexión más amplia sobre el fenómeno cinematográfico;

— uno y otra mantienen una ambigua relación con la estética, relación que casi siempre se niega o inhibe, aunque aparece sistemáticamente en la elección del objeto;

— uno y otra, en fin, han encontrado actualmente su sitio en la institución educativa, y más concretamente en las universidades e institutos de investigación.

Como hemos afirmado de entrada en la introducción, no existe, a pesar de lo que se ha dicho en muchas ocasiones, un método universal de análisis de films. Ciertamente, existen métodos, relativamente numerosos, y de alcance más o menos general (sin los cuales este libro no tendría ningún sentido), pero, por lo menos hasta hoy, son relativamente independientes unos de otros.

Dicho de otro modo, sería preferible decir que lo que se cuestiona aquí es la posibilidad y la *manera de analizar* un film, más que el *método general de análisis* de los films; de ahí la elección de nuestro título: *Análisis del film*.

En resumen, hasta cierto punto no existen más que análisis singulares, cuya gestión, amplitud y objeto resultan por completo adecuados para el film concreto del que se ocupan.

Naturalmente, apenas emitida, esta idea merece una respuesta. Primero, porque es un poco simplista. Sin duda, cada analista debe hacerse a la idea de que deberá construir más o menos su propio modelo de análisis, únicamente válido para *el* film o *el* fragmento de film que analice; pero al mismo tiempo, ese modelo será siempre, tangencialmente, un posible esbozo de modelo general, o de teoría: he aquí, en el fondo, una consecuencia directa de lo que hemos dicho un poco más arriba acerca de la consustancialidad del análisis y de la teoría. Todo analista tiene la vocación de convertirse en teórico, si es que ya no lo es en parte, y la multiplicación de los análisis singulares tiene, a menudo, como causa o como objetivo, el deseo de perfeccionar o de impugnar la teoría.

Se puede ya mencionar, a título de síntoma de esta tendencia de lo particular a lo general, los títulos de dos libros que son recopilaciones de análisis singulares y de textos metodológicos sobre aspectos concretos: *L'analyse du film*, de Raymond Bellour, y *Théorie du*

*film*, obra colectiva bajo la dirección de Jacques Aumont y Jean-Louis Leurat.

Pero, si la idea de un análisis irreductiblemente singular debe aceptarse con precaución, es también porque, si la llevamos a sus últimas consecuencias, implicaría cuestiones casi insolubles en lo que se refiere a la validez del análisis. Siempre podemos imaginar que, además de por su propio método, el analista se preocupa también de definir sus propios criterios de validez, pero es evidente que estos criterios, si cada vez deben considerarse como *sui generis*, corren el riesgo de ser poco convincentes.

Es ésta una cuestión fundamental, siempre presente en la práctica y la metodología del análisis de films: si el análisis es singular, ¿qué puede garantizarlo? Esta singularidad, ¿no puede afectar también al analista? Dicho de otro modo, ¿no corre el riesgo de llegar demasiado pronto a un relativismo universal, a la posibilidad de concebir el análisis como infinitamente singular, y, por ejemplo, a la idea de que existe una infinidad de análisis posibles para cada film, todos ellos válidos y legítimos?

Volveremos sobre todos estos aspectos en el apartado 7.2: "Garantías y validación de un análisis".

#### 1.4. Análisis e interpretación

La cuestión de la validez de un análisis es, pues, central e implica a la vez la siguiente pregunta: ¿puede distinguirse el análisis de la crítica? Esta cuestión, por sí misma, conduce a otra, igualmente delicada: la de la *interpretación*.

Para numerosos analistas, la palabra interpretación tiene connotaciones peyorativas, y es muy a menudo sinónimo de "sobreinterpretación" o de interpretación arbitraria o "delirante": se trataría, en suma, del exceso de subjetividad de un análisis, la parte más o menos injustificable, aunque inevitable, de proyección o de alucinación.

Así pues, la cuestión no es tan simple. Es cierto: es relativamente fácil, en general (aunque no siempre), rechazar interpretaciones abusivas, basadas en elementos demasiado poco numerosos o inciertos. Pero hay toda una serie de análisis que, por su propia naturaleza, limitan con la interpretación, sin que se pueda establecer una frontera con facilidad. Por nuestra parte, nos parece que una actitud más franca consistiría en admitir que el análisis

tienen bastante que ver con la interpretación: que esta última sería, si se quiere, el "motor" imaginativo e inventivo del análisis; y que el buen análisis sería aquel que no duda en utilizar esta facultad interpretativa, aunque manteniéndola en un marco tan estrictamente verificable como sea posible.

Es ocioso decir que se trata de un ideal raras veces alcanzado, y que el analista siempre se queda un poco "atascado" entre el deseo de atenerse estrictamente a los hechos, a riesgo de no hacer otra cosa que parafrasear el film, y el deseo de decir algo esencial sobre su objeto, a riesgo de deformar los hechos o de encauzarlos tendenciosamente hacia una dirección determinada.

En su artículo "Pour une sémio-pragmatique du cinéma", Roger Odin ha propuesto la hipótesis de que cada film puede dar lugar, si no a una infinidad, por lo menos a un gran número de análisis, y que el texto mismo del film funcionaría, en relación a esta posibilidad de multiplicación, como una limitación: el film, en resumen, no propondría ningún análisis en concreto de sí mismo, no haría más que prohibir ciertas vías de aproximación. "No se trata solamente de que un film no produzca sentido alguno en sí mismo, sino que todo lo que puede hacer es *bloquear* un cierto número de elementos significantes".

Esta formulación tiene la ventaja de definir el film como garante —único garante— de la pertinencia del análisis y de la ausencia de delirio del analista.

La historia del cine es rica en films que han dado lugar a interpretaciones ampliamente divergentes, cuando no francamente contradictorias: es el caso de muchas obras de Buñuel —*Nazarín* (1958), *El ángel exterminador* (1962), *El fantasma de la libertad* (1974)— y también de Pier Paolo Pasolini, como por ejemplo *El Evangelio según San Mateo* (1964), *Teorema* (1968) o *Saló o los 120 días de Sodoma* (1974).

## 2. DIVERSIDAD DE METODOS ANALÍTICOS: ALGUNOS HITOS HISTÓRICOS

Ya hemos evocado en la introducción la antigüedad de la tradición consistente, según diversos contextos, en analizar films. Los dos fuentes principales son, pues, el ejercicio de la crítica y el de la enseñanza. Uno de los precursores en este campo fue seguramente el joven cineasta soviético Lev Kulechov, que tuvo la ocasión de ser, en 1919, uno de los primeros profesores de cine en el

seno de la Escuela Estatal de Cinematografía de Moscú. El taller que dirigía en aquel entonces vio pasar en diez años a casi todos los directores y actores más o menos importantes con que contaba el cine mudo ruso. En 1929, en vísperas de acontecimientos mayores que iban a producirse en el cine soviético, Kulechov publicó un pequeño libro titulado *El arte del cine* en el que recoge y sintetiza los más esenciales hallazgos teóricos y prácticos de seis años de enseñanza.

Este librito de Kulechov no incluye análisis de films propiamente dichos, pero aborda sistemáticamente los principales problemas del arte del cine desde un punto de vista a mitad de camino entre lo teórico y lo práctico: el montaje, la iluminación, el trabajo de la cámara, el guión, la interpretación del actor... Citamos este libro aquí porque, a través de reflexiones y, sobre todo, de experiencias acumuladas sobre formas de trabajo "de laboratorio", presenta cada problema de una manera extremadamente *articulada*, a veces incluso abiertamente en forma de *clave* analítica. El mejor ejemplo de análisis propuesto por Kulechov, y seguramente el más original aún hoy en día, es su estudio sobre la interpretación del actor. Se trata de toda una teoría sobre el "encuadre" del actor, según la cual debe ser posible para el cineasta doblegar ese material rebelde en el marco general de la puesta en escena. Kulechov propone asimismo un cuadro analítico de todos los movimientos que puede efectuar un cuerpo situado ante una cámara.

El ensayo de Kulechov es, junto con el de Bela Balász y el de Vsevolod Pudovkin, que aparecieron en la misma época, el origen de las "gramáticas" del cine, sobre todo de la de Raymond J. Spottiswoode, publicada en Londres en 1935: *A grammar of the film: an analysis of film technique* (sobre este punto, véase *Estética del cine*, págs. 167-170). Volveremos a encontrar la influencia de estas gramáticas en las "fichas filmográficas" que abordaremos en el apartado 2.2. Pero hay que decir que no incluyen verdaderos análisis de secuencias de films, ni siquiera de la construcción general de un film, como sucede en los ejemplos que vamos a estudiar ahora.

### 2.1. Un cineasta escruta su obra para defenderla mejor: Eisenstein

Resulta lógico que sea S. M. Eisenstein el nombre con el que nos encontremos primero al abordar la historia del análisis, sobre

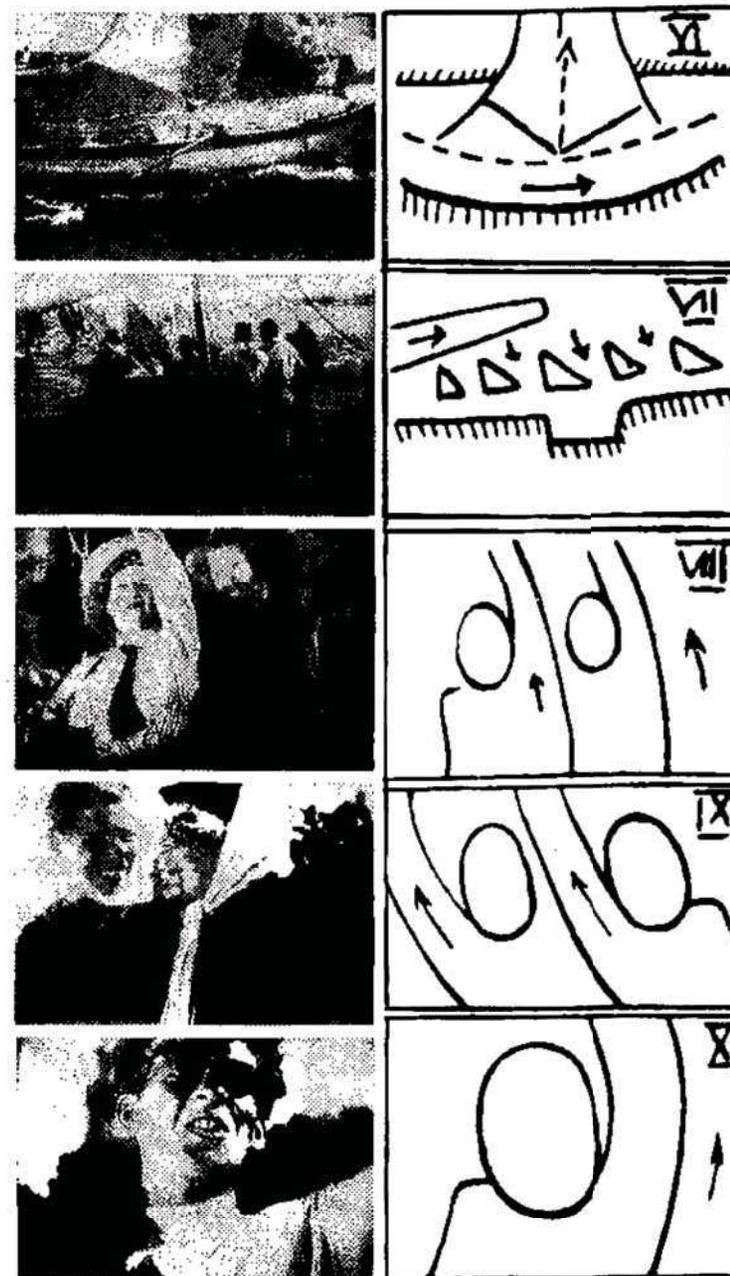
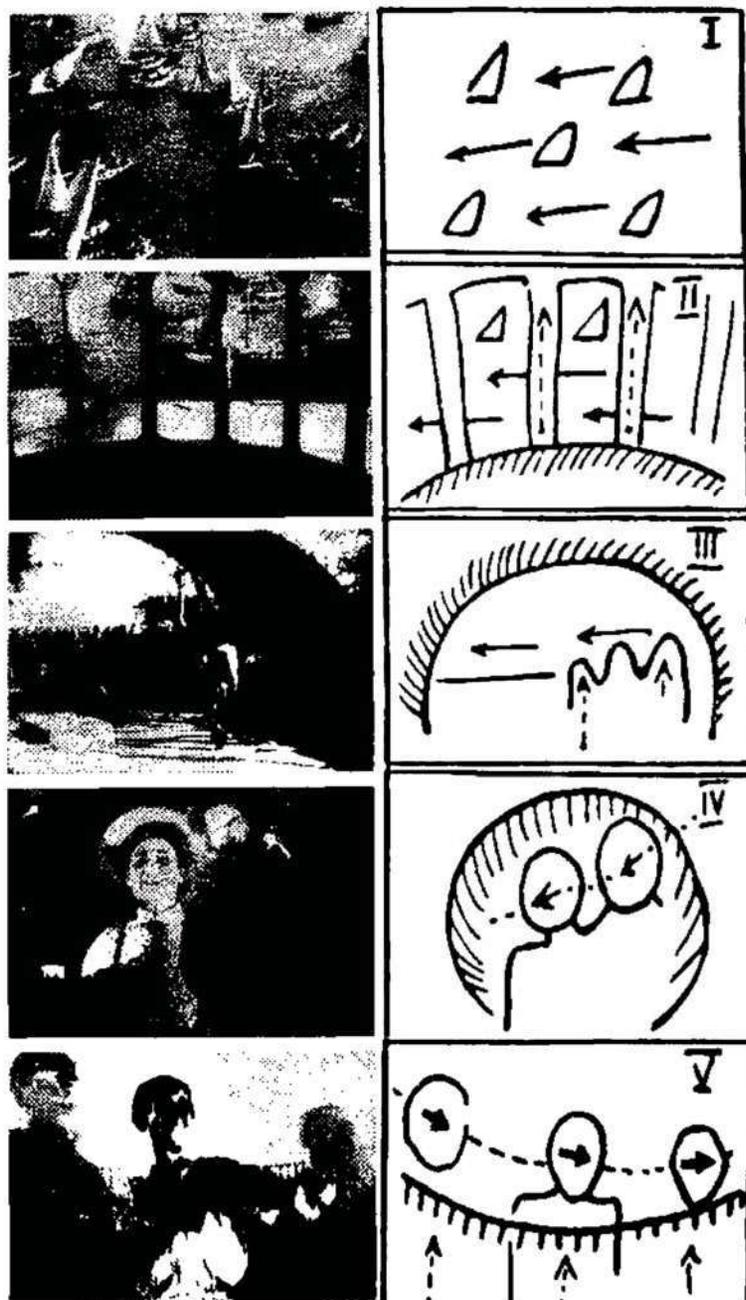
todo debido a la amplitud y a la precocidad de sus escritos dedicados tanto a la estética general del cine como al análisis de obras artísticas pertenecientes a diferentes campos: novela, pintura, teatro, etc.

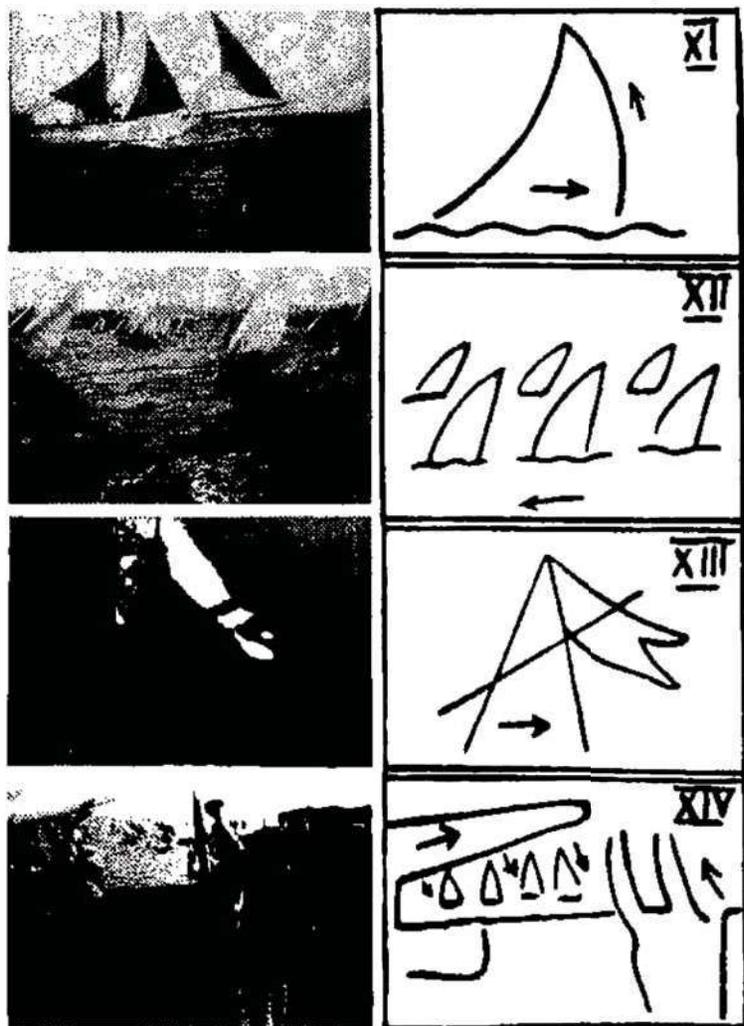
Además, el texto que vamos a comentar fue escrito en 1934, y no se conocen estudios anteriores que realicen un análisis tan sistemático de una sucesión de planos. Se inaugura así un primer período de la estética del cine que llega hasta los años sesenta, donde volvemos a encontrar métodos del mismo tipo en la mayor parte de los ensayos didácticos dedicados al *découpage* cinematográfico: citemos, de entre docenas de ejemplos posibles, el análisis de una secuencia de *El ídolo caído* (*The fallen idol*, de Carol Reed, 1948) realizado por J. M. L. Peters en un manual publicado por la UNESCO en 1961.

Por otra parte, el análisis de Eisenstein permaneció inédito en Francia hasta que fue traducido y publicado en 1969, es decir, 35 años después (!), en el número 216 de *Cahiers du Cinéma*. Esta traducción representa una verdadera resurrección del texto, y es interesante constatar que no precedió más que en seis meses a la publicación del primer análisis "estructural" de un film, que corrió a cargo de Raymond Bellour en la misma revista (*Les oiseaux: analyse d'une sequence*).

En 1934, al mismo tiempo que la estética del "realismo socialista" estaba a punto de convertirse en hegemónica en la Unión Soviética, los debates entre los cineastas "poetas-montadores" y los "prosistas-narradores" se fueron recrudesciendo. Sólo algunos años después de la realización de los grandes films mudos, su carga metafórica y patética ya se estaba viendo denigrada por parte de los críticos y los cineastas oficiales, en nombre de una exigencia de representación "realista" del ser humano, del hombre contemporáneo y de la vida cotidiana. En este contexto, y para hacer frente a la acusación —aunque implícita muy peligrosa— de formalismo, Eisenstein decidió publicar un análisis de un breve fragmento (14 planos) de su film *El acorazado Potemkin* (1925).

El artículo no es muy largo, y por una vez Eisenstein renunció casi por completo a sus habituales digresiones, en beneficio de un proyecto claramente enunciado y definido: defender la "pureza del lenguaje cinematográfico" contra los excesos del "retorno a los clásicos" del teatro y la literatura, que sirvieron de excusa a muchos cineastas mediocres para olvidarse de los avances que se



S.M. Eisenstein, *El acorazado Potemkin* (1925)

habían realizado en el terreno de la reflexión sobre el montaje. Es importante que, más que criticar los films que él juzgaba malos asignando así al análisis una carga ideológica (lo que se practicará a gran escala a propósito del cine hollywoodiense en tantos y tantos textos de los años sesenta y setenta), Eisenstein prefiriera analizar, *positivamente*, un fragmento de uno de sus films, tomándolo en cierta manera como ejemplo de un lenguaje de calidad: una orientación constructiva del análisis —y de la crítica— que no es demasiado frecuente.

La línea principal de su análisis la expone a la perfección el autor al principio de su texto:

“Para demostrar la interdependencia práctica de los planos sucesivos, hemos escogido voluntariamente, no una de las escenas más espectaculares, sino el primer fragmento que nos ha venido a la memoria: catorce planos seguidos de la escena que precede al tiroteo en la escalinata de Odessa, cuando los habitantes de la ciudad envían sus embarcaciones cargadas de víveres hacia el buque amotinado.

El crescendo de los saludos amistosos se va construyendo según un preciso entrecruzamiento de dos temas:

1. Las embarcaciones se lanzan hacia el acorazado.
2. Los habitantes de Odessa hacen señales de amistad.

Finalmente, los dos temas se confunden. En lo esencial, la composición se establece en dos planos: la profundidad de campo y el primer plano. De manera alternativa, cada uno de los temas se convierte en dominante, pasa al primer plano y relega al otro al segundo.

La composición se construye de la siguiente manera: 1) sobre la interacción plástica de los dos planos (en el interior del encuadre); y 2) sobre la modificación, de encuadre en encuadre, de las líneas y las formas de las dos profundidades de campo (mediante el montaje). En el segundo caso, el juego de la composición se realiza por medio de la interacción de las impresiones plásticas de la imagen precedente que se reúne con la que le sigue, ya sea en forma de enfrentamiento o mediante un encadenamiento de la acción.”

No nos es posible aquí reproducir con todo detalle el análisis completo que sigue inmediatamente a esta declaración de principios. Las fotografías y los esquemas que reproducimos, realizados por el propio Eisenstein, permitirán comprender rápidamente de qué manera el autor pone en práctica su programa de análisis. Hay que destacar, por ejemplo, en los planos II, III, IV, V y VI, la aparición y las transformaciones de un tema plástico, netamente

subrayado como tal por los esquemas: el tema del arco circular. Los esquemas destacan igualmente, de manera muy clara, la importancia formal concedida, por ejemplo, tanto a la dirección de movimiento dentro del encuadre como a la dirección de las miradas hacia el fueracampo (véanse sobre todo los planos I, II, III, IV y V). O también un elemento sobre el cual el texto insiste mucho: la alternancia de lo par y de lo impar, particularmente en los planos de personajes.

A decir verdad, lo que primero sorprende de este análisis es su carácter eminentemente *formal*: Eisenstein se ciñe a los detalles de la composición de los planos, a los encuadres, al aspecto plástico de la sucesión de los cuadros, etc., lo cual puede parecer sorprendente a propósito de un film del que siempre se ha alabado su impulso lírico y su entusiasmo revolucionario. Pero el propio análisis es más que elocuente: se trata, precisamente, de demostrar que el lirismo, el entusiasmo (comunicativo) y, a fin de cuentas, la eficacia política del film, se deben a un minucioso trabajo formal que obedece a leyes propias cuya transgresión, lejos de conferir más realismo al film, no haría más que echarlo a perder. Si Eisenstein pasó tanto tiempo diseñando esos arcos circulares, esas verticales y esas horizontales, esos grupos pares e impares, sólo fue para que se destacara más, situado en un lugar político y *formalmente exacto*, el plano de la bandera roja (XIII):

"Democión de haberse dividido en pequeñas velas, aparece de nuevo la gran vela entera, pero esta vez ya no es una vela, sino la bandera que flota sobre el Potemkin. El fragmento tiene una nueva cualidad: es estático y dinámico a la vez; el mástil vertical está inmóvil, pero la bandera flota al viento. Formalmente, el plano XIII es una repetición del XI, pero la sustitución de la vela por la bandera transforma el principio de unión plástica en principio de unión ideológico-matemática. No se trata de una simple vertical uniéndose plásticamente a los distintos elementos de la composición: es el estandarte revolucionario que une el acorazado, las embarcaciones y la orilla."

Naturalmente, este ejemplo es, en muchos aspectos, excepcional. Ni siquiera los cineastas más conscientes de las posibilidades de su arte podían llegar a este grado de refinamiento y meticulosidad en el examen de sus films, ya fuera en 1934 o incluso más tarde. En el caso del propio Eisenstein, este texto es el que va más lejos en lo que se refiere a un método tan sistemático, y eso

que muy a menudo aplicó sus cualidades de analista tanto a la pintura como a la literatura. Con sus límites y sus defectos, de los que habría mucho que decir, si no en lo que hace al método, por lo menos sí en ciertos aspectos de detalle, aparece hoy en día como uno de los prototipos, de los "ancestros" del análisis filmico.

## 2.2. Los análisis de films en el mercado de la actividad cultural: las fichas filmográficas

Lev Kulechov y S. M. Eisenstein eran cineastas, pero al mismo tiempo también eran profesores que impartían clases en las escuelas profesionales para la formación de creadores. En Francia, hubo que esperar hasta 1943 (creación del IDHEC por parte de Marcel L'Herbier), por no decir 1945 (cuando la escuela emprendió de verdad su desarrollo), para ver aparecer un fenómeno del mismo estilo. Simultáneamente, la mucho más rápida extensión de los cineclubs a partir de la liberación favoreció el nacimiento de revistas destinadas a los aficionados. Estas revistas empezaron a publicar análisis detallados de films que fueron bautizados como "fichas filmográficas" y que tuvieron bastante éxito durante dos décadas.

El IDHEC calificó desde el principio de "filmográficas" a las fichas redactadas por los alumnos del instituto en el marco de sus actividades pedagógicas. A las fichas que se escribían durante el primer año les seguían unas memorias más completas, algunas de las cuales fueron publicadas por Jean Mitry, en aquel entonces director de estudios, en su colección "Les classiques du cinéma" (Editions Universitaires). El término utilizado aquí sólo tiene una lejana relación con la acepción que le dio Etienne Souriau en su *Vocabulaire de la filmologie* (1951), mediante la cual se refería a "todo lo que existe y puede observarse en el nivel de la película misma".

Además de las fichas del IDHEC, podemos citar también las del UFOLEIS, publicadas por *Image et son*; las de la FFCC, publicadas por *Cinéma 54* y sus sucesoras; y las de la FLECC, publicadas en *Téléciné*: se trata de tres revistas vinculadas a la federación de cineclubs. *Téléciné*, sin embargo, tiene la particularidad de estar casi exclusivamente dedicada a la publicación de estas fichas y de no practicar la "crítica" de films, en el sentido tradicional de la expresión, como hacen las demás revistas. *Image et son*, luego *La revue du cinéma*, y *Cinéma* dejaron de publicar estas fichas a principios de

los años sesenta para consagrarse a la crítica periodística (breves reseñas de films de actualidad).

Algunas fichas del IDHEC fueron publicadas en monografías sobre un autor, como por ejemplo es el caso de Renoir (véase la bibliografía al final de este capítulo). La mayor parte de las fichas sólo pueden consultarse en bibliotecas muy especializadas. Su desaparición es todo un síntoma de la evolución de las revistas mensuales sobre cine, que han ido de la pedagogía "militante" al periodismo relacionado con la actualidad de los *mass media*, es decir, con los "films-acontecimiento". Sin lugar a dudas, esta evolución está directamente relacionada con las transformaciones económicas sufridas por la *distribución* de los films.

La ficha filmográfica era un estudio dedicado a un solo film, relativamente detallado, que podía alcanzar incluso las quince páginas. Redactada por un estudiante de una escuela profesional, por un crítico o por un profesor, tenía como objetivo principal aportar al neófito la documentación necesaria para permitirle situar el film y su autor, con el fin de alimentar un posible debate después de la proyección, según el conocidísimo ritual que entonces estaba en su máximo apogeo<sup>1</sup>.

Se componía tradicionalmente de tres partes:

— informativa: títulos de crédito detallados, biofilmografía del director, condiciones de producción y de distribución del film;

— descriptiva y analítica: lista de secuencias o resumen del film, parte analítica propiamente dicha o cuerpo de la ficha;

— enumeración de las cuestiones que ha suscitado el film y sugerencias para el moderador del debate.

Esta construcción reproducía tal cual el modelo del clásico trabajo sobre literatura que en aquel entonces se solía realizar. Los riesgos de la aplicación escolar se veían ampliados por la novedad del objeto. Lo más grave era, sin duda, una dispersión artificial del análisis en apartados preestablecidos: así, el análisis llamado "cinematográfico" (o "cinegráfico", según los autores)

<sup>1</sup> Numerosos críticos que luego se convirtieron en célebres y también cineastas no menos célebres participaron asimismo en la redacción de estas fichas. Citemos algunos nombres: Jean Collet, Gilbert Salachas, Claude Miller, Chris Marker y el mismísimo Jean-Luc Godard.

—en oposición al análisis "literario"— se descomponía en estudio de la puesta en escena, del montaje, de la fotografía, de los decorados, del sonido y de los diálogos, como si cada una de estas cosas funcionara aisladamente. De este modo se verificaban los peligros de un método estrictamente empírico, que dividía el film en las fases de su producción material sin ni siquiera interrogarlas.

Tomaremos dos ejemplos seleccionados de entre aquellos que aún hoy en día presentan un cierto interés. El primero, *Zéro de conduite*, analizada por Jean-Patrick Lebel, respeta el plan impuesto: se trata de una ficha de un joven alumno del IDHEC. El segundo es mucho más personal, puesto que es una ficha redactada por una de las autoridades intelectuales del movimiento cineclubista de posguerra: *Le jour se lève*, por André Bazin.

#### 2.2.1. *Zéro de conduite* (Jean Vigo, 1933) "filmografiada" por Jean-Patrick Lebel

La ficha, que fue redactada en el marco de la decimotava promoción del IDHEC comprende seis grandes subdivisiones clásicas: la documentación, el guión, el análisis literario, el análisis cinegráfico, el "mensaje del film" y las cuestiones para el debate.

El apartado de la documentación comprende la "ficha técnica", es decir, los títulos de crédito detallados con el nombre de los actores y de los personajes, datos acerca del rodaje y la distribución y, finalmente, el llamado "contexto de la obra", es decir, las circunstancias materiales, el recibimiento que se le dispensó al film y las circunstancias morales. Lebel se basa en investigaciones bibliográficas publicadas con anterioridad por P.E. Salès Gomès en su biografía de Jean Vigo. *Zéro de conduite* es un film cuyas dificultades de rodaje y de distribución (censura) son muy adecuadas para el desarrollo de la parte informativa. Pero Lebel sabe evitar las trampas de la anécdota biográfica y muestra cómo el propio Vigo tendía a identificar su propia infancia con la de su padre, y cómo el autor también se "dividió" entre los tres niños del film (Bruel, Tabard y Colin).

"Si *Zéro de conduite* es la expresión espontánea y oscura de una infancia siempre presente en la memoria de Vigo, también es la obra mediante la cual asumió definitivamente su niñez, librándose así de la angustia y de la tensión insostenibles que le provocaba."

El apartado dedicado al “guión” incluye un resumen detalladísimo de treinta líneas (el film sólo dura 44 minutos) y una lista de veinticuatro secuencias, también resumidas. El análisis literario se divide en análisis dramático y análisis de ciertos temas con subdivisiones internas: construcción dramática y personajes. A pesar de la rigidez de este marco retórico, Lebel demuestra que la construcción de *Zéro de conduite* escapa a las limitaciones de la dramaturgia clásica y no obedece al esquema clásico del desarrollo con nudo dramático y desenlace, puesto que la unidad del film reside en su escritura poética.

El estudio de los personajes, la fase más peligrosa de este tipo de métodos, pues puede desviarse rápidamente hacia la paráfrasis psicologizante, reseña con precisión las opciones estéticas de Vigo en lo que respecta a los adultos y a los niños. Los adultos son a la vez “ellos mismos y su caricatura”. No se trata de esquematización, sino de una “estilización física y moral que otorga a cada uno de ellos una riqueza que los modelos reales jamás han poseído”. En cuanto a los niños, que representan tantas y tantas proyecciones de Vigo, lo que sorprende de ellos es su intensa vitalidad: “Jamás habíamos visto en la pantalla chavales tan auténticos, tan reales, tan parecidos a la imagen que tenemos de la infancia y a la que nos hicimos de nosotros mismos cuando éramos niños”.

El análisis temático se centra en la sátira fílmica, en su aspecto panfletario, con “los adultos estancados en una atmósfera de horror moral, de turbulencia latente, de monstruosidad generalizada”. Lebel insiste en el tema de las “letrinas de la infancia”, el fondo de complacencia escatológica en el que se sumerge el film, provocado, según él, por “la mirada de la sociedad adulta, su mala conciencia latente, su sentimiento de culpa y de alienación asfixiante”. Los evidentes paralelismos entre Vigo y Rimbaud se concretan en dos originales comparaciones entre situaciones de la película y episodios de *Un cœur sous une soutane*.

El análisis cinegráfico privilegia la unidad onírica del film, pues estudia la puesta en escena a través de los movimientos de cámara y de los encuadres, así como también de los diálogos y de la música, sacrificando por ello el estudio del montaje, de la fotografía y de los decorados: “El film parece desarrollarse como en un sueño”, advierte el autor. Lebel comenta con gran precisión las panorámicas y los reencuadres de la secuencia de la sala de estudio y también de la del dormitorio. Demuestra que Vigo supo

trascender las deplorables condiciones técnicas y de grabación sonora para otorgar una forma particular al diálogo. “un acento inimitable”: la repetición de las palabras transforma los diálogos en una especie de “letanías en las que las palabras son más importantes por su valor sonoro y por su simple condición de tales que por su propio significado”. Y para ello cita el tono de la frase que Caussat le dice a Colin: “*Tabard, c’t une fille, j’te dis!*”.

La parte dedicada al “mensaje del film”, sin duda la que ha quedado más anticuada, responde a la preocupación por la educación moral (humanista o espiritual) tan presente entonces en los organismos de cultura popular: hacía falta contrarrestar estratégicamente la reputación de espectáculo negativo e inmoral que en aquella época tenía el cine. Jean-Patrick Lebel sortea hábilmente esta inevitable problemática, muy poco adecuada para el caso de *Zéro de conduite*, estableciendo una conclusión sobre la estrecha relación existente entre el tema de la rebelión en el film y la libertad poética de la representación: “El film, única acción real de la actitud rebelde de Vigo, no es más que un acto poético que, al mismo tiempo que su belleza y su gracia, lleva en sí mismo su vicio secreto. La liberación que supone para Vigo se efectúa fuera de la realidad y no le permite reconciliación alguna con el mundo (...) La esperanza de esta reconciliación sólo llegará con *L’Atalante*”.

Las “cuestiones para el debate”, que ponen fin a la ficha, recogen los temas evocados en el análisis: “Realismo y poesía”, *Zéro de conduite* y los films sobre la infancia, y relación de Vigo con la *nouvelle vague* y, muy especialmente, con François Truffaut (*Los 400 golpes*, 1959).

#### 2.2.2. La mirada de André Bazin sobre *Le jour se lève* (Marcel Carné, 1939)

Como es bien sabido, André Bazin fue un infatigable animador de la asociación de educación popular “Travail et Culture”. En este marco, tuvo ocasión de presentar decenas de veces uno de sus films-fetiché en los lugares más variados: cineclubs escolares, comités de empresa, salas parroquiales, etc. La ficha de Bazin, que al principio fue simplemente una versión taquigráfica de sus intervenciones orales, conoció muchas versiones distintas que citamos en la bibliografía.

La primera característica que se puede observar en la ficha

publicada es su extensión, bastante excepcional: una veintena de páginas, resultado de la libertad con que el autor aborda el plan preexistente. Bazin precisa en su preámbulo que ha preferido partir de la "forma" del film, y más concretamente de su construcción dramática, porque "no hay nada más peligroso que un comentario fílmico, que trate por separado el 'tema' y la 'forma' ". Habla también de los "ingenuos pedantes de cineclub que siempre quieren discutir acerca de la técnica". Por su parte, el autor quiere demostrar con *Le jour se lève* que nos encontramos en presencia de "una técnica cuya perfección es rigurosamente inapreciable si no se atiende al mismo tiempo a la materia de la acción".

Bazin parte de la originalidad de la construcción del film, de la alternancia entre escenas en presente y escenas en pasado, y analiza los medios fílmicos que permiten estas transiciones presente-pasado a lo largo del film. Desarrolla el ejemplo de la utilización de la música en relación con la particularidad de los fundidos encadenados, y luego pasa a realizar una exhaustiva enumeración de los elementos del decorado y de la función que desempeñan en el film. El análisis del papel de los objetos le permite trazar un verdadero retrato robot, en el sentido policial del término, de François, interpretado en la película por Jean Gabin, "héroe a la medida de un mundo urbano, de una Tebas barriobajera y obrera en la que los dioses se confunden con los imperativos ciegos, pero siempre fútiles, de la sociedad".

La progresión de la argumentación es un ejemplo magistral de mecanismo didáctico, pues el texto está sembrado de cuestiones expuestas a la consideración del público en una especie de estrategia de la agitación (Bazin llega al extremo de consignar el porcentaje tipo de las respuestas obtenidas).

Vamos a atenernos al resumen de uno de los dos ejemplos desarrollados por el autor: el decorado.

En el film, François está enfermo en la habitación de su hotel, rodeado de la mayor parte de los objetos que simbolizan sus recuerdos amorosos. Bazin propone entonces la reconstrucción por parte del público del decorado de la habitación, y enumera:

— los muebles:

respuesta del público: una cama, una mesa, una chimenea, un espejo, un sillón, una silla y un armario viejo.

Respuesta improbable, pero posible, en la proporción de un cuarto: un lavabo y una mesita de noche.



Jean Gabin y Jacqueline Laurent en *Le jour se lève* (1930), de Marcel Carné.

— Los distintos objetos:

respuesta del público: sobre la chimenea, un oso de peluche, la navaja, la pistola, una lámpara eléctrica cubierta por un periódico y un balón de fútbol.

Algunos espectadores pueden señalar la presencia de un piñón de bicicleta.

— Otros objetos que, en el curso de la acción, aparecen sobre diversos muebles: la corbata nueva, el cenicero, un paquete de cigarrillos, un despertador, dos cajas de cerillas vacías, dos fotografías y un dibujo de Gabin en la pared, las fotos de deportistas a ambos lados del espejo, etc.

Se pregunta entonces al público cómo es el tapete de la mesa, el cubrecama y el papel pintado de la pared. Casi todos los espectadores habrán advertido su naturaleza y su aspecto.

Los espectadores olvidan sin excepción un mueble y algunos objetos que aparecen repetidas veces en la pantalla: una cómoda coronada por una pieza de mármol situada entre la chimenea y el armario; sobre esta cómoda, una cantimplora de aluminio de las que se fijan en los manillares de las bicicletas y una maletita para la comida; en el suelo, contra la cómoda, algunos tubos de bicicleta.

Son los únicos objetos de toda la habitación que en ningún momento han desempeñado función dramática alguna.

Bazin toma cada uno de los objetos y demuestra su utilización dramática y su misión simbólica en función del carácter del personaje de François, como por ejemplo el hecho de que ponga con todo cuidado en el cenicero la ceniza de cigarrillo que había sobre la alfombra de la habitación: "Tanta limpieza y sentido del orden un tanto maniáticos revelan el lado cuidadoso y la condición de solterón del personaje, lo cual sorprende al público por lo que tiene de costumbrista" Comenta asimismo el hecho de que Gabin se vea obligado a encender sus cigarrillos uno tras otro, puesto que no tiene cerillas...

Reseñemos ahora algunos aspectos de lo que dice Bazin acerca del armario: "Ese famoso armario que Gabin pone detrás de la puerta y que da lugar a un sabroso diálogo en la escalera entre el comisario y el portero (...) Gabin no podía situar allí la cómoda, la mesa o la cama. Era necesario que fuera ese pesado armario que él mismo planta allí como una enorme losa sobre una tumba. Los gestos que utiliza para arrastrar el armario y la misma forma del mueble sugieren que lo que hace Gabin no es parapetarse en su habitación, sino emparedarse". Y Bazin concluye: "La perfec-

ción de *Le jour se lève* consiste en que el simbolismo no va jamás por delante del realismo, sino que lo acompaña por añadidura".

El autor prosigue su "especie de encuesta a lo Sherlock Holmes con el fin de reconstruir la vida y el carácter de Gabin", basándose en otros indicios que proporciona el decorado de la habitación para responder a las preguntas: "¿Quién es Gabin?" y "¿Qué representa en cuanto mito?"

Evidentemente, y esto no necesita demostración alguna, Bazin poseía un sentido del análisis fílmico de primer orden. Y lo más interesante era ver a esa inteligencia crítica actuar como moderadora en la relación directa con el público. En su caso era esta práctica la que estaba en el origen mismo de su maestría en el análisis, y es una pena que tantos y tantos análisis orales, debidos tanto a Bazin como a otros brillantes moderadores, no hayan podido sobrevivir sistemáticamente taquigrafiados.

### 2.3. La política de los autores y el análisis interpretativo

La historia de la crítica y, como consecuencia, la del análisis se caracterizaron en los años cincuenta por una particular manera de abordar los films: a través de la "política de los autores", que tuvo su definición y su práctica en la revista *Cahiers du Cinéma* a partir de un famosísimo número especial dedicado a Alfred Hitchcock en 1954. La mejor defensa e ilustración de esta política se vieron desarrolladas tres años más tarde en la monografía que Claude Chabrol y Eric Rohmer escribieron sobre el mismo cineasta.

Desde el momento en que Chabrol y Rohmer deciden escribir este ensayo, en su mente está la idea de dar una cierta publicidad cultural a un realizador contemplado hasta aquel momento de manera condescendiente por la crítica oficial de la época, que lo consideraba, claro está, un técnico brillante pero también un cineasta sin "mensaje" personal.

En efecto, durante los años cincuenta se considera autores de films a un número muy limitado de realizadores, cuya obra debe presentar al menos dos características: el control absoluto de los procesos de producción y de creación del film, y, de manera complementaria, la continuidad de una temática personal fácilmente reconocible a través de la elección de los temas abordados. Este panteón de los clásicos incluye, en el caso del cine mudo, a Charles Chaplin, D. W. Griffith, Victor Sjöström o S. M. Eisenstein, y en el del sonoro, a

Luis Buñuel, Ingmar Bergman, Roberto Rossellini, Jean Renoir o Robert Bresson. Bazin cita a estos tres últimos cineastas en su célebre texto "Comment peut-on être Hitchcocko-Hawksien?"

La hostilidad hacia el cine americano era en aquella época muy intensa. Se lo veía como una enorme máquina industrial que destruía cualquier tipo de expresión individual, y las carreras de Eric von Stroheim, Orson Welles o Charles Chaplin daban la razón a este análisis.

La "política de los autores" es, pues, al principio, objeto de polémica: pretende demostrar que los verdaderos artistas pueden darse a conocer a pesar de todos los obstáculos y, sobre todo, incluso en el asfixiante contexto de los estudios. Este tipo de política quiere también desterrar de la noción de autor los conceptos de "temas aparentes" o "materias explícitas", para sustituirlos por los de "puesta en escena" y "mirada del cineasta".

Alfred Hitchcock permitió a esta tendencia crítica dar a luz una política que, sin lugar a dudas, sigue vigente y triunfante treinta años después, sobre todo en lo que concierne a este cineasta, que se ha convertido en uno de los terrenos privilegiados para el análisis de films, lo cual vamos a tener ocasión de comprobar a lo largo de este libro.

En 1957, la jerarquía de los géneros era aún ideológicamente muy fuerte en la cultura oficial, incluso en la cinematográfica. Un realizador que consagró casi exclusivamente su carrera a las adaptaciones de novelas policíacas no podía ser un autor en el pleno sentido del término. Así pues, Chabrol y Rohmer se vieron obligados a dedicar 160 páginas para demostrar lo contrario, partiendo del postulado según el cual en Hitchcock, más que en ningún otro, "los problemas de fondo y forma están relacionados de una manera particularmente estrecha".

"Sé que la literatura en la que se inspira no es muy buena y que no pretende otra cosa que entretener. ¿Habría hecho mejor Hitchcock en escoger las obras más ambiciosas de Dostoievski o de ciertos novelistas ingleses que, con toda la razón del mundo, citan Chabrol y Domarchi? Esta no es una cuestión en modo alguno importante, puesto que no hubiera descubierto en ellos una materia más rica: Dostoievski y los novelistas ingleses no hicieron otra cosa que abordar también temas populares, confiriéndoles dignidad literaria por medio de su desarrollo."

"¿Quién tiene la culpa?"

Maurice Schérer (seudónimo de Erich Rohmer).

En el artículo que acabamos de citar, Rohmer también afirma: "Que nadie se sorprenda de encontrar aquí —en lugar de las palabras 'travelling', 'encuadre' u 'objetivo' y toda la horrorosa jerga de los estudios— los términos más nobles y pretenciosos de 'alma', de 'Dios', de 'diablo', de 'inquietud' y de 'pecado' ". Para los dos críticos, se trata de revelar la metafísica latente en la obra buscándola en la forma: "Es en la forma donde hay que buscar la profundidad, lo más importante de una metafísica".

Rohmer y Chabrol toman el ejemplo de la construcción en alternancia y del movimiento de vaivén que caracterizan a los relatos hitchcockianos y subyacen a sus films de persecución. Demuestran así que este movimiento está estrechamente relacionado con la idea y el tema del intercambio, que podemos encontrar a lo largo de toda su obra, ya en forma de expresión moral (la transferencia de la culpabilidad), ya psicológica (la sospecha), dramática (el chantaje, incluso el suspense puro) o material (el ritmo del relato).

Acentuando la provocación frente al sistema de valores de los años cincuenta, pretenden concretar su demostración a partir del período americano del cineasta: "Con *Rebeca*, 'el toque Hitchcock', que antes era una simple característica, se convierte en visión del mundo".

El concepto de visión del mundo es la piedra de toque de la política de los autores, pues se concibe independientemente del tema del film.

Para apoyar esta visión del mundo propia de Hitchcock, Chabrol y Rohmer se ven obligados a realizar el análisis de sus films. Uno de los capítulos más trabajados se titula "Le nombre et les figures" y está dedicado al análisis de *Extraños en un tren* (1951). Buscando la metafísica en la forma, explican la materialización de la idea de intercambio en forma de devolución y de vaivén:

"Cortemos esta recta con un círculo, disipemos esta inercia con un movimiento giratorio: ya hemos construido nuestra figura, ya hemos iniciado nuestra reacción. No hay ni uno solo de los hallazgos de *Strangers on a train* que no nazca de esta matriz."

A lo que sigue una vertiginosa y convincente enumeración de los motivos del vértigo, de la velocidad, de la blancura y del círculo, presentes a lo largo del film:

"Se trata del vértigo del asesinato, del gusto por la maquinación, de la perversión sexual, del enfermizo orgullo, todas estas formas, bajo la forma de la Figura y del Número, se nos muestran de manera tan tante abstracta y universal, para que podamos establecer, entre las

obsesiones del protagonista y las nuestras, una diferencia de grado, pero no de naturaleza. La actitud criminal de Bruno es la degradación de una actitud fundamental del ser humano. (...)

El arte de Hitchcock nos hace participar, por medio de la fascinación que ejerce sobre cada uno de nosotros cualquier figura completamente depurada, casi geométrica, del vértigo que experimentan los personajes y, más allá del vértigo, del descubrimiento de la profundidad de una idea moral."

Algunas líneas más abajo, añaden:

"Cada gesto, cada pensamiento, cada ser material o moral es el depositario de un secreto a partir del cual todo se aclara." Y terminan diciendo: "Nos sentimos literalmente atrapados por el *maëlstrom* de la gravitación universal, por lo que al final no es en vano si evocamos al autor de *Eureka*".

No es extraño, así, que al término del ensayo de Chabrol y Rohmer, Hitchcock se nos aparezca como "el padre de una metafísica", para utilizar su propia expresión.

La política de los autores, lógicamente centrada en el análisis de una obra, es, pues, un método interpretativo de los films. Cada elemento de un film en concreto es descrito en función de una visión del mundo definida por el analista, y no por azar fue la obra hitchcockiana la que permitió el nacimiento de esta crítica interpretativa. Como ha advertido justamente Jean Narboni: "Si, para los comentaristas franceses de la obra de Hitchcock, todo se aparece como *signo* en sus films, es porque a los ojos de los propios héroes hitchcockianos todo funciona como *signo*: los objetos, los paisajes, las figuras del mundo y los rostros de los demás; porque esos héroes, esencialmente seres para el desce, no sólo se mueven por afectos o sentimientos, sino también por una pasión interpretativa y una fiebre de desciframiento que puede llegar, en sus mejores films, hasta el delirio de la construcción de un mundo que pone en entredicho el principio de la realidad". ("Visages d'Hitchcock")

#### 2.4. La parada de la imagen

Un poco más tarde (en el capítulo 3) volveremos a comentar las estrechas relaciones existentes entre toda una parte de la reflexión teórica relacionada con la gran fiebre semiológica de los años 60-70, y numerosos aspectos del análisis de films. Pero nos parece importante destacar desde ahora, si se quiere a título de último ejemplo del carácter multiforme del análisis, la coinciden-

cia, ampliamente sobredeterminada en el plano histórico, entre la publicación de los primeros textos fundamentales de la semiología cinematográfica, la introducción de los *estudios* cinematográficos en la universidad y la aparición de nuevas generaciones de cineastas-cinéfilos, todos ellos factores que incitan al estudio detallado de los films, procurando conseguir, en su más alto grado, un lugar de actualización y una legitimación cultural.

Pero estos estudios recientes han tropezado, en su conjunto, con un problema que no por referirse únicamente a la base material de la enseñanza es menos crucial: el de la inaccesibilidad de las copias de películas. Sería simplista decir que esta escasez de copias más o menos relativa, exceptuando los films que se pueden ver en las salas de cine, haya podido ser la causa de la multiplicación de los análisis de films aislados. No es menos probable que la penuria de films, junto con la posibilidad (también relativamente nueva) de *visionarlos* en las mesas de montaje o en proyectores "analíticos", explique en parte el hecho de que el análisis, en relación a otros métodos posibles, haya ganado tanto terreno.

En este período —quizá cerrado, en cierta forma, con el aumento del interés por los estudios históricos, la creación o la transformación de las filmotecas y la constitución de ficheros y catálogos de films— la teoría y el análisis, por decirlo de algún modo, han hecho buenas migas. Muy a menudo, el análisis se ha vivido a la vez como momento empírico y como momento heurístico de la teoría: momento y medio de verificación de las teorías, pero también de su invención o de su perfeccionamiento (volveremos a ello en el apartado 8.1).

El signo, emblema de toda connivencia, quizá pueda encontrarse en la *parada de la imagen*. Lo que, en el film se nos aparece como más *resistente* al análisis es sin duda el tiempo, el hecho de que la película desfile por el proyector, en el que, a diferencia del libro, donde cada uno puede buscar la página que quiera a voluntad, no se puede dominar el flujo, normalmente imparable, de la proyección. Es precisamente este carácter ineludible del desfile el que viene a cortar la parada de la imagen, permitiendo, según muchos de manera a veces abusiva, incorporar una palabra, un discurso, a lo que por lo general no lo permitía: la imagen móvil y sonora.

Está claro que no todo el análisis puede resumirse en la *parada de la imagen* (por eso decimos que es su emblema, no su método ni su esencia): sin embargo, es innegable que, a partir de la posibilidad de esta parada, el objeto film se convierte en algo pleno

mente analizable. A partir de los elementos localizables durante la parada de la imagen, pueden construirse las relaciones lógicas y sistemáticas que son siempre el objetivo del análisis.

### 3. CONCLUSION: HACIA UNA DEFINICION DEL ANALISIS DE FILMS

A partir de nuestro intento de tipología y de nuestro breve recorrido histórico, podemos retener tres principios:

- A. No existe un método universal para analizar films.
- B. El análisis del film es interminable, porque siempre quedará, en diferentes grados de precisión y de extensión, algo que analizar.
- C. Es necesario conocer la historia del cine y la historia de los discursos existentes sobre el film escogido para no repetirlos, además de decidir en primer término el tipo de lectura que se desea practicar.

Es muy importante insistir en el primer principio, puesto que el deseo de descubrir un método universal puede aparecer como un deseo legítimo. Si el análisis es, en cierto sentido, lo opuesto a cualquier discurso "impresionista" sobre el cine, si quiere ser un discurso riguroso y distinto de cualquier divagación interpretativa, es decir, un discurso bien fundamentado, a diferencia de la crítica arbitraria, entonces debe poseer principios (y, si es posible, principios científicos). El error empieza cuando se cree que estos principios deben necesariamente manifestarse en forma más o menos comparable a (y a veces deliberadamente calcada de) los métodos experimentales de las ciencias naturales. En la base de todos estos intentos (incluidos los más insignificantes) de definir "la" clave universal, existe un grave error epistemológico que consiste en no comprender la diferencia existente entre una ciencia "natural" (lo que a veces se llama ciencia "exacta") y las "ciencias" sociales y humanas. Si el grado de rigor puede y debe ser el mismo en ambos casos, si el aparato formal puede incluso en ocasiones ser comparable, siempre habrá una diferencia esencial de naturaleza entre los hechos y los objetos de unas y otras. La semiología, y como consecuencia el análisis de films, jamás serán ciencias experimentales, puesto que no tratan de lo repetible, sino de lo infinitamente singular (lo que se repite en las ciencias sociales es siempre parcial en relación a los fenómenos).

Para moderar nuestro enunciado, diremos que no existe ningún método que pueda aplicarse *de igual manera* a todos los films, sean cuales sean. Todos los métodos de alcance potencialmente general que vamos a explicar aquí deben siempre especificarse, y a veces ajustarse, en función del objeto particular hacia el que tienden. Esta parte de ajuste más o menos empírico supone a menudo la diferencia entre un verdadero análisis y el simple "placaje" de un modelo sobre un objeto.

Volveremos a hablar del segundo principio en el capítulo dedicado al análisis textual (capítulo 3), a propósito del carácter interminable de todo análisis.

Pero vamos a ilustrar el tercer principio con la ayuda de un ejemplo, el de *Ciudadano Kane* (1940), de Orson Welles, pues se trata de uno de los films más célebres y más comentados de toda la historia del cine.

Film-monstruo, film único, se ha contemplado a menudo, conscientemente o no, como "el" film por excelencia, como una especie de epítome paradójico del estilo clásico americano; este film que, en su día, consiguió tanto el éxito comercial más apabullante como la más entusiasta de las acogidas críticas, se ha convertido hoy en un clásico indiscutible. Su lugar en la historia del cine es siempre eminente, sea cual sea el punto de vista desde el que se contemple: supone el momento álgido del "cine de autor" en Hollywood, pero también, desde una perspectiva genealógica de los estilos fílmicos, un hito irrepetible y jamás superado.

Su riqueza formal no es menos impresionante, empezando por la construcción narrativa, que escalona e imbrica entre sí diferentes niveles; la puesta en escena y la interpretación violentamente "extravertida" de los actores, que suponen una referencia a los orígenes teatrales de Welles (e incluso, de una manera más literal, inscriben el teatro en el cuerpo mismo del film); el tratamiento "polifónico" de la banda sonora, en la que las voces se musicalizan, mientras la música se convierte en comentario; y, por fin, claro está, sus impresionantes características visuales, que nos hacen reconocer sin duda alguna cualquier plano de *Ciudadano Kane* tomado al azar (la profundidad de campo, los objetivos de distancia corta, los planos largos, los contrapicados, cierto tipo de montaje sincopado, algunas utilizaciones del plano general, e incluso algunos rasgos más superficiales como los famosos techos).

En breve, quien pretenda abordar un film de este tipo debe ser consciente de que no se puede analizar un film tan célebre y tan

excepcional con inocencia, y de que, en un caso como éste (atípico, es cierto), el primer gesto del analista debe consistir en comprobar que su apreciación del lugar que ocupa el film en la historia del cine es correcta y que conoce muy bien los discursos a los que ha dado lugar.

Pero, de una manera más esencial, puesto que este segundo preliminar puede aplicarse a casi cualquier film, el analista deberá primero preguntarse qué tipo de lectura desea practicar de entre la multiplicidad de todas ellas que ofrece el film. Sin ánimos de exhaustividad, se puede decir que, evidentemente, *Ciudadano Kane* puede abordarse al menos desde la perspectiva de una problemática de autor (analizando las relaciones entre protagonistas, director y actor) en términos narrativos (mediante un análisis de los *flash-backs* y, más ampliamente, de la temporalidad), en términos “enunciativos” (la posición de los distintos personajes en relación al relato y la enunciación), en su comparación estilística con un supuesto estilo clásico hollywoodiense (lo cual puede localizarse, en las características formales del film, en relación a un modelo que se debe precisar, tal y como han hecho David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson) o incluso en términos psicoanalíticos (la inscripción de la temática de la infancia, del recuerdo y de los fantasmas en una estructura de encuesta de tipo “policíaco”)...

Finalmente, se deberá decidir si se quiere tomar en consideración la totalidad del film (lo cual impone un cierto tipo de opción con respecto al objeto y también la aplicación de una cierta mirada, relativamente amplia) o, por el contrario, retener únicamente un fragmento o un aspecto, con lo que el análisis parcial deberá siempre inscribirse en la perspectiva de un análisis más global, al menos potencialmente.

El conjunto de todas estas elecciones es el tema que vamos a desarrollar en los capítulos siguientes.

## BIBLIOGRAFIA

---

### 1. DISTINTOS TIPOS DE DISCURSOS SOBRE EL FILM

#### 1.1. Los diversos tipos de discursos sobre el film

Christian Metz, *Langage et Cinéma*, Larousse, 1971, reed. Albatros, 1977, capítulo 1 «A l'intérieur du cinéma, le fait filmique» y capí-

## ¿Qué es la Argumentación?<sup>1</sup>

Convencer a otro es un gran desafío. Quien lo intente debe utilizar argumentos adecuados para demostrar que tiene razón.

Prendemos la radio. Un locutor sostiene que el jabón “Burbujas” es el mejor limpiador del mercado y explica con detalle las conveniencias del producto. Mientras tanto, en la pantalla de la televisión un grupo de mujeres debate acerca de la educación de los adolescentes. Presionamos el botón del control remoto. En otro canal, un político nos mira a los ojos mientras nos asegura que la plataforma de su partido es el plan de gobierno que el país necesita. Miramos el diario y encontramos el relato detallado de los alegatos con los que un abogado defiende al acusado de una estafa. Suena el teléfono: un amigo nos quiere convencer para que vayamos al gimnasio o a bailar.

¿Qué tienen en común todas estas situaciones comunicativas? Se trata de un **conjunto de situaciones de argumentación**. En cada caso, **el emisor busca persuadir, convencer al destinatario mediante el uso del lenguaje**. En los ejemplos anteriores, el mensaje publicitario intenta persuadir a los oyentes para que compren un producto; las mujeres que debaten procuran demostrar la validez de sus opiniones, el político quiere convencer a sus votantes, el abogado procura inclinar a los jueces para que den una sentencia favorable, nuestro amigo desea convencernos para que realicemos una actividad física o para que vayamos a divertirnos.

Todo argumentador plantea una opinión o tesis y presenta razones o argumentos para que el destinatario adhiera a esa tesis. Para convencer el destinatario de la argumentación, el emisor organiza cuidadosamente su discurso. Pone en juego una serie de **estrategias** tendientes a influir sobre su auditorio o sus lectores con el objetivo de modificar su manera de pensar acerca de un asunto opinable.

**La organización de las ideas, la selección del léxico y el empleo de conectores** son algunas de las tareas involucradas en la actividad de argumentar. En la argumentación oral también adquiere relevancia el valor persuasivo de los gestos, las actitudes y las expresiones del orador.

Además, quien argumenta tiene en cuenta las características (psicológicas, sociales, culturales, etc.) de su destinatario y ese conocimiento le permitirá emplear en forma más eficaz las estrategias de persuasión. **El discurso argumentativo se dirige siempre a un destinatario al que se considera capaz de reflexionar, de pensar y de evaluar**. A veces el éxito de una conducta argumentativa se mide en la respuesta del destinatario. Tal es el caso de la argumentación empleada con fines publicitarios o de propaganda: el receptor persuadido puede responder con la compra de un producto o con un voto a favor del candidato político.

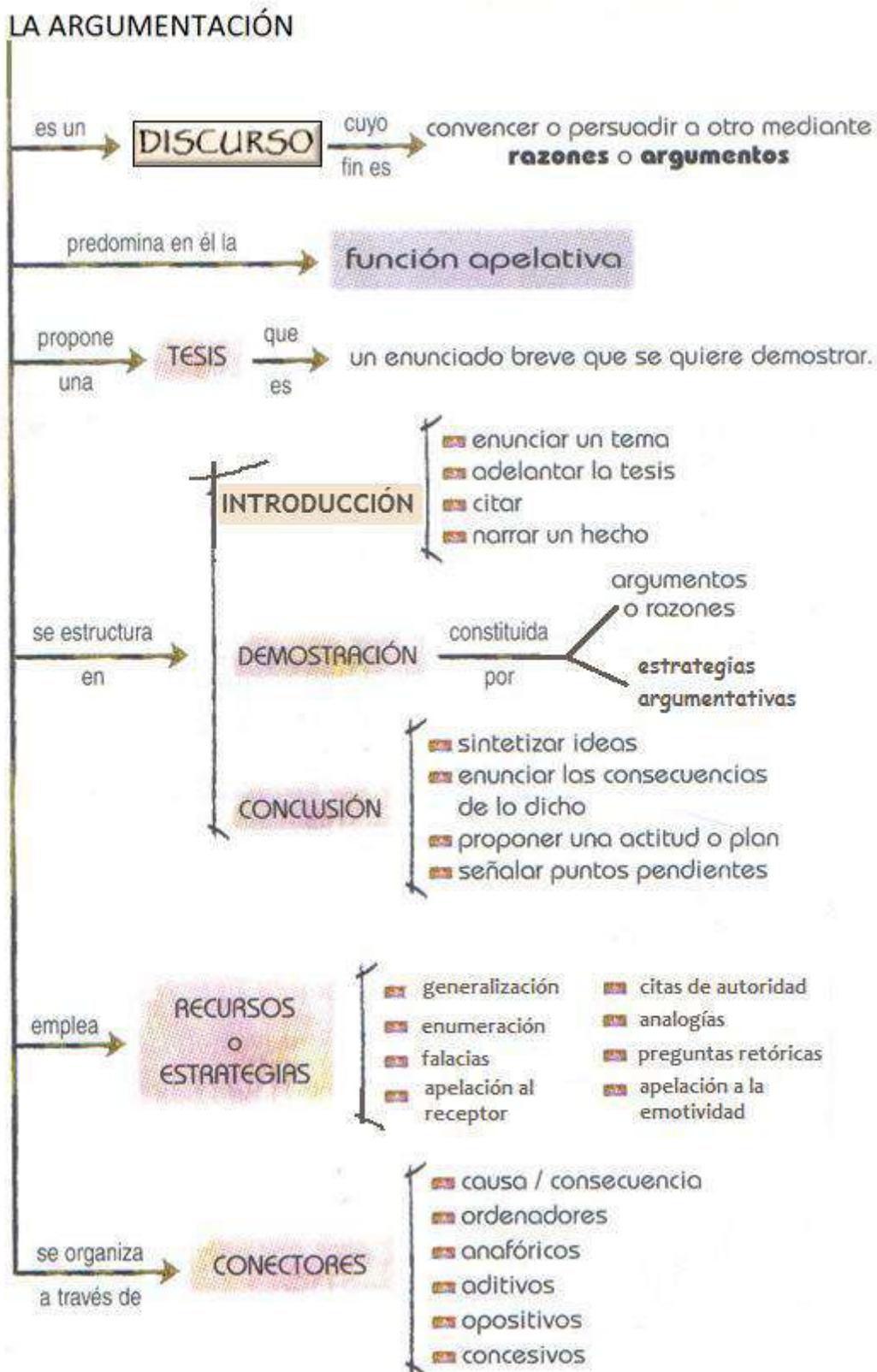
Finalmente, la argumentación no es un género por ello difícilmente lo encontraremos en “estado puro”. Es posible reconocer este tipo de superestructura en géneros discursivos muy diferentes en lo formal (verbal, visual, sonoros, audiovisuales) y en su intencionalidad

---

<sup>1</sup> Extracto de material de estudio elaborado para el 4to. año de la Escuela Superior de Comercio Manuel Belgrano (UNC), elaborado por la prof. Lic. Cecilia Dell’Aringa

(proselitista, publicitario, estético), por ello encontramos la superestructura argumentativa no sólo en publicidades y propagandas sino también en otros géneros como los periodísticos (editorial, columna de opinión, carta de lectores, etc.), literarios (cuentos, poesías, ensayo), canciones, películas, etc.

En síntesis,



## PRODUCCIÓN DE TEXTOS ARGUMENTATIVOS

Para elaborar un texto argumentativo es fundamental **no confundir la tesis con el tema**. Por ejemplo: la violencia en la sociedad → TEMA; “La violencia es una conducta aprendida y nuestra cultura es una eficiente maestra” → TESIS.

Dentro del discurso argumentativo, la **TESIS** es una **idea polémica** que hay que defender mediante argumentos, de este modo la mera expresión de acuerdo o desacuerdo con un tema o posición, no representa ninguna idea polémica y, por lo tanto no tenemos ninguna tesis. Por ejemplo, si tuviéramos que argumentar sobre la violencia en nuestra sociedad (tema), enunciar “Si (o no) estoy de acuerdo con...”, “No comparto las conductas violentas”, etc., no constituyen ninguna idea polémica sino la manifestación de un acuerdo o desacuerdo con determinado tema o idea. Por el contrario el enunciado “La violencia es una conducta aprendida y nuestra cultura es una eficiente maestra” sí constituye una tesis porque de ella no sólo se desprende una valoración sobre el tema (en este caso negativa), sino también expresa un **punto de visto polémico**: por un lado que la violencia es aprendida (por oposición a otras posturas que podrían considerar la violencia como algo natural o instintivo) y, por otro, que la cultura es su transmisora (aquí completa la idea señalando al responsable).

Los argumentos son las respuestas al por qué opino eso sobre la violencia. Para que estos tengan mayor fuerza persuasiva, utilizaremos una serie de recursos lingüísticos o paralingüísticos para alcanzar nuestro objetivo (persuadir al destinatario). Dichos recursos son estrategias argumentativas. No debemos confundir argumentos con estrategias: los argumentos son las razones que esgrimimos para apoyar la tesis, mientras que las estrategias se relacionan con la forma de expresar dicho argumento (como una analogía, una falacia, etc.).

Las estrategias argumentativas mas frecuentes son:

<b>ESTRATEGIAS LINGÜÍSTICAS</b>	❖ Analogía	❖ Enumeración
	❖ Apelación a la emotividad	❖ Falacia (*)
	❖ Apelación al receptor	❖ Generalización
	❖ Causa-consecuencia	❖ Ironía
	❖ Cita de autoridad	❖ Nosotros inclusivo
	❖ Concesión	❖ Paradoja
	❖ Ejemplificación	❖ Pregunta retórica
<b>ESTRATEGIAS PARALINGÜÍSTICAS</b>	❖ Diagramación	
	❖ Imágenes	
	❖ Color	❖ Tamaño
	❖ Tipografía	❖ Cursiva
		❖ Negrita
	❖ Uso de comillas	

(\*) Las falacias son razonamientos incorrectos pero que *aparentan* ser correctos, por eso son engañosos o erróneos ya que el hilo del razonamiento vulnera alguna regla lógica.

Su fundamento es la pretensión de ser convincentes o persuasivos. A menudo somos falaces cuando por ejemplo, estamos en contra de una posición defendida por alguna persona y en vez de rebatir o atacar los argumentos de esta, atacamos o desacreditamos a la persona. Por ejemplo: “la presidenta no puede controlar la economía porque es mujer”. El poder para controlar (o no) la economía depende de variables que nada tienen que ver con su condición de mujer.

También incurrimos en este tipo de razonamiento cuando relacionamos la verdad o falsedad de una premisa con la cantidad de personas que adhieren o no a ella, es el caso de “... porque la mayoría lo cree/hace/dice...”: “La película *Gravity* es excelente porque batió todos los récords de taquilla.”

## Modelo de análisis cinematográfico (por Martín Iparraguirre)

Toda película puede ser entendida como una unidad de sentido capaz de ser reconstruida y analizada por el espectador. El encadenamiento de imágenes y sonidos a través de la correlación de los planos cinematográficos que los contienen crea, en efecto, distintos significados gracias a las relaciones que propone un cierto montaje, que en su devenir construye una narración, que habitualmente puede ser sintetizada en un sentido general del filme. Se dirá así que una película cuenta tal historia o trata tales temas, que lo hace de cierta manera y con tales recursos, que finalmente construye ciertos significados: ¿Cómo se llega a esas conclusiones? ¿Mediante qué formas y métodos el espectador puede hacer afirmaciones semejantes respecto a cualquier filme, algo que a todos nos parece tan natural, claro y evidente?

Una primera respuesta es que estas operaciones interpretativas ocurren gracias a que el cine es, en efecto, un lenguaje que tiene sus propios códigos y reglas, aprendidas más o menos inconscientemente por todo espectador, algo que lo habilita a realizar inferencias ante el visionado de un filme. En efecto, difícilmente pueda concebirse un espectador contemporáneo que, en pleno uso de sus facultades intelectuales, carezca de la capacidad de decodificar una película más o menos convencional, que no pretenda desafiar los paradigmas interpretativos de un género o de una tradición popular. Si hay algo que hoy en día nos parece natural es esta capacidad de inferir ideas, temas, pensamientos o hasta mensajes de una película, operaciones de construcción de significados que damos por evidentes. Pero si nos ponemos a pensar: ¿Cómo ocurren tales ejercicios? ¿Qué legitimidad tenemos para afirmar que una película “dice” tal o cual cosa, que tiene un “mensaje” o que nos produce ciertos sentimientos?

Aquí es donde entra en juego el análisis fílmico, que debe estar orientado precisamente a entender el modo en que ocurren esas operaciones de significación para alcanzar una comprensión más profunda de la película que nos interesa estudiar, o en otras palabras ¿por qué inferimos ciertos sentidos de una obra cinematográfica?, ¿por qué razón sus imágenes y sonidos nos producen tales sentimientos y no otros?, ¿por qué “entendemos” que una película es de una manera y no otra? Si abordamos el cine como si fuera un lenguaje, el análisis se orienta entonces a entender los elementos que una película pone en juego: ¿Cuál sería la unidad mínima de ese lenguaje? ¿Cuáles serían por ejemplo sus palabras y su gramática?

Desde una perspectiva semiótica, Francesco Casetti y Federico Di Chio brindan una respuesta en su libro *Cómo analizar un film* (1994), que realiza un recorrido exhaustivo por todas las posibilidades del proceso de análisis que puede resultar muy útil para el estudio cinematográfico, ya que si uno se siguen sus pasos se puede comprender el modo en que una película funciona y construye significados. En base a esta idea de entender el cine como un lenguaje, los autores proponen una concepción de la película **como un texto** que puede

ser desmenuzado en sus más mínimos elementos para analizar sus relaciones y funcionamiento interno con el objetivo de construir una explicación que pueda dar cuenta de los significados que contiene y permite elaborar. Vale destacar que se trata de un ejercicio que hacemos naturalmente ante un filme, generalmente de modo inconsciente y automático: los autores describen operaciones que todo espectador realiza cuando ve una película, intentando sistematizarlas.

Para definir entonces globalmente el proceso de análisis, Casetti y Di Chio sostienen que se trata de un:

“Conjunto de **operaciones** aplicadas sobre un objeto (una película) que consisten en su **descomposición** y en su sucesiva **recomposición** con el fin de identificar mejor sus componentes, sus relaciones internas, su arquitectura y su dinámica, es decir sus principios de construcción y funcionamiento” (1994: 17).

El esquema se plantea entonces como “**recorrido circular**”: “se parte de un objeto dotado de presencia y de concreción, se fragmenta y se vuelve a componer, volviendo así al objeto del principio, pero ya explícito en su configuración y su mecánica” interna, señalan los autores. Ese objeto es, claro, una película: el camino conduce a una mejor comprensión de ella, ya que al final del recorrido habremos descubierto el modo en que se arma a partir de ciertos elementos, sus “principios de construcción y de funcionamiento”.

La propuesta constituye así un proceso de **división** de la obra cinematográfica en sus respectivos elementos internos, para analizar el modo en que funcionan y ayudan a construir significados y generar emociones, que serán descriptos y recreados en el posterior armado de la obra dividida. Como verán, el *intérprete* tiene un rol central en todo el proceso: es él quien realiza las **operaciones de disgregación** de la obra para analizar el funcionamiento de sus componentes internos y también las **operaciones de recomposición** para reunir dichos elementos en un análisis que dé cuenta del modo en que se construyen los significados centrales de la película. Entonces, lo primero a entender es que todo análisis constituye una **construcción propia** del analista, que sin embargo no debe dejar nunca de **serle fiel** al objeto de estudio. La presencia del analista estará marcada desde el inicio mismo del proceso, porque ya en el análisis preliminar del filme a abordar existe una *comprensión previa* –es decir, un cierto grado de conocimiento previo que tiene sobre la obra– por parte del analista que determina el modo en que encarará la indagación, además de sus propias ideas, gustos y presupuestos sobre el cine que pesarán en las elecciones que realice al disgregar la obra en cuestión. Casetti y Di Chio hablan incluso de una hipótesis explorativa antes de iniciar el trabajo, es decir una especie de prefiguración de aquello que será, o mejor que podría ser el resultado del proceso de análisis. “El observador, al afrontar un texto, ya tiene una idea hecha (respecto de la película), así como también posee una idea de lo que puede encontrarse” en ella, sostienen los autores.

El proceso comienza por las **operaciones de disgregación** que consisten en **dividir progresivamente** la obra cinematográfica hasta su más mínima expresión (vale decir: dividirla en episodios, secuencias, escenas, planos, encuadres y, ya dentro del encuadre, en sus imágenes y elementos internos del plano), para “descubrir sus principios de construcción y funcionamiento”: en esta etapa del proceso, denominada de “**reconocimiento**”, prima la descripción de los elementos de la película, poniendo en primer lugar a la obra de estudio. Pero luego le seguirá la etapa de “**recomposición**” donde el analista se pone en primer plano para tomar esos distintos elementos desmenuzados y relacionarlos entre sí mediante una **interpretación propia** que remita esas relaciones a un significado, una explicación totalizadora que los contenga.

Los autores diferencian por tanto el “reconocimiento” (para la etapa de disgregación) de la “comprensión” (para la etapa de recomposición), en tanto el primero “está relacionado a la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla (qué es esta figura, este ruido, esta luz, etc.)”, mientras que el segundo tiene que ver con:

“La capacidad de insertar todo cuanto aparece (...) en un conjunto más amplio: los elementos concretos identificados en interés del texto, el mundo representado con las razones de su representación, lo que se llega a comprender en el marco del propio conocimiento, etc. Se trata de un trabajo de integración que consiste en conectar más elementos entre sí (antes que aislarlos en su singularidad) y en remitir cada uno de ellos al conjunto que los rodea (antes que identificar su especificidad)” (Casetti y Di Chio, 1994: 21-22)

Entre ambas instancias hay en realidad un vínculo recíproco, de suerte que ante un film el espectador “oscila en una especie de vaivén constante entre la identificación de sus elementos concretos y la construcción de un todo” significativo, sostienen Casetti y Di Chio (1994: 22). Ese “todo significativo” es el sentido general que le damos a una película, algo que habitualmente hacemos progresivamente a medida que la estamos viendo, no solamente al final (de ahí que los autores hablen de un “vaivén constante” entre ambas instancias): estas operaciones ocurren habitualmente de forma inmediata, ya que en nuestra visión cotidiana de una película las llevamos a cabo sin darnos cuenta; el análisis consiste precisamente en activar ese movimiento de una forma meditada, es decir reflexiva.

Por tanto, el análisis implica un alejamiento de la situación normal en que se ve una película, que de objeto de goce estético pasa a constituir aquí un objeto de estudio, lo que conlleva un distanciamiento del observador respecto de la obra analizada para evitar caer en la fascinación que las imágenes y los sonidos pueden ejercer sobre el analista. Esto no significa resignar el placer de ver películas, más bien se trata de complejizarlo para conseguir un entendimiento en profundidad de la obra que nos atrapa y gratifica. Casetti y Di Chio hablan de hecho del ideal de una “distancia amorosa”, que definen como “aquella que permite una

investigación crítica y a la vez no excluye un investigación apasionada”, puesto que el objetivo de este distanciamiento es simplemente convertir al film en algo manejable para el intérprete.

El proceso incluye entonces dos operaciones principales: la descripción y la interpretación. La primera “significa recorrer una serie de elementos, uno por uno, con cuidado”, tratando de analizar su funcionamiento de forma objetiva (es decir, por ejemplo, ¿cómo es la luz de tal plano?, ¿cómo ayuda a construir el tono de la película?, ¿cómo funciona el encuadre, qué relaciones nos permite establecer a nosotros como espectadores con las acciones que muestra, qué sensaciones promueve?). Se trata de un trabajo objetivo: “La descripción adopta como guía no tanto el observador como lo observado”, afirman Casetti y Di Chio (1994: 23).

Interpretar, en cambio, implica no sólo atender al objeto de estudio, sino:

“Interactuar explícitamente con él: no sólo pasar revista, sino también reactivar, escuchar, dialogar. Es un trabajo que consiste en captar con exactitud el sentido de un texto, aunque sea yendo más allá de su apariencia, empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel. En esta labor subjetiva, el observador se pone en primer plano, exhibiendo con prepotencia su relación con el objeto” (1994: 23).

Una vez que se ha descompuesto el filme en sus diversos elementos internos (episodios, secuencias, escenas, planos, encuadres e imágenes y elementos internos del encuadre) y estos se han descrito objetivamente (es decir, cuáles son los episodios, secuencias y escenas –describiendo qué narra cada uno, ¿por qué los dividimos así?, qué tipo de luz tienen los planos, cuáles son los encuadres, los movimientos y los ángulos de la cámara –viendo qué cosas promueven en el espectador–, las acciones que encuadra, los diálogos, reacciones y vestimenta de los personajes, el decorado y el escenario, los objetos que contiene, el sonido, la música y los ruidos de cada plano, etcétera), el analista pasa entonces a la etapa de reconstrucción de la obra en cuestión, donde la interpretación buscará establecer relaciones entre estos elementos para construir el significado global del filme: si se trata de una película de acción, por ejemplo, se puede analizar el modo en que se construye –y se registra a– cada personaje, la forma en que están filmadas las acciones para generar ciertas reacciones –a través de la relación que el encuadre propone al espectador con ellas: puede buscar impresionarlo o aturdirlo, asustarlo o promover una sensación de realismo, entre muchas otras posibilidades–, el funcionamiento de la música y los sonidos, el uso de la luz para construir cada escena –para generar tensión, miedo, repulsión, etcétera–. A partir del análisis de estos elementos particulares y las relaciones que establecen entre sí, se llega a una comprensión más profunda del funcionamiento de la película y de los significados que promueve: al final del recorrido, el analista podrá afirmar que los sentidos

que pone en juego se construyen mediante ciertos mecanismos, ciertas relaciones y elementos, con lo que conseguirá una comprensión más profunda de la obra en cuestión, y habilitará otros análisis, por ejemplo de la dimensión ética, social, política, filosófica o estética del filme.

Para completar la concepción, vale destacar que la validez del análisis descansa a su vez en tres requisitos básicos: su coherencia interna (no contradecirse), su fidelidad empírica (conservar un enlace efectivo con el objeto analizado) y su relevancia cognoscitiva (decir algo nuevo respecto a la obra analizada).

Pero vale la pena hacer ciertas **aclaraciones**. El esquema tiende a ser demasiado exhaustivo, ya que analizar una obra cinematográfica hasta en su más mínimo detalle se convierte en una empresa titánica por la gran cantidad de elementos que contiene. Por tanto, la utilidad de este método consiste en que permite al analista elegir qué elementos privilegia estudiar para elaborar su propia interpretación de la película en cuestión. En efecto, como decíamos antes, el analista interactúa con la obra que abordará desde el primer momento, ya que elegirá analizar ciertas escenas y no otras, ciertos elementos de la puesta en escena y no otros, ciertos acontecimientos o ciertas relaciones entre los personajes pero no todos, sino sólo aquellos que considere significativos para el análisis que se propone elaborar. El analista no aborda todos los momentos ni todos los elementos que contiene un filme porque sería un trabajo gigantesco e inútil, ya que tampoco lo necesita para su análisis. El analista interviene y elige según sus propios intereses, categorías, gustos y sentimientos qué es lo que resulta importante analizar para llegar a una comprensión más profunda de un filme.

Recapitulemos: toda película se puede sintetizar en un significado global (“la película dice tal cosa o habla sobre tal tema”), en ciertas emociones principales que le genera al espectador/analista (“me hizo sentir tales emociones –llanto, risa, miedo, etc. –”), quien se deberá guiar por esas ideas y por esas emociones para encarar el proceso de análisis, que estará dirigido a comprender por qué se produjeron ellas y no otras. Entonces, el analista privilegiará los momentos que considere centrales de la película para explicar su idea global del filme y las emociones que le produjo su primer visionado. No se analiza todo, sólo aquello que resulte significativo para el análisis.

#### Procedimiento tentativo

1) En primer lugar, se deben realizar al menos dos visionados de la obra cinematográfica a abordar para familiarizarse con ella y hacer a) un listado de las distintas escenas (como si fuera una escaleta) y b) otro de los personajes. Luego se hace un listado de las diferentes líneas narrativas, si las hubiere.

2) Luego se pasa a los momentos principales del análisis: la segmentación, la recomposición y la conclusión.

a) **Segmentación:** consiste dividir el film en segmentos progresivamente más pequeños. En primer lugar se establecen los grandes segmentos, para ir luego identificando dentro de ellos segmentos cada vez más chicos que representen unidades de contenido más pequeñas (a saber: Episodios; Secuencias; Escenas, Encuadres/Planos). Recordamos, el analista no debe abordar necesariamente todos los elementos dentro de la película, puede elegir sólo aquellos que considere relevantes para la dimensión de la película que le interese analizar, entre planos/encuadres, personajes/acciones, sonido, iluminación o tipo de corte (montaje), por ejemplo. Cuando los ha elegido, pasa a describir su funcionamiento a lo largo de la obra cinematográfica, siguiendo alguno de los grandes segmentos establecidos (episodios, secuencias o escenas, según el criterio del propio estudiante). ¿Cómo funciona por ejemplo la iluminación en los momentos centrales de la narración? ¿Cómo se filman las acciones principales? ¿Qué planos se eligen para narrarlas (y por qué)? ¿Cómo trabaja el sonido en los momentos centrales de la historia? Etcétera.

b) **Recomposición:** Luego el analista habrá de proceder a la **recomposición**, que consiste en relacionar y explicar el funcionamiento de los elementos desglosados para la construcción de los significados que le interesa analizar en el filme.

c) **Conclusión:** se trata de establecer las relaciones que hay entre lo narrado y las formas expresivas elegidas por el director para construir dicha narración, analizar las relaciones entre el argumento y el modo en que los elementos formales y expresivos que el analista consideró significativos construyen ese argumento. Esto es lo que debe quedar reflejado en el análisis final. Vale decir, no hace falta que el analista desglose la película plano por plano para realizar su análisis, sino que elija los momentos que le resulten centrales en la narración para fundamentarlo. Por ejemplo: ¿Qué relación hay entre los tipos de iluminación y las distintas escenas? ¿Responden los movimientos de cámara a alguna lógica narrativa? ¿Qué tipo de música aparece ante cada escena y por qué? ¿Qué tipo de planos se repiten? ¿Qué relación proponen los encuadres con las acciones que narran? ¿Cómo se relacionan los planos con el universo diegético construido?



# Facultad de Artes

## Universidad Nacional de Córdoba



facultad  
de artes



Universidad  
Nacional  
de Córdoba

