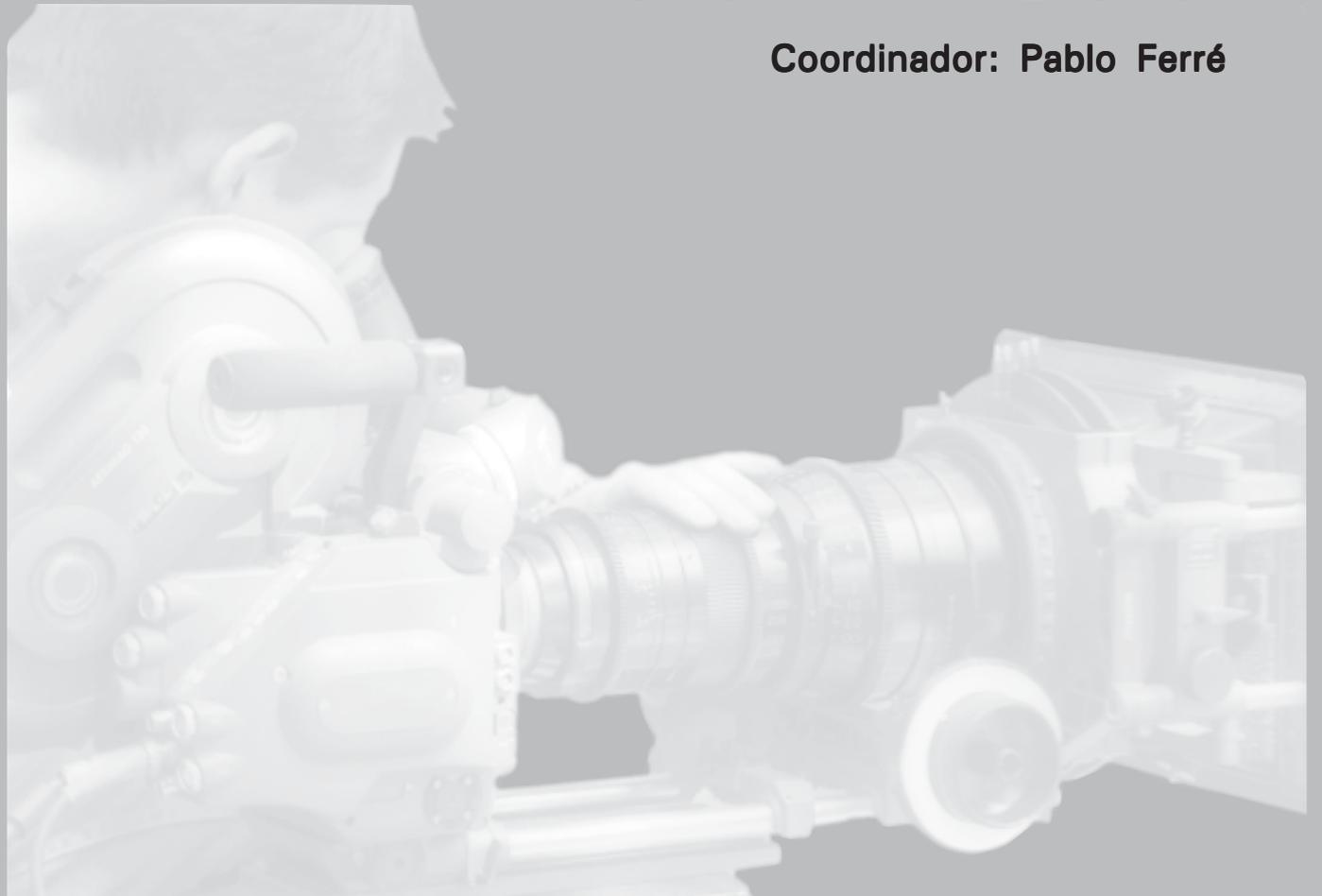


pulso
AUDIOVISUAL

Número 1, Diciembre 2001

CURSO DE **Lenguaje**
CINEMATOGRAFICO

Coordinador: Pablo Ferré



Escuela de Comunicación - Universidad ORT Uruguay

Esta publicación es entregada en forma gratuita, como material didáctico de apoyo a carreras y cursos dictados por la Universidad ORT Uruguay.

Toda referencia a Marcas Registradas es propiedad de las compañías respectivas.
Diciembre 2001

pulso
A U D I O V I S U A L

Número 1, Diciembre 2001

CURSO DE **Lenguaje**
CINEMATOGRAFICO

Una serie de ensayos enteramente a cargo de los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual

Coordinador: **PABLO FERRÉ**

Escuela de Comunicación

Decano: **EDUARDO HIPOGROSSO**

Secretario Docente: **VIRGINIA SILVA PINTOS**

Coordinadora: **SILVIA SZYLKOWSKI**

ÍNDICE

Prólogo	
PABLO FERRÉ	5
Poder absoluto	
JUAN ANDRÉS FERREIRA	7
Estudiar cine, aprender cine	
MARÍA JOSÉ MOLLA	15
La forma fílmica	
NATALIA LIMA	17
Embalsamar el tiempo, esculpir el cine	
DINA YAEL	25
La forma fílmica	
FERNANDO VALLARINO	31
Algunos elementos de cine	
MARTÍN VIARENGO	39
Cuatro tomas sobre imágenes e historias	
HERNÁN RODRÍGUEZ	47
Tiempo, espacio y algo más	
CHRISTIAN MORIS	51
Simplemente Coen	
VIVIAN HONIGSBERG	59
Algunas claves de Gus Van Sant	
DIEGO BLANCO	63

Prólogo

↳ Pablo Ferré

Una película es algo que se hace pero que también se piensa. Es en esta premisa (axiomática) donde se puede encontrar un territorio común al cineasta, al hacedor, y al crítico que trabaja como su testigo interesado, como el constructor de un objeto que, paralelo a la película misma, se adhiere a ella sin fagocitarla ni parasitarla. Es en la fertilidad de ese vínculo (epistemológico) entre *lo posible* y *lo pensable* donde pueden surgir ideas de cine tanto como un pensamiento de cine. Y es allí, en esa zona franca del intelecto, donde se procesa el verdadero aprendizaje como algo abierto y en construcción permanente.

El habla y la escritura forman parte de ese proceso. Hablar de cine y escribir de cine son dos momentos que -antes o después, de un modo u otro- convergen en el hacer cine. Sentirse parte de una genealogía de imágenes equivale a elegir una familia audiovisual, unos padres y hermanos de cine capaces de, como en toda familia digna de ese nombre, transmitir unos valores y unas pautas, un ejemplo y una orientación. Las actuales generaciones que se dedican a los estudios cinematográficos descienden, objetivamente, de aquellos que, en los años cincuenta (la Nouvelle Vague), perdieron para siempre la inocencia, los que vieron el comienzo del fin de la edad de los pioneros que ellos ya nunca podrían ser y aprendieron que podían estudiar el pasado del cine para escribir -y filmar- su presente, apropiándose, reescribiéndolo y redescubriéndolo. Pero también descienden de aquellas otras viejas figuras, las de los cineastas-pensadores que, como teóricos de sí mismos, alguna vez escribieron -con sistematicidad o sin ella- lo que pensaban (de Gance a Eisenstein, de Dreyer a Bresson, de Rossellini a Tarkovski). Pendiente por años en nuestro medio, estas instancias históricas han encontrado, en las instituciones de enseñanza terciaria, un campo fecundo que, por fin, permite desmarcarse del empirismo normativo dominante en estas cuestiones hasta la fecha.

Por eso es que la idea de trasladar a letras de molde una parte de lo que los estudiantes han pensado y escrito en torno al cine parece, hoy más que nunca, un acto necesario -si no imprescindible- para registrar la emergencia y la validez de nuevas miradas y la gestación de proyectos estéticos (esto es, filosóficos y éticos). Necesario y natural, podría decirse, puesto que se desprende de una fuerte inquietud intelectual que palpita por detrás de los estilos, los temas y los enfoques. De ahí que la diversidad de formatos reflexivos -desde el predominio de la elaboración literaria hasta el abordaje de la situación creativa como metalenguaje crítico, desde la monografía más o menos clásica hasta el ensayo sensible y perceptivo- responda, básicamente, a la necesidad de desmarcar el pensamiento, de liberarlo, en el entendido de que una de las funciones básicas de los estudios cinematográficos universitarios es, acaso prioritariamente, la de producir una textualidad nueva sobre el cine. Una textualidad seria, rigurosa e informada a la vez que accesible, gozosa y noencorsetada.

Porque se trata, en definitiva, de un proceso comunicacional, de una búsqueda de lo comunicable que forma parte de un *ciclo*. Que exige, para su realización completa, una serie de condiciones. Y estoy firmemente convencido de que solo un proyecto pedagógico basado en el estímulo crítico, en la evaluación de los medios tanto como de los fines, en la puesta en crisis de los sofismas e ideas recibidas, en la generación de problemáticas nuevas y acaso originales, en el rechazo radical de todos los simplismos y simplificaciones, en el reconocimiento y análisis de lo verdaderamente complejo, en la permanente apuesta a la invención teórico-práctica, en -dicho de otro modo- el inmodesto propósito de suministrar los elementos necesarios para la construcción de una *filosofía del cine*, puede asegurar esas condiciones que -me gusta pensar- suelen engendrar una producción creativa saludable y fermental, estimulante y plural, resistente y transformadora. Vayan, entonces, estos textos que hoy proponemos como los más orgullosos y entusiastas ejemplos de ese deseo que recién empieza a transitar por un camino ya abierto.

Poder absoluto

☞ Juan Andrés Ferreira

Durante una de las pausas en el rodaje de **Nacido para matar** (*Full Metal Jacket*, 1987), el protagonista del filme, el actor Matthew Modine, le había contado a Stanley Kubrick un chiste que decía algo así: “*Vos te morís y vas al cielo. Spielberg también se muere un tiempo después. Lo recibe el arcángel Gabriel y le dice que Dios ha visto sus películas y que quiere complacerlo, así que puede pedir lo que desee. Entonces Spielberg pide conocer a Stanley Kubrick. El arcángel se indigna: ‘¿de todas las cosas posibles se te ocurre justo esa? Vos sabés muy bien que Stanley no da entrevistas. Lo lamento, pero no puedo concederte ese deseo’.* Spielberg, triste y desconsolado, mira hacia el otro lado y ve a un hombre de barba, vestido con chaqueta militar, subiéndose a una bicicleta. Reacciona alborozado: ‘Mirá, allá está Stanley. ¿No podemos detenerlo y decirle hola?’. Gabriel mira en la misma dirección y le contesta con frialdad: ‘Ese no es Stanley Kubrick, ese es Dios que se piensa que es Stanley Kubrick’”.

Esta clase de anécdotas, que se cuelan en artículos periodísticos o entrevistas y que aparentemente poco tienen de importante en la realización de un film, quizás no sea cierta. Quizás Modine jamás se atrevió a contarle un chiste a Kubrick y, en caso contrario, tal vez esto no le hubiese causado mucha gracia al director.

Más allá que se trate de una anécdota real o inventada, el chiste sirve para ilustrar hasta qué punto la figura de Kubrick ha sido objeto de culto, admiración o rechazo, catalogándolo como un individuo que trasciende lo humano, imagen que él mismo contribuyó a fomentar. También, de forma algo más genérica, da una imagen acerca del poder que tiene un director de cine, más específicamente, el autor cinematográfico, que tiene las posibilidades de crear y ejercer el control total de su creación, a la que la inyección de emociones o fobias propias se encuentra por encima de intereses ajenos, llámense productores ejecutivos o distribuidoras internacionales.

Durante su segunda etapa como cineasta (1962 en adelante), y hasta los últimos días de su vida, Kubrick pretendió -y casi lo logró- tener el control absoluto de sus obras. Desde la misma concepción de un guión primario, pasando por la selección de escenas destinadas a integrar el *trailer* del film, hasta el diseño del afiche promocional del mismo, todas y cada una de las partes en el desarrollo de un proyecto cinematográfico no escaparon a la mirada de Kubrick, un autor en el que la manía por la perfección (lo que no significa que haya sido perfecto) coexistió la noción del atractivo comercial de un objeto estético.

DE ENTRE LOS LIBROS

La obra de este autor se compone de trece films en casi medio siglo de carrera. Solamente los argumentos de dos de ellos fueron firmados por Kubrick; **Miedo y deseo** (*Fear and Desire*, 1953), un guión escrito a cuatro manos con su amigo Howard O. Sackler, y **Marcado para morir** (*Killer's Kiss*, 1955), en el que figura como creador del argumento y guionista. **Espartaco** (*Spartacus*, 1960), su primera película en colores y la última realizada en Hollywood, fue escrita por Dalton Trumbo (que ocupaba un lugar en las Listas Negras), en base a la novela homónima de Howard Fast. Lo mismo sucede con **Lolita** (*Lolita*, 1962), cuyo guionista fue Valdimir Nabokov, según su propia novela del mismo nombre.

Los restantes films son adaptaciones de obras literarias realizadas por Kubrick, en solitario o junto a otros guionistas. **Casta de malditos** (*The Killing*, 1955) se basa en **Clean break**, de Lionel White, en tanto que **La patrulla infernal** (*Paths of Glory*, 1957) es un guión adaptado por el mismo director en colaboración con Calder Willingham y Jim Thompson, según la novela **Paths of glory**, de Humphrey

Cobb. **Red alert** fue la inspiración para la sátira **Dr. Insólito** (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963), y la majestuosa **2001, Odisea del espacio** (*2001, A Space Odyssey*, 1968), inspirada en **El centinela** y otros relatos cortos de Arthur C. Clarke, preparó el ambiente para la posterior publicación del homónimo libro del mismo autor.

Naranja mecánica (*A Clockwork Orange*, 1971), una de sus mayores obras, es la adaptación de **La naranja mecánica** de Anthony Burgess, así como **Barry Lyndon** (*Barry Lyndon*, 1975), surge del libro **Memories of Barry Lyndon**, de William Makepeace Thackeray, y **El resplandor** (*The Shining*, 1980), que además de ser la adaptación del libro homónimo de Stephen King, toma en préstamo algunas particularidades de **El hotel azul**, de Stephen Crane y de **La sombra sabe**, de Diane Johnson, co-guionista del film. Lo mismo ocurre con **Nacido para matar** (*Full Metal Jacket*, 1987), basada en **The short timers**, escrita por Gustav Hasford, y con su última realización, **Ojos bien cerrados** (*Eyes Wide Shut*), inspirada en **Relato soñado**, de Arthur Schnitzler, trabajo que requirió la infatigable pluma de Frederic Raphael.

DEVORANDO AUTORES

Kubrick fue un caníbal, devoró autores, fue un vampiro que absorbió el cerebro de quienes trabajaron junto a él. Aunque es el título de un libro, **Naranja mecánica** es ante todo “un filme de Stanley Kubrick” y no simplemente “una película basada en el libro de Anthony Burgess”, y esto es el resultado de un trabajo que disuelve el material narrativo de la novela para asimilarlo como parte del lenguaje que sostiene al objeto fílmico. No hay nada “literario” en **Naranja mecánica**, así como tampoco se pueden rastrear elementos “cinematográficos” en la novela de Burgess, sencillamente porque se trata de dos universos diferentes, emparentados tal vez, pero siempre distintos. El parentesco más cercano entre la narración cinematográfica y la literaria se encuentra en los guiones, esa especie de “literatura en tránsito” que existe sólo en función de que exista otra cosa que la suceda (el film), y no en función de sí misma. Un guión es una propuesta suicida, un manual de instrucciones para su autodestrucción que es, en definitiva, la concreción de un film.

Pero desde la misma elaboración del borrador de un libreto, comienzan a surgir en el guionista otras nociones que rodean al hecho fílmico sin que sean tan específicamente cinematográficas. Desde el mismo momento que el libretista decide incluir y excluir tales y cuales objetos o sujetos en la trama, está involucrando acciones y personas determinantes dentro de la pre-producción, dentro del desarrollo del rodaje y de la pos-producción. José Pablo Feinmann lo ejemplifica mejor en su artículo publicado en la revista argentina **Film**, diciendo que “*es aconsejable que (el guionista) conozca cómo se filma una película, qué hace el director de fotografía, el production designer y hasta la gente de utilería*”. Y añade que “*Es aconsejable que cuando escribe ‘Juan carga una valija’ sepa que no ha escrito impunemente sino que la gente de utilería tendrá que conseguir una valija. Que si escribe ‘Llueve’ habrá que contratar a los bomberos para que tiren agua*”.

Esta conciencia no existe en un escritor. Burgess, por ejemplo, no describió una serie de movimientos de cámara, sino de personajes. Cuando describió el vestuario de los protagonistas, no pensó en el trabajo del director de arte o el encargado del vestuario. Su novela vale por sí misma y no por la representación, o mejor dicho, por la interpretación posterior que de ella pueda hacerse.

UN FILME DE STANLEY KUBRICK

-“¿Y ahora que pasa, eh?”

Estábamos yo, Alex, y mis tres drugos, Pete, Georgie y el Lerdo, que realmente era lerdo, sentados en el bar lácteo Korova, exprimiéndonos los rasadoques y decidiendo qué podríamos hacer esa noche, en un invierno oscuro, helado y bastardo aunque seco”.

Así comienza el libro **La naranja mecánica**, narrado enteramente en una primera persona que transmite rasgos de oralidad, abundante en diálogos filosos contaminados de un dialecto, inventado por el autor, que posee algunas equivalencias y variantes fonéticas del idioma ruso (*brachno, bábuchca, klebo, ptitsa*,

soviet, etcétera). Por estas razones, su lectura es áspera y hasta puede resultar confusa. De todas formas, las descripciones acumulativas del autor logran crear el clima ideal para el desarrollo de la trama. Es decir, la sucesiva enumeración de elementos, a través de la prosa escrita, es el mecanismo por cuyo medio el lector logra una visualización global, aunque de límites borrosos, del ambiente y los personajes, creando así determinadas sensaciones que pueden involucrar a los cinco sentidos. La descripción es lineal y sigue el trayecto marcado por los renglones para dispersarse lentamente en el imaginario del lector, que termina arrojando a su antojo cada elemento que compone la escena literaria dentro de su cabeza.

Burgess describe el bar lácteo *Korova* con prolija minuciosidad, ordena datos, ubica elementos (vestimenta de los protagonistas, su ubicación en el espacio), hasta llegar al retrato deseado. Un retrato con marcos indefinidos. Kubrick en cambio tiene un marco: la pantalla del cine. Y allí es donde radica su talento: en la capacidad para destruir textos puramente literarios en función de la puesta en escena, en hacer que **Naranja mecánica** sea un film de Stanley Kubrick antes que una película basada en un libro de Anthony Burgess.

Con el marco que impone la pantalla cinematográfica, Kubrick, que ya se apoderó del argumento de la novela, hace su propia presentación de los protagonistas. La voz del narrador ya no se lee, se escucha en *off*. El director coloca a Alex (Malcolm Mc Dowell) frente a la cámara, mirando hacia la lente mientras esboza una sonrisa siniestra que aprieta en los labios los oscuros pensamientos que lo dominan en cuerpo y alma. En tanto la voz de Alex comenta lo que acontece y presenta a sus amigos, la cámara se aleja hasta completar el cuadro del bar lácteo *Korova* en todo su esplendor de psicodelia *dark*. Esta escena fue homenajeada en **Trainspotting** (*Trainspotting*, 1996), de Danny Boyle, sólo que con el efecto inverso; el *travelling*, en lugar de alejarse se acerca. La decoración es muy similar (las letras que cuelgan en las paredes son imitación de la tipografía que aparece en el filme de Kubrick) y además de la música también se incluye voz en *off* en la banda sonora.

CON FIRMA

Que una película lleve la firma de Stanley Kubrick significa, por encima de todo, que se trata de una obra donde se resalta la magnificencia de la puesta en escena. Los delicados *travellings* que, como una caricia, recorren el escenario, y la capacidad con la que logra movimientos de cámara, que más se parecen a una danza sensual (herencia de Max Ophüls), forman parte del cine que Kubrick vio en las páginas de los libros. Su ojo de fotógrafo le regaló formidables encuadres y primeros planos antológicos, además de un conocimiento certero de la iluminación que le permitió crear texturas y climas cargados de significación. La intensidad en el encuadre de la escena en la que Alex y sus drugos atacan a un vagabundo en un tétrico túnel perdido en la ciudad, con una iluminación de las figuras presentadas a contraluz, es un ejemplo de ello.

Años atrás, en **La patrulla infernal**, Kubrick había demostrado su ojo agudo y audaz en los *travellings* que atraviesan la neblina recorriendo las trincheras, los ataques en el campo de batalla, los destellos explosivos en la oscuridad, todo lo cual forma parte de una película tan bella como violenta. Con **Dr. Insólito** demostró otra vez que su excesivo perfeccionismo daba excelentes resultados, sobre todo si tenía a Peter Sellers interpretando tres papeles con la maestría de los que realmente disfrutaban de lo que hacen. Hablar del prodigio de **2001, Odisea del espacio** es poco menos que un lugar común (¿cuántos decidieron ser directores de fotografía desde entonces?); ríos de tinta han corrido sobre ella. Lo mismo sucede con la genial **Barry Lyndon**, donde la utilización de lentes especiales creados por la NASA escapa al mero dato anecdótico, así como la pretensión detallista de Kubrick por iluminar las escenas en interiores con luz de vela, tal como se hacía durante la época (siglo XIX) en que transcurre el argumento de la película.

(A propósito, **Barry Lyndon** fue la culminación de un proyecto sustitutivo de Kubrick tras la cancelación del rodaje de la biografía de Napoleón Bonaparte. Fue la excesiva cantidad de información acumulada por el director en la búsqueda de escenarios, vestuario y costumbres de época, lo que lo convenció de adaptar la novela de Thackeray. En su desesperado intento de perfección, Kubrick contrató los servicios de una fábrica que se especializaba en hacer velas para el Vaticano porque necesitaba que éstas fuesen de cera de abeja, tal como las que la nobleza usaba en ese período).

Sus dos siguientes films, aunque sólidos en su concepción estética, poco aportaron más que alguna

innovación, como el uso de la *steadycam* en **El resplandor**, una fallida muestra de horror, o la total reconstrucción de Vietnam en los estudios de Pinewood, Inglaterra, para la realización de **Nacido para matar**, un alegato (¿anti?)bélico que llegó demasiado tarde. Fue **Ojos bien cerrados**, un proyecto que tardó más de tres años en concretarse, el film que selló la carrera de este misántropo que nunca dejó de ser fotógrafo. En cada escena, en cada encuadre, Kubrick buscó el momento mágico, ese momento captado por el fotógrafo en la situación exacta, en el gesto justo, con la luz perfecta. Ese mismo ojo de fotógrafo lo obligó a repetir tomas ininidad de veces (Jack Nicholson llegó a repetir unas 80 veces una toma, en tanto Tom Cruise rozó el centenar de intentos fallidos).

El lujoso esplendor de Kubrick alcanzó también a la banda sonora. Si bien no logró conquistar los conocimientos que pretendía en materia de sonido, siempre experimentó el riesgo y no dejó pasar la oportunidad para explorar nuevos caminos. De hecho, fue uno de los primeros en utilizar los micrófonos inalámbricos en el cine (en **Naranja mecánica**).

ACTIVIDAD PARANORMAL

“Un momento, un momento. Aún no han oído nada”.

Fueron las palabras pronunciadas por Al Jolson frente a la cámara de Alan Crosland que registraba, por primera vez en un largometraje, la voz humana para ser proyectada en una pantalla de cine. La profética frase describía con toda su ambigüedad la condición del espectador cinematográfico de entonces; era 1927 y se estrenaba **El cantor de jazz** (*The Jazz Singer*), la primera película sonora de la historia. Hasta esos momentos, el público había visto mucho, pero literalmente no había escuchado nada que refuerce o contraste el contenido de las imágenes, más allá del acompañamiento musical que solía realizar un pianista, que bajo contrato, agregaba melodías a las persecuciones en trenes, a las bromas de los niños a un viejo regador de plantas o a las proverbiales torpezas de los policías de la Keystone.

A pesar de que las primeras experiencias técnicas del sonido cinematográfico habían empezado algunos años antes y de que ya se habían realizado filmes cortos hablados, le correspondió a **El cantor de jazz** llamar la atención, tanto del público como de la crítica, así como también de los productores y cineastas, acerca de las posibilidades del sonido.

El 7 de agosto de 1926 se leía en el **New York Times**: *“Un maravilloso dispositivo conocido como Vitaphone, que sincroniza sonido con imágenes animadas, provocó un entusiasmo poco común entre el distinguido público que asistió a la primera presentación realizada el jueves pasado en el Teatro Warner”.*

Y el entusiasmo sigue: *“la natural reproducción de las voces, así como las cualidades tonales de los instrumentos musicales y la forma en la que el sonido acompañaba el movimiento de los labios de los cantantes y las ejecuciones de los músicos era casi sobrenatural”.* La presentación que tanto impresionó al crítico cinematográfico del diario lo llevó a escribir que *“el futuro de este nuevo invento no tiene límites”.*

Alejándose en el tiempo y tomando distancia del contexto que condujo a tal asombro por parte de un espectador “especializado”, hasta llegar al punto de evaluar una experiencia cinematográfica como un evento de características que trascienden horizontes de lo real o natural, basta recordar la música de **Tiempos violentos** (*Pulp Fiction*, 1994), el ascenso de las naves por Los Ángeles en **Blade Runner** (*Blade Runner*, 1982), la metálica agresión de **Terminator** (*The Terminator*, 1984) y **Terminator 2** (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991), del maestro James Cameron, para notar hasta qué punto el sonido, dentro y fuera de campo, determina considerablemente la forma de un film. **Estorvo** (1999), una película del realizador brasileño Ruy Guerra, es un ejemplo fundamental en este sentido: la música, el sonido de los pasos, la respiración agitada del protagonista, terminan aplastando al espectador que apenas puede sostenerse al enfrentar la dureza de las imágenes.

EN EL BOSQUE

El sonido ha mostrado (y escondido) tanto -o más- que las imágenes; desde los silencios de Bergman hasta la capacidad con la que Martin Scorsese anula el ambiente para insertar música en momentos claves

como el mambo de **¿Quién golpea a mi puerta?** (*Who's That Knocking at My Door?*, 1965-69), o el uso del tema "Red, red wine", de UB40, en una de las escenas de **Vidas al límite** (*Bringing Out The Dead*, 1999), pasando por Kubrick en las trincheras de **La patrulla infernal**, el suspenso de Alfred Hitchcock y la melancolía de Alexander Sokurov; sin dejar de lado el oído de Peter Weir, la sobriedad del gran Takeshi Kitano o la capacidad para crear climas de Manoel De Oliveira y su sencillamente perfecta **Viaje al principio del mundo** (*Viagem ao principio do mundo*, 1997), donde el silencio adquiere un peso dramático que sólo los grandes maestros logran sostener.

El Proyecto Blair Witch (*The Blair Witch Project*, 1999), de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, es un film donde el sonido fue rigurosamente trabajado en función de lo que se pretende mostrar -y no mostrar- al espectador (una de las claves del andamiaje narrativo de Hitchcock). La importancia del "fuera de campo" en el falso documental perpetrado cámara en mano por los propios actores es una de sus bases más sólidas. Los planos temblorosos adquieren mayor significación ante la respiración agitada de quién sostiene la cámara. Voces reducidas al murmullo, sonidos tan simples como el crujir de las hojas secas o la acción del viento en las copas de los árboles, dentro de este film (que se remite a relatar un mito, manteniéndose fiel a sus orígenes), otorgan esa sensación que años antes el crítico del **Times** había catalogado como "sobrenatural". De hecho, **Blair Witch** narra un episodio más de la leyenda de la bruja del bosque (la desaparición de un grupo de estudiantes que intentaban realizar un documental sobre el tema); un episodio notablemente sobrenatural que, de la mano de Spielberg y compañía, hubiera resultado un despilfarro de efectos visuales generados en computadoras. Por el contrario, el largometraje de Myrick y Sánchez fue elaborado en base a una sólida economía de recursos que utiliza elementos naturales para transformarlos, a través de la manipulación del espectador (que comienza desde el primer esbozo del guión), en referencias sobrenaturales.

10.909 DÍAS EN LA VIDA

Como se sabe, la experiencia **Blair Witch** causó algunos inconvenientes entre el público y la prensa. Cada uno por su lado emitió rezongos, reclamó la devolución del importe de la entrada o, como es el caso de algún cronista, se jactó de no haberse asustado. Otras críticas vinieron por el lado de la manipulación que hicieron Myrick y Sánchez del miedo natural de sus actores para luego llevarse el reconocimiento (y los millones) por el proyecto.

Algo similar sucede con **The Truman Show** (*The Truman Show*, 1998), pero en un terreno ficcional aparentemente mejor delimitado. La película cuenta la historia de Truman Burbank (Jim Carrey) un individuo que sin saberlo vive en un mundo creado especialmente para él. Sus amigos, sus vecinos, sus compañeros de trabajo, su mamá, su novia y hasta el perro del vecino, no son más que actores que se vinculan con el personaje para dar vida a **The Truman Show**, un programa de televisión que se transmite en vivo las 24 horas del día los 365 días del año sin interrupciones comerciales. El show, creado por un individuo llamado Christof (un nombre para nada elegido al azar), es un verdadero éxito de audiencia y generador multimillonarias ganancias para las arcas de sus productores.

Encarnado en el actor Ed Harris, Christof, como si se tratara de un titiritero, manipula el comportamiento de Truman con el sólo propósito de hacer de su mundo un lugar verdadero. El filme comienza con un primer plano del creador del show hablándole a los espectadores. "*Estamos hartos de ver a los actores con emociones falsas*", señala. "*Hartos de ver pirotecnia y efectos especiales*". Y tras una breve pausa, medita acerca de su creación. "*Mientras que el mundo que habita es, en cierto sentido, falso... no hay nada de falso en Truman. Sin guiones. Sin tarjetas indicadoras. No siempre es Shakespeare pero es genuino*". Antes de que aparezca la imagen del protagonista, Christof agrega: "*Es una vida*". La vida como puesta en escena, precisamente.

Intercalándose con los títulos de apertura, vemos los testimonios de algunos de los actores secundarios de esta gran farsa que entretiene a todo el mundo y que pretende no detenerse hasta que Truman muera. Louis Coltrane (Noah Emmerich) interpreta a Marlon, el mejor amigo de la estrella. "*Todo es cierto. Todo es real. Nada es falso*", comenta a la cámara. "*Nada de lo que verá en este*

espectáculo es falso. Es simplemente controlado". Sencillamente, manipulado.

Partiendo desde el día número 10.909 de transmisión ininterrumpida vista en más de 220 países, la película muestra la rutina de Truman. Lo vemos con su esposa Marion, con sus colegas, con su mejor amigo, viviendo un pasar supuestamente confortable. Desde arriba, en el cielo, una gigantesca cabina camuflada detrás de la luna lo vigila todo. Allí se encuentra Christof, en la denominada "Omnacam" moviendo, como el Diablo en los versos de Baudelaire, los hilos de la vida de Truman.

El filme sirve de alguna manera para mostrar hasta qué punto el poder de la imagen puede convertir a quien lo posee en una especie de nuevo dios. Christof es capaz de manipular la puesta y la salida del sol, la marea o la lluvia y, por supuesto, la vida de Truman. Recluido en una isla, el personaje no se atreve a cruzar más allá de las fronteras acuáticas por un inducido temor al agua. Desde muy pequeño, Truman fue condicionado por Christof para que este temor le impida abandonar el lugar. Así mantiene al público siempre frente al televisor.

La combinación de la técnica más exquisita (hay que ver la composición de planos que realiza Weir) se suma al poder manipulador de un director-dios que es capaz de realizar un retrato humanista hasta con los artificios más salvajes (ahoga a un personaje, inserta otro, etc.). El montaje de las imágenes se potencia en el soporte de la banda sonora que acompaña los diálogos y las expresiones. Escenas como la de la conversación de Marlon y Truman en el muelle durante la noche, en la que hablan acerca de la importancia de la amistad y la sinceridad, el espectador descubre de repente que todo lo que Marlon dice es dictado desde la Omnacam por Christof. En plano-contraplano se aprecia la frialdad del arquitecto del show que contrasta con la emotividad del momento, un instante que hasta entonces parecía tan emotivo como real.

"*Y lo último que haría sería mentirte*", dice Christof en primer plano. Corte a Marlon, también en un primer plano, que repite exactamente lo mismo: "*Y lo último que haría sería mentirte*". Ahora se inserta un primer plano de Truman que, con los ojos empañados, escucha la voz entrecortada de su amigo. La música se funde lentamente y los leves movimientos de los personajes al mirar hacia sus espaldas, fuera de cuadro, parecen cerrar el plano. Tras esta secuencia, Christof corta a un plano picado de Truman incorporándose. Advierte a sus asistentes: "*Suave con la neblina*". La cámara-grúa vuelve a un primer plano del protagonista que va al encuentro con su padre; luego ubica un plano más amplio en el que vemos a ambos abrazarse entre lágrimas y sollozos. El director mantiene el mismo valor de plano durante unos segundos para luego ir apagando la música suavemente y pasar a un plano más cercano con la resonancia de música lejana. Lágrimas y alegría en el público, aplausos para Christof en la "Omnacam", televidentes que se abrazan, músicos que se congratulan mutuamente; un intercalado de planos que nos muestra todo y a todos. Excepto a Truman.

EL GRAN SIMULADOR

La película de Weir fue considerada en su momento como una crítica a los medios de comunicación, especialmente a la televisión, lo que no es para nada alocado teniendo en cuenta la sobrestimación que se le otorga a la incidencia de la "caja boba" sobre el espectador. (Esta tesis no sólo subestima y unifica a los espectadores convirtiéndolos en una masa ignorante con menos capacidad de elección que una oveja en su rebaño, sino que además le brinda poderes -que en algunas consideraciones bordean el límite de lo sobrenatural- a un electrodoméstico al que se le puede pedir poco más que entretenimiento en sus diferentes vertientes, ya sea a través de programas de sorteos y premios, sorpresas y medias, documentales, musicales o películas).

Las intelectualizadas lecturas de corte apocalíptico (una postura muy de moda en estos tiempos), vieron en la crítica a la televisión el tema de **The Truman Show**. Pero aunque el argumento se construye en base al gigantesco show televisivo montado en torno a un individuo, la televisión, aun criticada, no es el tema sino el vehículo de cuestionamiento a la imagen, la imagen en cuanto al poder, que es, en definitiva, el núcleo temático de la película. La imagen, y no la televisión, la manipulación, y no la teledependencia, son los temas centrales del largometraje que se funde en un sólo cuestionamiento: el poder que obtiene aquél que manipula la imagen, vale decir, el director de cine.

Estudiar cine, aprender cine

(Un guión posible)

☞ María José Molla

ESCENA 1:

Int. Cuarto. Día.

PC. Se ve a una joven de 21 años, llamada María José, sentada, rodeada de libros y escribiendo en la computadora. La cámara se acerca y comienza a hacer un paneo con el que se puede ver una inmensa cantidad de libros, todos con títulos referentes al cine o a directores de cine. De pronto, la cámara se detiene.

PP. Libro de Buñuel, inmediatamente entra una mano a cuadro y toma el libro. Es la mano de María José.

La cámara abre a P.M.

PM. María José abre el libro demostrando cierta familiaridad con él. Lee por un instante, lo cierra y sigue escribiendo en la computadora. Se detiene, se levanta y sale de cuadro.

FUNDIDO A:

ESCENA 2:

Int. Cuarto noche.

P.C. María José acostada en un sillón mirando una película. Con un paneo la cámara nos muestra una variedad de videos desparrramados sobre una mesa. La cámara vuelve a tomar a la joven, cuya mirada continua absorta hacia la pantalla. Segundos después se la ve esbozar una pequeña sonrisa, toma lápiz y papel y hace anotaciones.

PM. Overshoulder de M.J. se pueden ver los créditos de una película en la pantalla del televisor.

FUNDIDO A:

ESCENA 3:

Int. Cuarto. Mañana.

P.C. María José está en el cuarto de la computadora y lee en voz alta lo siguiente: “Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje”.

María José se detiene y se dirige a sentar; la cámara la acompaña. Se sienta frente a la computadora. Comienza a escribir mientras lee en voz alta lo que escribe.

FUNDIDO A NEGRO

Análisis de Tiempos violentos

La forma fílmica

↳ Natalia Lima

La *forma fílmica* es el sistema global de relaciones entre los elementos de la totalidad de un film. Puede hacernos volver a percibir las cosas en otras dimensiones, reorganizando nuestros hábitos usuales y sugiriendo formas nuevas de oír, ver, sentir y pensar.

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

El cine es el primer arte que se aseguró el dominio del espacio con gran plenitud. Según Jean Epstein “*Nunca antes del cine, nuestra imaginación había sido llevada a un ejercicio tan acrobático de la representación del espacio como ese al que nos obligan las películas en que se suceden continuamente primeros planos y largas tiradas, vistas descendentes y ascendentes, normales y oblicuas, según todos los rayos de la esfera*”.

Fue con el redescubrimiento de la profundidad de campo que se volvió a introducir el espacio en la imagen: Renoir, Welles y Hitchcock -entre otros- impulsan esta etapa del cine. Hoy la profundidad de campo y los movimientos de cámara tienden cada vez más a remplazar al montaje, y el uso del *plano secuencia* valoriza con naturalidad el espacio, ya que no lo fragmenta.

El cine considera el espacio de dos maneras: o se conforma con *reproducirlo* y hacérselo sentir con movimientos de cámara, o bien lo *produce* creando un espacio global sintético que el espectador percibe como único, pero hecho realmente con la sucesión de espacios fragmentarios que pueden no tener ninguna relación material entre sí.

¿Se puede afirmar que el cine sea, ante todo, un arte del espacio? Según Marcel Martín no, ya que, pese a las apariencias realistas de la imagen cinematográfica, cuando tomamos contacto con la película no es el *espacio* lo que primero se nos impone con mayor fuerza sino el *tiempo*. Podemos percibir el tiempo *del* film (duración vivida), aún en ausencia del tiempo *en* el film (tiempo de la acción).

Parece indiscutible que el cine sea, en primer lugar, un arte del tiempo, ya que este aspecto es el que se capta con más inmediatez en cualquier caso para la comprensión del film. Quizás esto se deba a que el espacio concierne a la *percepción* y el tiempo a la *intuición*.

El espacio cinematográfico no es, en lo fundamental, diferente del espacio real, aún cuando el cine nos permite una *ubicuidad* que somos incapaces de elaborar en la vida diaria. En cambio el dominio absoluto que ejerce el cine en el tiempo es un fenómeno totalmente específico. No sólo lo valoriza sino que también lo altera.

Se puede decir que el mundo cinematográfico es un *complejo* espacio-tiempo, o incluso un *continuum* espacio-tiempo, en que la índole del espacio no está fundamentalmente modificada (sólo nuestras posibilidades de experimentarlo y recorrerlo lo están), mientras la duración participa de una libertad y una fluidez absolutas: su marcha se puede acelerar, aminorar, invertir, detener o incluso ignorar.

Parece imposible definir el cine como un arte del espacio, aunque entre todas las artes sea la más capaz de brindar una representación del espacio a la vez rigurosa y libre. Pero como cualquier película está sometida primero al tiempo, el desglose-tiempo prevalece siempre sobre el desglose-espacio, y la representación del espacio resulta siempre secundaria y contingente: el espacio implica siempre el tiempo, y no a la inversa.

EL GUIÓN DE PULP FICTION

Tarantino escribe el guión de **Pulp Fiction** (*Tiempos violentos*, 1994) a partir de una serie de historias originales escritas por él y por su amigo Roger Avary. La principal inspiración para crear este film la suministraron los relatos policíacos basados en el género de la “novela negra”, aparecidos en la revista **Black Mask**, un *pulp magazine*, llamado así por el papel en el que estaba impreso (que era barato y estaba compuesto por pulpa de celulosa). De ahí que ya el título de la película rinde tributo a estas revistas: *pulp magazine* - **Pulp Fiction**.

Según Tarantino “*Dirigir una película es en realidad algo parecido a grabar una cinta con una mezcla de canciones, ya que hay que tomar en cuenta el talento de unas cuantas personas y añadir una estética propia, que depende de lo que hayas seleccionado y de cómo ordenes el material seleccionado*”.

Esta frase puede acercarnos un poco a lo que es el *dispositivo* cinematográfico de Tarantino. Podríamos decir, a grandes rasgos, que este autor se basa en el género de los gánsters, la comedia negra, el cine negro y hasta el cine de horror, incluyendo otros estilos de corte popular. Podríamos comparar la forma en que construye su dispositivo con una licuadora, en la que introduce todos estos géneros -junto a films y técnicas particulares y específicas de ciertos directores a quienes admira- de la que luego extrae algo nuevo, propio, rompiendo con las mismas reglas de los elementos en que se basa y creando otras, para producir un nuevo estilo: el estilo Tarantino.

LOS ELEMENTOS

La *comedia negra* es un (¿sub?)género que agrupa a los filmes que hacen reír hasta el momento en que uno se ve obligado a preguntarse de qué se está riendo. En **Pulp Fiction** observamos que el autor toma esta esencia y la transforma: no nos reímos de lo morboso, sino que no nos impacta el tema de la muerte. Parecería que Tarantino se preocupa por mostrar la muerte como algo “natural”, de tal forma que los espectadores construyen una coraza protectora, una defensa frente a ésta. Para ser más precisos, tomemos la escena en que Vincent (John Travolta) y Jules (Samuel L. Jackson) están en el apartamento para matar a los muchachos, y este último le dice a uno de ellos (que está acostado en un sillón) que no se preocupe, que se quede donde está, y prácticamente le vuelve la pierna a su lugar. Unos minutos después lo mata sin siquiera mirarlo y sigue hablando con el otro chico. No se dramatiza la muerte, no se la muestra en cámara lenta como es costumbre en este tipo de películas.

Del *cine negro*, toma el concepto de desconfianza (que en definitiva es el alma del gánster). Si pensamos en el personaje de Marsellus Wallace (Ving Rhames), el jefe de los gánsters en **Pulp Fiction**, él no cumple con esta premisa del cine negro: es demasiado confiado y luego se atenderá a las consecuencias, cuando le pide al boxeador llamado Butch (Bruce Willis) que en su próxima pelea (en el quinto round) se caiga a la lona. Para asegurarse de esto, Marsellus le paga por adelantado. Luego el espectador se entera que Butch mata a su contrincante en el transcurso de la pelea y escapa con el dinero.

En este género la seducción y la muerte van de la mano. En este caso, al principio, llegamos a pensar que Mia (Uma Thurman) va a tener una relación amorosa con Vincent, pero si esto sucediese la muerte del sicario le llegaría sin demora, ya que es su jefe (Wallace) el que le solicitó que llevara a cenar a Mia, su esposa. Este personaje, por su lado, constituye un homenaje a la *femme fatal* propuesta por el cine negro: fría, inteligente y seductora.

Del film de gánsters, género prototípico del cine americano -que es a la urbe lo que el *western* a la pradera-, siempre aparecen individuos al margen de la ley. “*El género se funda en la construcción de una telaraña paranoide que muestra el crimen como resultado de un orden de crimen maligno*”, afirma Eduardo A. Russo. Si tomamos nuevamente la figura de Wallace, éste, como todo “jefe” mafioso, es dueño de por lo menos un centro de diversión, y suponemos que clandestino, ya que, como espectadores, estamos empapados de los estereotipos propuestos por el género. En **Pulp Fiction** no se trata demasiado el tema de la ley, excepto cuando El Lobo (Harvey Keitel) menciona que hay que acondicionar un auto ensangrentado (en cuyo interior alguien ha muerto violentamente) por si se cruzan con la policía. Pero no existe la persecución constante del policía a los matones, ni se producen enfrentamientos. Todos los

problemas se dan entre los gánsters, matones y ladrones. La “ley” como tal no participa en esta película.

Pero Tarantino no sólo toma diversos géneros sino que, además, se basa en técnicas y personajes aplicados por otros directores. En **Pulp Fiction**, por ejemplo, la obsesión de Jules por citar la Biblia está tomada de una película de Kung Fu en la que el protagonista cita a menudo ese mismo pasaje bíblico. El maletín que nunca se llega a abrir es un homenaje a **Kiss Me Deadly** (*El beso mortal*, 1955) de Robert Aldrich, aunque Tarantino insiste que se le ocurrió la idea y luego encontró similitudes. El encuentro de Butch con Wallace en un cruce de calles hace referencia a la escena de **Psicosis** (Hitchcock) en la que Marion Crane (Janet Leigh), que ha decidido estafar a su empleador y huir con el dinero, frena su auto en un semáforo y se encuentra sorprendida al ver a su jefe cruzando la calle.

Con respecto a **Psicosis**, Tarantino emplea el mismo recurso que usa Hitchcock para desplazar el punto de vista del espectador a través de sus personajes. Tal es el caso de Vincent, que es asesinado en la mitad de la película, al igual que Marion, que era el personaje principal en **Psicosis**. Este recurso aplicado por Hitchcock provocó grandes controversias, ya que la “norma” establecida por la práctica era que el personaje principal debía aparecer en toda la película. Otro ejemplo es la escena en que Vincent va a la casa del *dealer* y el encuentro entre ambos en la habitación de éste se filma en planos contrapicados que dejan ver parte del techo, con claras reminiscencias de Orson Welles.

LO QUE SE CUENTA Y CÓMO SE CUENTA

Por lo general una narración comienza con una situación, luego se produce una serie de cambios según un esquema de causa y efecto y, finalmente, se crea una situación nueva que provoca el final de la narración. Los agentes de la acción son los personajes. Al crear los hechos y reaccionar ante ellos, los personajes desempeñan un papel relevante dentro del sistema formal de una película.

El comienzo de un film proporciona una base para lo que sucede y, a la vez, nos integra dentro de la narración. Por lo general, el argumento intentará despertar curiosidad introduciéndonos en una serie de acciones que ya han empezado a desarrollarse. El espectador especula sobre las posibles causas de los hechos presentados. Generalmente algunas de las acciones que han ocurrido antes de que el argumento comience se habrán expresado o sugerido para que podamos construir toda la historia (re)llenándola con acontecimientos anteriores.

La narración es la forma en que el argumento distribuye la información de la historia con el fin de obtener efectos concretos. En un film muchas veces deducimos las causas, la secuencia temporal y otros datos, aunque esta información no se haya presentado de forma directa. La narración en **Pulp Fiction** es *lineal*, pero se encuentra fragmentada, de tal manera que no sigue un orden cronológico. Encontramos un *flashback* (salto al pasado), en la escena en que Butch recuerda el momento de su niñez en que le fue entregado el reloj de su padre. Pero sabemos que es un *flashback* cuando vemos que Butch “despierta” para ir a pelear, aunque, como espectadores, lo estábamos viviendo en tiempo presente.

Lo mismo sucede con el principio de la película. Como espectadores lo vivimos en tiempo presente, pero a medida que avanza la película, ya prácticamente al final, nos damos cuenta que esas escenas formaban parte de un *flashforward* (salto al futuro), que nos adelantó parte de la película, aunque en el contexto general del film vendría a ser un *flashback*, porque se trata de la primera historia.

El pasado introducido mediante el *flashback* puede ser un pasado objetivo presentado como tal, o un pasado subjetivo, recuerdo verdadero o falso, o imaginario sin intención de engaño. Es una porción de historia que el argumento presenta sin seguir un orden cronológico: a partir del orden del argumento deducimos el orden de la historia. Así, cuando vemos una película construimos el tiempo de la historia a partir de lo que expone el argumento a veces sin atenerse a un orden cronológico. Al construir la historia de una película a partir de su anécdota el espectador intenta ordenar cronológicamente los acontecimientos y asignarles una duración y una frecuencia.

Por eso la noción de *tiempo* es esencial para Tarantino, un componente clave en sus películas, gracias a cuyo manejo logra fragmentar la narración de tal manera que el film se construye como un rompecabezas que requiere de una fuerte participación del espectador para su armado y ordenamiento, para poder entrar

en su juego. Y para entrar en *su* juego y encontrar la salida a través de una técnica, parece necesario -si no imprescindible a los efectos del análisis- imaginar cómo sería la historia contada cronológicamente y, como contrapartida, cómo decidió contarla el director.

En la película encontramos tres historias aparentemente independientes, entrelazadas por una estructura temporal compleja y fragmentada, donde los personajes de los distintos episodios entran y salen. Cada historia es presentada como si fuese el capítulo de una novela. Así como en un libro hay una página en blanco y letras en negro con el nombre del capítulo, aquí Tarantino coloca la pantalla en negro con letras blancas, dándole un nombre a cada una de las historias. En el orden que propone la película la primera es “*Vincent Vega & Marsellus Wallace’s wife*” (Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace), la siguiente, “*The gold watch*” (El reloj de oro), y por último “*The Bonnie Situation*” (La situación de Bonnie).

Como se explicó antes, la historia cronológicamente contada empezaría con “La situación de Bonnie”, luego “Vincent Vega y la esposa de Marsellus Wallace” y por último “El reloj de oro”. ¿Por qué? Luego de ver la película, somos capaces de rearmar el *puzzle* que Tarantino propuso en su film. Nos adelanta cosas que van a suceder más tarde (mata a Vincent en la mitad de la película, y luego éste reaparece), pero esto no quiere decir que el relato sea incoherente (viendo la totalidad de la película nos damos cuenta que lo mata en la última historia, o sea en “El reloj de oro”).

En **Intolerancia** (1916) de Griffith también podemos encontrar varias historias diferentes con un mismo hilo conductor, la intolerancia del título. En **Pulp Fiction** las historias son distintas pero los personajes están “comunicados” a través de otro personaje, el de Marsellus Wallace: Vincent sale con Mia porque Wallace se lo pide; Vincent está en la casa de Butch porque Wallace lo ha enviado a matar a éste último (pero antes los dos hombres se habían visto en el pub de Wallace); al comienzo Vincent y Jules van a matar a los jóvenes para “rescatar” el maletín de Wallace, y, más tarde, los sicarios se conectan con los ladrones del restaurante gracias al maletín...

LOS “MALOS” DE LA PELÍCULA...

En la película de Tarantino, los personajes dan *indicios* para presentar a otros y lo mismo sucede con la presentación de temas. Vincent (John Travolta) es un tipo de pelo largo, con un físico mal cuidado (está gordo) y habla todo el tiempo de comida chatarra. Fuma cigarros armados por él, toma alcohol, se droga con heroína y habla muy mal. Siempre lee el mismo libro cuando va al baño. En las tres historias Vincent va al baño. Sabe algo de cine, conoce y recuerda personajes de películas y vivió en otros países. Jules (Samuel L. Jackson) no come tanta comida chatarra (pero le gusta) porque su novia es vegetariana y no se lo permite (se podría decir que está subordinado a ella), es un matón al igual que Vincent, y antes de matar a alguien recita un pasaje de la Biblia (Ezequiel 25, 17). Al final de la película aclara que nunca lo entendió, que lo decía porque le gustaba, pero la última vez que lo dice empieza a interpretarlo, a analizarlo. Los temas religiosos de la creencia -más que la fe- y el milagro reaparecen cuando ambos matones están en el apartamento de los muchachos y, de golpe, uno sale del baño y dispara hasta que se queda sin balas. Al ver que ni una bala llega a rozarlos, Jules atribuye lo sucedido a un milagro.

Luego de estas descripciones de los dos sicarios podríamos decir que Tarantino desmitifica al típico gángster del cine negro en esta película. Ambos son calmos y hablan de cualquier cosa mientras se preparan para matar. En las escenas iniciales **Pulp Fiction** los dos matones llegan temprano al lugar donde deben hacer su “trabajo” y hacen un poco de tiempo, luego golpean la puerta, esperan educadamente a que les abran. La violencia de estas escenas está tratada con pasmosa naturalidad. Tarantino no muestra lo trágico de las muertes: los asesinos matan y siguen con otra cosa, todo continúa normalmente. Lo mismo ocurre cuando a Vincent se le dispara el revólver y, accidentalmente, mata al negro que va en la parte de atrás del auto.

Mia (Uma Thurman) es “presentada” verbalmente primero por Vincent y Jules cuando van al edificio a matar a los muchachos que tienen el maletín de Wallace (esposo de Mia y jefe de los matones). Luego, lo primero que el espectador conoce es la voz de la mujer, cuando le habla a Vincent por el micrófono de su casa. Sabemos que ella hizo, alguna vez, un “piloto” para un programa de TV que nunca salió al aire. Mia “controla” todo con las cámaras de su casa, observa a Vincent (mientras éste entra a su casa), lo

llama por el micrófono, jugando quizás a una cierta seducción. Usa drogas al igual que Vincent, pero ella además consume cocaína (además de fumar cigarrillos).

Tarantino juega con la idea de no mostrar de inmediato a algunos personajes. Wallace (Ving Rhames) también es presentado verbalmente por Vincent y Jules antes de que lo veamos. Luego, cuando está con Butch, demora en aparecer, y cuando se lo ve, finalmente, está de espaldas, y lo único que lo identifica es un pequeño apósito en la parte superior de su cuello. Pasa mucho tiempo en la película antes de poder verle la cara. De Butch (Bruce Willis) sabemos que es boxeador, que no se puede confiar en él, que tiene sorprendentes cambios de actitud (a veces es cariñoso con su novia, pero también se enfurece por nada). Cuando se percata de la falta del reloj de oro que le regaló su padre se desespera y lo va a buscar a su casa (custodiada por los gánsteres de Wallace, que lo esperan para matarlo). Luego de recuperarlo se tranquiliza, se siente seguro nuevamente.

La vestimenta de los gánsteres, al igual que en **Reservoir Dogs** (*Perros de la calle*, 1992), la anterior película de Tarantino, es en blanco y negro.

MÚSICA, MAESTRO

El sonido en una película puede ser un recurso de gran impacto para obtener efectos dramáticos y, aun así, puede pasar bastante desapercibido. La atención visual puede ir acompañada de la atención auditiva. Si la fuente de un sonido es un personaje o un objeto que pertenece al espacio de la historia del filme, lo llamaremos *diegético*. La mayor parte de sonido *no diegético* o *extradiegético* no tiene una relación temporal o espacial directa con la historia.

La música, en los filmes de Tarantino, en su mayor parte se escucha porque los personajes la ponen en tocadiscos, en la radio de un auto o en restaurantes. En **Pulp Fiction** muchas veces la música cambia de *estatum* y pasa de diegética a extradiegética, o viceversa. Por ejemplo, luego de la primera secuencia aparecen los créditos con música (extradiegética), hasta que, en un momento, escuchamos que se cambia de estación de radio y minutos después vemos a Jules y Vincent dentro del auto y escuchamos esa música de fondo (diegética). Algo similar sucede cuando vuelven de cenar Mia y Vincent, y ella pone música en la casa mientras él va al baño; ella canta y baila, se prende un cigarro, encuentra la bolsita de heroína en la gabardina de Vincent y se “arma unas líneas”. De pronto comienza a salirle sangre por la nariz, y cuando Vincent sale del baño la encuentra desmayada. Pero la música ya no se escucha: pasó de diegética a extradiegética, ya que no la cortó ningún personaje.

COSAS DE LAS RELIGIONES

Según Wensley Clarkson “*La cita de Ezequiel 25, 17 es capital en Pulp Fiction porque hace referencia a la salvación de los pecadores que regresen al camino de los justos y a la condenación de los justos que se salen de ese camino. A la sazón, Jules presta tantísima atención a esas palabras cargadas de sabiduría que su vida se transforma como por ensalmo*”.

En mi opinión existen varias cosas que remiten al tema religioso. La más evidente es, por supuesto, la cita de Ezequiel 25, 17, que Jules recita a sus víctimas antes de matarlas: “*La senda del justo está bloqueada por todos lados por las iniquidades del egoísta y la tiranía del malvado. Bendito aquel que por caridad y buena voluntad es pastor del débil en las sombras, pues él guarda a su hermano y encuentra a niños perdidos. Y yo destruiré con gran venganza y con furiosa ira a aquellos que intenten destruir a mis hermanos. Y ustedes sabrán que mi nombre es El Señor cuando desate mi venganza sobre ustedes*”. Uno diría que Jules le da la bendición a sus futuras víctimas, los absuelve de sus pecados y los perdona. Además, cuando dice que “su nombre es El Señor”, eleva el tono de su voz acentuando su autoridad. Las víctimas quedan preparadas para morir.

El otro elemento sería la figura de “la última cena”, que, para el caso, sería el “último desayuno”: el muchacho está comiendo una hamburguesa y Jules lo priva de ésta, ya que se la come él: no sólo lo va a matar, sino que lo despoja de su último alimento.

Igual con el motivo del maletín. Cuando Vincent lo abre, la clave es 666, que es, según la Biblia, el número del Diablo. Se dice que cuando se vende el alma al Diablo se obtiene dinero o placeres materiales, pero no se es feliz por falta de amor. ¿Qué es lo que hay en el maletín? Aparece una luz dorada que -quién sabe- podría ser algo místico, puesto que la reacción de los personajes, cuando abren el maletín y contemplan su contenido, es de asombro y dicen que es hermoso. Entiendo que, quizás, lo que contiene ese maletín es el alma de Wallace. Según la religión budista, el alma se encuentra en la región cervical de la columna vertebral, y Marsellus Wallace tiene -como se dijo- una pequeña venda en ese lugar. El contenido del maletín nunca se muestra. ¿Será que Wallace ha perdido su alma y ahora la quiere recuperar?

La repetición es básica para nuestra comprensión de cualquier película. A lo largo de un film podemos observar repeticiones de todos los elementos, desde las frases del diálogo y fragmentos musicales hasta las posiciones de cámara, el comportamiento de los personajes y la acción de la historia. En este caso Tarantino opta por repetir el final de, por ejemplo, “La situación de Bonnie” (que es con lo que empieza) para que el espectador se reenganche y, así, continuar con la historia, ya hacia el final de la película.

FUERA DE CAMPO

El efecto de “fuera de campo” en el cine se activa por su dimensión temporal, y se intensifica por la acción del sonido sobre la imagen. El fuera de campo es el espacio en *off*. Un ejemplo acerca de cómo Tarantino utiliza el fuera de campo es la escena en la que Wallace es violado. Butch logra liberarse, y lo único que percibimos es el sonido que proviene de la otra habitación cuya puerta está cerrada. Creemos que lo están torturando, pero nos enteramos de la verdad cuando Butch vuelve con un arma (pero ¿vuelve para salvar a Wallace o por simple curiosidad?). Otro ejemplo: cuando Vincent mata sin querer al negro que va dentro del auto con ellos (el único sobreviviente de la escena de los muchachos del maletín), nunca se muestra al negro mientras recibe el balazo, sino que hay una asociación de ideas. Sabemos que está muerto por el diálogo y, obviamente, por la sangre salpicada en el interior del auto. Sin embargo cuando Mia consume heroína se nos muestra todo, es decir que la vemos cuando comienza a salirle sangre por la nariz y, luego, con el líquido blanco saliéndole por la boca.

Es que, como dijo el cineasta Roger Avary, el mejor amigo de Tarantino, “*Si Quentin no se hubiera dedicado al cine es muy probable que se hubiera convertido en un asesino en serie.*”

Bibliografía

Aumont J. y otros, **Estética del cine**, Editorial Paidós, Barcelona 1993.

Bordwell David y Kristin Thompson, **El arte cinematográfico**, Editorial Paidós, Barcelona 1995.

Clarkson Wensley, **Quentin Tarantino A bocajarro**, Ediciones B, S.A., España 1996.

Marcel Martín, **El lenguaje del cine**.

Russo Eduardo A., **Diccionario de cine**, Editorial Paidós, Argentina 1998.

Santamarina Antonio, **El cine negro en 100 películas**, Alianza Editorial, S.A., Madrid 1999.

Filmografía

Citizen Kane (*El Ciudadano*, 1941, Orson Welles).

From Dusk till Dawn (*Del crepúsculo al amanecer*, 1996, Robert Rodríguez)

Intolerance (*Intolerancia*, 1916, David W. Griffith).

Psycho (*Psicosis*, 1960, Alfred Hitchcock).

Rope (*La soga*, 1948, Alfred Hitchcock).

Touch of Evil (*Sed de mal*, 1958, Orson Welles).

Embalsamar el tiempo, esculpir el cine

☞ Dina Yael

Desde que se comenzó a teorizar sobre el cine, se trató no sólo de un nuevo medio de expresión, sino de una especie de lenguaje susceptible de expresar ideas, sentimientos cuyo sentido dependía del montaje, de la naturaleza de los planos y de sus relaciones, por lo menos, tanto como las cosas representadas.

Es evidente que si se entiende por lenguaje un medio que permite intercambios de conversación, el cine no podría ser un lenguaje. Sin embargo, al no ser empleadas las imágenes como una simple reproducción fotográfica, sino como un medio de expresar ideas en virtud de un encadenamiento de relaciones lógicas y significantes, se trata sin duda de un lenguaje.

Un lenguaje en el cual la imagen representa a la vez el papel de verbo y sujeto, de sustantivo y predicado por su simbólica y sus cualidades de signo eventual.

Jean Mitry (*La semiología en tela de juicio*)

I

El hombre genera secuencias de imágenes, producto de un montaje inconsciente, en sus producciones oníricas. Como plantea Freud en **La interpretación de los sueños**, nuestra mente rescata imágenes (resto diurno), al azar, y de esa misma forma indiscriminada las proyecta. No hay un proceso consciente en lo que respecta a la generación de sueños, y no somos capaces de “ver”, “sentir” e “interpretar” el sueño en forma consciente.

El cine nos propone una especie de sueño, nada azaroso, construido con una forma y un contenido determinados, esto es, con un lenguaje propio.

El universo onírico y el fílmico, cuyos dispositivos no pueden ser comparados, comparten, sin embargo, lo simbólico. En los sueños los símbolos se pueden diferenciar entre naturales y culturales. Así, los naturales derivan de los contenidos inconscientes de la psique y representan un número enorme de variaciones de las imágenes arquetípicas esenciales, y los culturales son los que se han empleado para expresar verdades eternas, imágenes colectivas aceptadas por las sociedades civilizadas.

El cine posee un lenguaje simbólico, humano, representativo. Mientras los sueños son construcciones azarosas a las que, *a posteriori*, se les puede asignar significado, lo simbólico representado en la pantalla no es casual y nada tiene que ver con el resto diurno individual, aunque pase a formar parte de él cuando asistimos a la proyección de un film. También cuenta la experiencia colectiva, la infinita cantidad de significados que cada espectador le asigna al universo representado y las sensaciones y emociones compartidas durante el tiempo de proyección. El cine es capaz de expresar ideas y sentimientos, sumirnos en pena o mantenernos en ascuas. Un arte que, bien concebido, es capaz de hacernos sentir experiencias vivas.

Hay un factor determinante para separar el mundo onírico del fílmico: el tiempo. Bazin planteaba que en el mundo de lo real ningún acontecimiento está dotado de un sentido determinado *a priori* (la idea de una “*ambigüedad inmanente a lo real*”), mientras el cine tiene una vocación ontológica de reproducir lo real, de construir representaciones dotadas de la misma ambigüedad (o, al menos, intentarlo).

El cine está hecho de tiempo, citando al mismo Bazin. El cine en lugar de un calco nos da el objeto mismo, pero liberado de las contingencias temporales. La imagen puede ser borrosa, estar deformada,

descolorida, no tener valor documental, sin embargo, procede siempre por su génesis de la ontología del modelo. De ahí el encanto de las fotografías familiares. Esas sombras grises o de color sepia, fantasmagóricas, casi ilegibles, no son ya los tradicionales retratos de familia, sino la presencia turbadora de vidas detenidas en su duración, liberadas de su destino, no por el prestigio del arte, sino en virtud de una mecánica impasible; porque la fotografía (el cine) no crea - como el arte - la eternidad, sino que embalsama el tiempo; se limita a sustraerlo de su propia duración.

II

El hombre tiene la “habilidad” de proyectar, de buscar una “otredad”, algo o alguien externo: un reflejo, un sueño. Tarkovski habla de nosotros sin hacerlo realmente, concretamente, manejando mecanismos oníricos donde las cosas no necesariamente suceden en el tiempo sino permanecen en él, como en un estado de ensueño, sin llegar a despertarnos. En un entorno de espeso simbolismo, el cineasta se desplaza hacia la naturaleza humana que se representa en toda la pantalla, huyendo hacia sus rincones, disfrazándose. Las obras de Tarkovski se elaboran sólo cuando uno puede establecer las correctas asociaciones que llevan al sentido latente, a la verdad oculta.

La estética de Tarkovski supera las intuiciones freudianas truncadas por el sesgo positivista. No se puede hablar del sueño si no es mediante el lenguaje del sueño, la poesía hecha imagen. Tarkovski ofrece la roca y extiende con su mano el cincel y el martillo, dentro de su obra nosotros mismos podemos esculpir el tiempo. El cine del maestro ruso, nacido en 1932, no puede explicarse pero debe transitarse.

Transitarlo, conocerlo, viajarlo. Como en **Nostalgia** (1983) donde un poeta viaja a Italia para encontrar material sobre un músico y sin embargo encuentra muchas otras cosas, o **Stalker** (1979), donde los tres personajes se internan y exploran “La Zona”, un viaje interior y metafórico como en **El sacrificio** (1985), o un viaje concreto pero también interior como en **Solaris** (1972), donde el protagonista viaja a la estación espacial desde donde emprenderá otro recorrido, esta vez al interior de su psiquis.

En todos los casos se puede hablar de un viaje *fundacional* donde se busca la propia identidad y se pone en juego la propia existencia del personaje, que experimenta crisis de fe, espirituales y existenciales. Para Tarkovski el tiempo posee un peso específico en el interior del cuadro y, por lo tanto, en la interioridad de los personajes. En sus películas desaparece la imagen-acción, dando lugar a la imagen puramente visual y de acciones lentas, como dice Deleuze “*Una imagen entera y sin metáfora que hace surgir la cosa en sí misma, en su exceso de horror o de belleza*”.

Ivanov, citado por Tarkovski en **Esculpir el tiempo**, dice “*El símbolo sólo es verdadero cuando su significado es inagotable e ilimitado, cuando en su lenguaje secreto expresa alusiones y sugerencias de algo inefable que no se puede expresar con palabras*”. No creo que haya mejores palabras para expresar el universo de Tarkovski. Lo efímero, en ese universo, adquiere una relevancia intrínseca al universo mismo, a la vida, a la búsqueda de lo absoluto sin creer que se pueda llegar a él. La entonación de lo inconfundible y único domina todos los momentos de la vida. Única e inconfundible es, también, la vida que el artista intenta recoger y configurar una y otra vez, siempre de nuevo. En la esperanza frustrada, una y otra vez, de dar con la imagen inagotable de la verdad de la vida.

III

La búsqueda de Tarkovski se refleja en sus personajes y sus obras, que intentan capturar lo esencial de la existencia. Tarkovski se oponía radicalmente a la forma en que Eisenstein usaba el cuadro sin dejar “aire” para lo *alusivo* (que para él representaba lo más cautivante del arte). De alguna manera, con el montaje rápido para crear sensaciones intelectuales y emocionales, Eisenstein hacía cine en forma casi literaria, asociativa. Tarkovski, en cambio, se destaca por la extensión de los planos, por la posibilidad que otorga de ir y venir con los personajes en ese tiempo que parece detenido. En **Nostalgia**, Andrei Gortchakov (interpretado por Oleg Yankovsky) intenta cruzar un viejo baño público llevando una vela encendida en sus las manos. La vela se apaga con una suave brisa, y entonces él vuelve al punto de partida, toca el muro, enciende la vela y comienza otra vez a cruzar por el agua. Una y otra vez. Tarkovski lo sigue durante ocho agonizantes minutos, a la ida y a la vuelta, discretamente, moviendo la

cámara hasta concentrarse en el rostro del actor o hasta el último primer plano de la vela protegida del viento por su mano. Luego, el último suspiro, una exhalación final.

Esos planos lentos hacen a la progresión narrativa, casi *meditativa*, nos permiten reflexionar sobre la energía de la llama en la mano de Andrei al cruzar el agua, los mohosos muros del baño, la soledad de Andrei, la fuerza quieta de la brisa, el sonido de los pasos en el agua y el agua misma, el paisaje externo e interno del personaje. Son movimientos y gestos que se vuelven existenciales. Cuando el recorrido termina y Andrei llega, por fin, con la vela encendida hasta la otra pared del baño, entonces colapsa y muere sin sorprendernos.

Para Bazin el “plano-secuencia” es una forma de presentar un segmento de vida, de dejar transcurrir la realidad delante de la cámara. Bazin lo comparaba con un sospechoso en un interrogatorio policial: eventualmente el sospechoso se quebrará y revelará la verdad, si la pregunta es lo suficientemente extensa. De modo que, si la cámara rueda lo suficiente, eventualmente la verdad aparecerá y rodeará a la cámara, que así podrá capturarla. No es de extrañar, entonces, que se asocie a Tarkovski y sus planos-secuencia con el pensamiento de Bazin.

Algunos momentos en los films de Tarkovski -que es un cine de momentos de catarsis para sus espectadores- están situados más allá del efecto de realidad del plano largo, como en los documentales. Podría decirse que Tarkovski no documenta, refleja a la manera de los poetas del cine. En este sentido, el cineasta ruso señala que existen dos tipos de realizadores: los que reflejan el mundo como lo ven a su alrededor (la mayoría, aunque Tarkovski habla de Fellini y Bergman como “los poetas”) y los que generan un mundo (los menos: Dreyer, Bresson, Buñuel y, por implicancia, el propio Tarkovski). También plantea que el ritmo de una película surge más bien en analogía con el tiempo que transcurre dentro del plano: un ritmo cinematográfico determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos, en su interior. El montaje, entonces, queda anticipado durante el rodaje y determina el film, en tanto que el ritmo interior de las imágenes es lo que guiará el montaje posterior, con el objetivo de *coordinar* el tiempo fijado en cada una de las partes filmadas.

IV

Para Tarkovski su rol como director -de acuerdo con Bazin y Kracauer- debe ser el de un observador honesto de la realidad. Su noción de la imagen cinematográfica es la combinación de lo que la cámara captura en forma mecánica y la visión del director que le da forma. En otras palabras, la combinación de la objetividad de la cámara y la subjetividad del director. No se trata solamente de presentar el objeto a través de la cámara, sino de presentar una observación de la propia percepción del objeto y dejar al espectador la opción de generar la suya.

Se trata de un nivel de sugerencia que inevitablemente se asocia a la poesía (y el padre de Tarkovski era poeta). Los planos-secuencia, los sutiles, casi imperceptibles movimientos de cámara, convierten a sus películas en pausas hipnóticas donde el espectador debe bajar toda resistencia y dejarse llevar en nuevo ritmo que nada tiene que ver con el de la vida cotidiana. De ahí, por ejemplo, esos *travellings* que muestran detalles significativos sin llegar describir los objetos completamente, casi otorgándoles un valor simbólico. Otra característica de Tarkovski son los primeros planos de nuca. El personaje está de espaldas y lo vemos recién cuando se complete el giro que hará con su cabeza (recurso rara vez visto en el cine comercial). También los movimientos de cámara que, disociados del movimiento del actor, lo sacan de cuadro y dan peso al “fuera de campo”.

También el silencio forma parte de ese ritmo que Tarkovski impone, así como la utilización dramática y no descriptiva del plano general, con el hombre inserto en la naturaleza, *en su propia naturaleza*. Todos estos elementos forman parte del discurso de Tarkovski tanto a nivel del significado como del significante, del contenido como de la forma.

V

Es pecado todo lo innecesario. En todo caso, nuestra civilización está construida sobre el pecado, una total falta de armonía, un desequilibrio entre nuestro desarrollo material y el espiritual. Nuestra

cultura es imperfecta. Nuestra civilización es esencialmente imperfecta. Tendríamos que estudiar el problema y buscar juntos una solución. Quizás ya es tarde. Demasiado tarde.

(Palabras de Alexander a su hijo en **El sacrificio**)

El sacrificio, última película de Andrei Tarkovski, es la visión apocalíptica pero poética de una cultura en ruinas. Alexander, un ex actor convertido en crítico de arte, festeja su cumpleaños. Con él se encuentran Adelaide, una ex actriz inglesa, su hija mayor, Marta, y el pequeño hijo de ésta, su amigo Viktor, y el cartero del pueblo, Otto. La fiesta es preparada por dos mujeres, Julia y María, ésta última una intrigante islandesa con fama de bruja buena. El vuelo rasante de unos aviones sacude todo, en el televisor se anuncia una guerra total y definitiva. Alexander cae de rodillas recitando el Padre Nuestro y pidiéndole a dios que aleje los horrores que se anuncian, para lo cual le promete renunciar a todo lo que posee.

El sacrificio es, en cierta forma, la más bergmaniana de las películas de Tarkovski, en parte porque está filmada en la costa sueca e interpretada por Erland Josephson y porque el fotógrafo fue Sven Nykvist. Además, como todas las películas de Tarkovski, posee una trama inseparable de la acción que sucede ante cámaras. La desesperación de Alexander pasa a ser la nuestra. No hay explicaciones sencillas en lo que respecta a las imágenes, pero éstas no sólo muestran los mundos conocidos sino también los que se dejan entrever más allá de la imagen misma: el mundo interior de cada personaje, manifestaciones visibles de la guerra que acontece alrededor tanto como de las humanas batallas internas (morales, espirituales). De ahí que Tarkovski sea exigente con el espectador. La interacción es necesaria para sobrevivir, los niveles asociativos que nos impone el film nos llevan desde Job hasta Jesús, pasando por el sacrificio de Isaac, por mencionar sólo referencias bíblicas.

Uno de los planos-secuencia más notables del film ocurre hacia el final, cuando Alexander, cumpliendo sus votos con dios, destruye todo lo que su familia posee, acto que los separará de ellos para siempre. En esta toma, la cámara asume una actitud observadora y sigue a Alexander mientras éste quema la casa. La familia regresa, el horror se hace presente y, al fin, Alexander es llevado en una ambulancia. En apenas siete minutos se ve el violento y arrebatado acto de un hombre brillante que pasa de una vida doméstica y una existencia mundana a la frontera de la desolación espiritual donde su único objetivo es dios.

Durante la película se escucha el sonido de monedas cayendo al piso. Alexander, agobiado por la sensación de culpa, ha hecho un pacto con dios y dará todo lo que posee, incluso lo único que ama en el mundo (su hijo), con tal de que dios impida el desastre nuclear. La constante presencia de las monedas representa el costo que Alexander deberá pagar si dios acepta sus ruegos y salva al mundo. Alexander recibe el reconocimiento de dios cuando experimenta una visión en la que se ve a sí mismo caminando en el barro donde las monedas descansan cerca de la figura durmiente (o muerta) de su hijo. La escena de las monedas es una reminiscencia de un episodio de **Andrei Rublev** (1966) donde los monjes caminan en el barro mientras los invasores mongoles saquean y roban la iglesia. Las monedas también se hacen presentes en **El espejo** (1975), cuando el hijo experimenta un *déjà vu* al tirar un monedero y dice que siente como si ya hubiera estado antes ahí. Más adelante en la película vemos que su padre también tiró un puñado de monedas en una escena en la que su abuela vende sus aros -sus objetos más preciados- para obtener comida para la familia.

No es casual que Tarkovski recurra a las monedas como los sacrificios a los que acudimos en nuestros momentos de desesperación, como ocurre en la historia del sacrificio de Isaac o el de Jesús. Si trazamos conexiones entre las películas, las imágenes se convierten en una visión que nos lleva a pensar en nuestras propias culpas y juicios.

Tarkovski moría de cáncer seis meses después del estreno de ésta película, y esta circunstancia transforma al film en una suerte de epílogo. Heredero de Bergman, Dreyer y Antonioni, el cineasta ruso tomaba la cadencia del “cine de poesía” defendido por Pasolini frente al “cine de prosa” de Rohmer (no menos bello que el anterior, sino bello de otra manera). Sin forzar los términos de la puesta en escena, **El sacrificio** puede parecer una agonía del lenguaje, de la comunicación y la angustia frente a la conciencia del final.

Bibliografía

- ANDREW, Dudley. (1976). "Contemporary French Film Theory", en **The Major Film Theories**, Oxford University Press.
- BAZIN, André. (1967). "The Evolution of Film Language" en **What is Cinema?** Volúmen 1. University of California Press, Berkeley.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. (1997). **La película que no se ve**. Editorial Paidós.
- DELEUZE, Gilles. (1983). **La imagen tiempo**. Editorial Paidós.
- MITRY, Jean. (1990). **La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)**. Editorial Akal.
- TARKOVSKI, Andrei. (1991). **Esculpir el Tiempo**. Ediciones Rialp

Filmografía completa de Andrei Tarkovski

La infancia de Iván (*Ivanovo detstvo*, 1962)

Andrei Rublev (*Andrei Rublyov*, 1969)

Solaris (*Solyaris*, 1972)

El espejo (*Zerkalo*, 1975)

La Zona (*Stalker*, 1979)

Nostalgia (*Nostalghia*, 1983)

El sacrificio (*Offret*, 1986)

Sitios de Internet consultados

www.film-philosophy.com

www.filmsound.org

www.otrocampo.com/1/tarkovsky.html

www.estacioncentral.com/cinescopio/close_up/close_up.htm

Análisis de **Atrapado sin salida**

La forma fílmica

☞ Fernando Vallarino

1. LA FORMA FÍLMICA Y **ATRAPADO SIN SALIDA**

Los elementos constitutivos de un film interactúan en beneficio de la percepción del espectador. Es a este sistema global de relaciones al que denominamos *forma fílmica*. Como todo sistema, si una de las partes funciona mal o deja de funcionar, se verá afectado el conjunto. Será a través de la manipulación acertada de esas partes que la película llegue a buen puerto. Veamos, entonces, como está compuesta la forma fílmica de **Atrapado sin salida** (*One Flew Over The Cuckoo's Nest*, 1975, director Milos Forman).

Hay elementos narrativos concretos que conforman la historia de la película. Randall McMurphy (Jack Nicholson) es enviado desde la cárcel a un asilo para discapacitados mentales, con el fin de ser estudiado. Allí se adapta al grupo pero encuentra un oponente dentro de la institución, la enfermera Ratched (Louis Fletcher). Su estado de ánimo se va transformando y, luego de un incidente en el que intenta estrangular a la enfermera, es llevado al quirófano. Dentro del grupo, Randall mantendrá una buena relación con un interno al que él llama Chief, un indio de dos metros de estatura. Ambos manejan la idea de irse de ese lugar. Una noche, Chief, al ver que su compañero es traído del quirófano, se arrima hasta su cama. Al percatarse que está prácticamente “muerto” debido a una lobotomía, se escapa, arrojando un inmenso lavabo por la ventana.

Esta información la obtenemos a través de la narración, pero también hay un grupo de elementos de orden estilístico que interactúan con el público. Por ejemplo la elección de decorados, la utilización de la música y los encuadres. De manera que reconocemos y relacionamos entre sí elementos narrativos tanto como estilísticos a los que atribuimos la unidad de la película. Por lo tanto, se puede hablar de dos *subsistemas* que se interrelacionan. La presencia del color blanco tanto en las paredes como en la ropa de los enfermeros uniformiza la imagen y refuerza la sensación de encierro. El tocadiscos como parte funcional del decorado adquiere otra dimensión al entrar al sistema narrativo, cuando Randall pide por favor que bajen el volumen o cuando pide que enciendan el televisor. También los movimientos de cámara nos guían en la acción de la historia.

2. ESTILO Y PUESTA EN ESCENA

En una película podemos reconocer elementos que tienen que ver con la narración, como la relación entre los personajes, el *suspense*, nudos, catálisis, etcétera. Estos aspectos están vinculados directamente con estructuras que pertenecen a un subsistema dentro de la forma fílmica: el sistema estilístico.

Estudiar el estilo en un film es advertir, en cierta forma, la reflexión que determinado director ha hecho frente a los elementos de la técnica cinematográfica, la puesta en escena, fotografía, montaje, sonido. Es decir, el realizador elegirá la manera de articular estos elementos en beneficio de la historia, bajo una forma narrativa o no-narrativa. Quiero destacar que, cuando hablo de reflexión, no me refiero sólo a que un realizador deba pensar al enfrentarse con los elementos cinematográficos, sino que también a que sea honesto consigo mismo. Un realizador debe tener muy en cuenta la coherencia de su propia visión de la historia, así se trate de un film narrativo como no-narrativo: todo lo que aparece en escena debe -según creo- tener un por qué. Claro está que, en el rodaje, pueden aparecer cosas de improvisado que el realizador deberá atender, aprovechar e incorporar en su obra.

La puesta en escena es acaso el más significativo de los elementos dentro del sistema estilístico. Es allí donde se ve con mayor claridad la presencia del director en la concepción del film. Esto no quiere

decir que los otros aspectos de una película no sean relevantes, pero escenificar la acción para ser captada por la cámara determina *con qué imágenes quiero contar mi historia*.

Veamos como Milos Forman articula la puesta en escena en **Atrapado sin salida** y como ésta interactúa con la narración a través del encuadre y del plano.

ATRAPADO SIN SALIDA

El film comienza con un gran plano general de una pradera, con unas colinas nevadas al fondo de cuadro. Luego de unos minutos de créditos acompañados por una música india, tribal, vemos como un auto atraviesa el cuadro de izquierda a derecha dando comienzo a la acción. Hasta aquí, la información que recibimos es contundente en sí misma, es decir, podríamos pensar, antes de ver el auto, que estamos frente a un *western* melancólico o a algo vagamente relacionado con una tribu de indios. Pero el tiempo que permanecen en pantalla el paisaje y el auto no es suficiente para suponer tal cosa. El director nos deposita de inmediato dentro de un asilo para enfermos mentales que vamos descubriendo lentamente guiados por un *travelling* que recorre las camas del hospital. Luego vemos a una mujer atravesar un corredor. La mujer está vestida de negro y contrasta con el blanco amarillento de las paredes de la institución: es la enfermera Ratched. Después, un plano cerrado de un tocadiscos que comienza a funcionar. Al compás de la música clásica se nos presenta un grupo de internos mientras se realiza la entrega de medicamentos.

El auto llega al asilo y un hombre (Jack Nicholson) baja, esposado: jeans gastados, camisa azul, campera de cuero y gorra de lana negra. Es recibido por dos guardias de seguridad vestidos de blanco. Ya dentro del hall de la institución, le sacan las esposas. El sujeto, que durante todo el trayecto tenía cara de fastidio, empieza a saltar de alegría, se ríe exageradamente y besa a uno de los guardias. En esta misma escena también vemos a algunos internos que miran hacia abajo desde la gran escalera del asilo.

Mediante el montaje paralelo, Forman, nos ubica perfectamente dentro del film. En primer lugar, estas dos escenas -la del paisaje con el auto que pasa y la de los internos que reciben su medicación- conforman la presentación de los dos grandes personajes de la historia: por un lado Randall McMurphy (Nicholson), y por otro el asilo, puertas adentro. Por otra parte, aunque el argumento se concentrará casi en su totalidad en la relación entre McMurphy, un grupo especial de internos y una enfermera autoritaria, es aquí donde se resume la película entera. Es decir, el realizador contrasta la *libertad* que inspiran las colinas nevadas y la pradera interminable con el *encierro* de los planos en el pabellón del asilo. La fuerza de estos planos reside en estas sensaciones antagónicas, presentes a lo largo de la trama: los de afuera y los de adentro. Los normales y los locos.

Es aquí cuando entra en juego el estilo. Convengamos que la idea en que se basa la historia es cómo logra sobrevivir al sistema de la institución un preso que ha sido enviado a ese establecimiento por considerarlo *mentalmente incapacitado* (o, más simple aún, qué le sucede a ese individuo una vez que está adentro). La historia podría contarse de mil maneras, pero el realizador debe optar por un camino y poner en escena la acción. Esta elección lleva al director a reflexionar cómo se verán los planos que darán vida al film.

El estilo como sistema organiza las técnicas cinematográficas. El realizador articula esas técnicas para expresar su visión de la historia. Como ya se dijo, Forman elige el montaje paralelo entre dos situaciones diferentes en el comienzo, pero que se relacionan al final. Estas dos situaciones están descritas por dos imágenes de características dispares. La puesta en escena es determinante en la fuerza expresiva de ambas. El paisaje, por ejemplo, es tratado de tal manera que transmite la sensación de libertad: dura un tiempo considerable, tiene poca iluminación y no presenta movimiento alguno dentro del encuadre. En estos segundos, el realizador deposita la historia en la contemplación de los espectadores para que la sensación sea perceptible. Nada nos distrae al ver ese paisaje impactante y uniforme, hasta que vemos un auto que cruza de un lado a otro advirtiéndonos que había una carretera que no vimos. Nos hemos despertado para caer de lleno entre las camillas del asilo.

La oscuridad que caracterizaba al plano anterior contrasta, ahora, con otro tipo de uniformidad, el blanco amarillento de la vestimenta de los internos y de las paredes del lugar. La iluminación es naturalista sin intención de resaltar algún aspecto en particular. Tampoco la acción presenta mayores sobresal-

tos, continuando con el ritmo del *travelling* que atraviesa la sala. Otra vez el realizador convoca a la contemplación. Es aquí donde Milos Forman combina los elementos de la puesta en escena y se respalda solo en la imagen. Cuando vemos a Randall bajando del auto y a los guardias vestidos de blanco que lo escoltan hasta el asilo, este trayecto continúa con el esquema, y vemos desde el interior de la dependencia cómo traen al sujeto. Diferente habría sido si se hubiese optado por mostrar el edificio entero con un cartel que indicara su función mientras vemos detenerse el auto. Sin necesidad de caer en tal explicación, cuando se ve que a Randall le quitan las esposas y salta de alegría bajo la mirada desconcertada de los guardias y de algunos internos que lo miran desde la escalera, ya está todo dicho: ya sabemos que este “loco” con gorra de lana ha llegado a un asilo para incapacitados mentales.

La elección del contrapunto entre el paisaje y el pabellón del asilo no es casual. Contrariamente, este primer segmento de la película prueba que el realizador, por medio de un manejo consciente de los elementos de la forma fílmica -concretamente del sistema estilístico- logra un provechoso uso del lenguaje cinematográfico. El realizador se sirve de las facultades de la puesta en escena, del montaje y el plano para trazar ese camino que es el fragmento final en la vida de Randall McMurphy. Si se recuerda la forma en que es tratado el trastorno mental en películas como **Psicosis** (Hitchcock) o **Repulsión** (Polanski), se verán claramente las diferencias en la visión de estos dos directores acerca de cómo tratar a un personaje con esas características.

En **Repulsión**, Carol (Catherine Deneuve) es una mujer callada e insegura que muestra un claro rechazo hacia los hombres. A medida que la trama se expande, el comportamiento de Carol se torna más particular. Se encierra en su apartamento. Alucina. Sus alucinaciones están representadas por efectos especiales (la grieta en la pared), “vemos” y oímos lo que su mente enferma ve y oye. El director ha optado por exteriorizar la demencia más allá de un comportamiento particular de una persona. Aquí la puesta en escena tiene como cometido informar al espectador que la mente de Carol no funciona bien. Lo grandioso de este momento es que el personaje mismo, en un umbral de la locura, se asombra de lo que ve. En **Psicosis**, sucede algo similar cuando escuchamos la voz de la madre que dialoga con Norman Bates (Anthony Perkins). Solo él puede escucharla porque está en su mente.

Estos ejemplos muestran como ambos directores reflejan la subjetividad del personaje a través de la puesta en escena. Tanto la iluminación como el decorado y la interpretación de los actores interactúan con la historia, con la narración, y se convierten en parte esencial de aquello que vemos representado en la pantalla.

PUESTA EN ESCENA E INTERPRETACIÓN ACTORAL

La puesta en escena elegida para el interior del asilo es neutra, uniforme. Esta homogeneidad produce una sensación de encierro. En todos lados se encuentra el blanco amarillento de las paredes y pisos. En este ambiente, el decorado no mostraría sobresaltos, no nos llama la atención, pero sí provoca, en cambio, que desviemos la mirada hacia los personajes que son quienes llevan adelante la narración. La puesta en escena también sirve para concentrar la atención del espectador hacia algún punto determinado del plano.

Es bueno notar que todos los internos poseen características distinguibles de su personalidad y aspecto físico que nos permiten crear expectativas en cuanto a las reacciones que éstos puedan tener frente a una situación dada. La información que recibimos de los internos se da siempre a través de la relación grupal, o sea lo que dice uno frente al otro. Por ejemplo, Mr. Cheswick (Sydney Lasswick) posee, dentro del grupo, un gran sentido de lo justo; Billy (Brad Dourif) es tímido, tartamudo y enamorado; Mr. Harding (William Redfield) parece un intelectual que habla correctamente y viste con una bata sobre la túnica blanca. En las sesiones de terapia de grupo estas características salen a la luz y contrastan unas con otras. El resultado es una charla algo incoherente que remarca el estado mental de esas personas. Esa incomunicación o “comunicación ruidosa” es el elemento clave para dar cuenta de las alteraciones mentales de los personajes por medio de su interacción.

Veamos una secuencia en la que se desarrolla la terapia de grupo. La enfermera a cargo del pabellón representa al oponente o antisujeto de Randall en la narración. Randall, que ya se nos ha presentado como un tipo “normal” pero algo inquieto e irónico, revoluciona de alguna manera a los internos con sus partidas de póker y su actitud desafiante ante la enfermera. La confrontación entre estos dos personajes

provocará ciertos cambios en los internos, por ejemplo en Mr. Chesswick, un personaje que, como el resto de los internos, no producía mayores problemas antes de la llegada de Randall. En un momento de la terapia, la enfermera le pregunta a Randall si tiene algo que decirle al grupo. Este pregunta por qué no le dijeron que lo podían retener en la institución todo el tiempo que quisieran. Ratched mira al resto de los internos esperando que de ellos salga una respuesta. Harding, que no entiende a qué viene la pregunta, discute con Randall que se sorprende cuando éste le dice que es voluntario.

Randall, que no puede creer que la mayoría de los integrantes del grupo sean voluntarios, se enoja y les dice que no están tan locos como el “hombre que camina en la calle”. A todo esto, un interno que tiene la particularidad de no hablar -aunque no es mudo- se dirige a la enfermera con una pregunta desafiante: “¿Por qué cierran las puertas de las habitaciones durante toda la tarde?”. Randall no puede creer lo que oye. La enfermera explica, algo nerviosa, que no es bueno aislarse, etcétera. Entonces los internos comienzan a lanzar preguntas como si fuera la primera vez que se les permite hablar. “¿Es malo estar solo?”, dice Mr. Cheswick, algo alterado. Luego le pregunta por qué le han sido quitados los cigarrillos, a lo que la enfermera responde que se han restringido las raciones debido a los juegos que realiza Randall en el baño. En este momento, todos los internos comienzan a preguntar cosas y se crea una discusión tensa. Mr. Cheswick se ha parado y, como un niño al que le han quitado un dulce, le dice a la enfermera que eso no es justo. Grita desesperadamente.

Mr. Harding tiene cigarrillos pero se niega a convidar alegando que es el último que le queda. Martín, otro interno que un momento antes había preguntado si recuperaría la plata que perdió en el póker, le quita el cigarrillo. Le da una pitada y se lo pasa a otro interno. Al tiempo que el cigarrillo pasa de mano en mano, Mr. Cheswick lanza gritos desgarradores insultando a la enfermera. El cigarrillo cae en el dobladillo de un interno que no lo advierte. A todo esto, Randall, se ve superado por la situación y trata de calmar los ánimos. No puede creer lo que está viendo. Comienza a desesperarse también y sale corriendo hasta una oficina, rompe un vidrio y toma un cartón de cigarrillos. Se lo pone en el pecho a Chess, pero ya se lo están llevando dos guardias. Randall pelea con un guardia, un interno, Chief (Will Sampson), el indio de dos metros que más tarde será el aliado de Randall, lo defiende, y los tres van a parar al electroshock.

Esta secuencia, rica en interpretación, muestra diferentes cosas. Por un lado, vemos como ha afectado al grupo la presencia de Randall. Pero también la locura es tratada de una forma particular. Si bien ya sabemos que las personas con túnicas blancas están locas y se encuentran en un manicomio (palabra horrible), aquí el tema de la locura está tratado en oposición al sistema que la controla. Es decir, se deja de lado lo traumático de la locura y se desarrolla el lado ingenuo, contestatario, ocurrente, de alguien que padece una enfermedad mental y se encuentra depositado y abandonado entre cuatro paredes. De esta manera el espectador se pone del lado de los internos, reconociendo con simpatía sus acciones. Lejos de tratar la locura como algo especialmente violento, Forman afirma que “los de adentro” no son peligrosos y que no deberían estar en la prisión de un asilo.

A medida que avanza la narración, vemos como el asilo influye sobre Randall. Forman quiere evidenciar esto, pero alejándose del drama y el sufrimiento del personaje. La relación del protagonista con la institución se convierte en algo personal. En otra escena, los internos se aprontan para salir a pasear en un ómnibus que acaba de llegar. Randall espera que el chofer baje y entonces trepa sobre las espaldas del indio Chief y escapa. El grupo camina hacia el ómnibus y, mientras sus integrantes suben, vemos a Randall que les dice que sigan. En vez de irse para no volver, espera que todos los internos suban al ómnibus para llevarlos de pesca.

El ómnibus lleno de internos, conducido por Randall y una amiga que éste recogió en el camino, atraviesa la ciudad en dirección al puerto. Cuando la chica, Cady (Marya Small), saluda a los internos y les pregunta, simpática: “¿Así que ustedes están locos?”, los internos responden afirmativamente y con una sonrisa. A esta altura, la locura ya se ha ridiculizado, es decir, ya es algo “normal” y hasta se entiende que la verdadera “locura” consiste en reprimir a esta gente por haberse ido de pesca. Los locos serían los encargados del asilo y no los internos.

Luego, Randall se sube en el primer bote que encuentra. El encargado trata de detenerlo, pero educadamente él le dice que han alquilado el bote con los doctores, y presentando a cada uno de los internos que, con orgullo, saludan. Una vez en el mar, Randall le delega el timón a Chess, (antes les ha dado una

caña de pescar a cada uno) y se retira al camarote con su amiga. Al ver esto, todos dejan las cañas y se van a espiar a través de las ventanas. El primero es Billy, un chico tímido que se encuentra atraído por la amiga de Randall. Chess mira hacia atrás y no encuentra a nadie. Deja el timón y el barco comienza a navegar en círculos. Enojado con Chess, Randall sale del camarote y, en vez de decirles a los internos que lo dejen tranquilo, ayuda a uno de ellos que tiene un pez enganchado en la línea. Se pone “como loco”. Se olvida completamente de lo que estaba haciendo y, como un niño entusiasmado, tira la línea junto con los internos, al tiempo que el bote sigue girando. Luego vemos como el director del asilo junto con algunos policías ven perplejos como el bote, con los “muchachos” que alzan orgullosos dos enormes peces, se arrima despacito al puerto. Randall está feliz.

Otra vez Forman recurre al contraste. Elige el mar como escenario para mostrar como se manejan los internos por su propia cuenta, mientras vemos a Randall en otra acción que evidencia que algo no funciona bien en su cabeza. Este tipo de situaciones, construidas de tal manera que parezcan normales, evitan mostrar la locura por medio de imágenes burdas, “embellecidas”, forzadas para remarcar que se trata de locos.

Así, por ejemplo, cuando la enfermera encargada del pabellón le niega ver la serie mundial de béisbol a Randall, éste, luego de insistir que le prendan el televisor, se sienta enojado frente al aparato. Vemos su cara reflejada en la pantalla, a la que mira fijamente. En determinado momento, al ver que sus peticiones no son escuchadas, comienza a simular que en efecto está viendo el partido, y todos los internos se le unen. Gritan y festejan con él. Gritan “como locos”. Otra vez el encierro y la libertad se reflejan a través de lo que el personaje exterioriza.

De modo que los elementos formales de la narración, como la elección de determinadas escenas para contar la historia o para realzar, en este caso, los vértices simpáticos de la locura, son vinculados, por la mirada del realizador, con la puesta en escena. El resultado de esta relación es lo que vemos en la pantalla, pero ¿cómo lo vemos? La realización de todos estos elementos es visible a través de un componente fundamental: el *plano*. ¿De qué manera Forman controla las propiedades del plano cuando “escribe el movimiento” del film?

EL PLANO

Con la puesta en escena vimos cómo un realizador escenifica un acontecimiento para filmarlo y cómo este procedimiento interactúa con la narración de un film. Ahora bien, un realizador no sólo debe controlar aquello que ha elegido para filmar; también debe decidir *cómo lo quiere filmar*. Las propiedades cinematográficas del plano abarcan tres aspectos: la fotografía, el encuadre y la duración.

Con la fotografía existen diferentes áreas de control tales como la escala de matices: a través de la manipulación de la tira de película y su exposición, el realizador controla el color, la textura, la iluminación, etcétera. Esto tendrá consecuencias estéticas. Por ejemplo, una imagen contrastada, mediante la combinación de la iluminación, el revelado y el tipo de sensibilidad de la película, puede dirigir la atención del espectador hacia un punto determinado de esa misma imagen. Otro aspecto de las facultades fotográficas es *la velocidad con la que se presenta el movimiento*. Un realizador puede manipular esta variable a través de la cámara, esto es, ralentizar (o no) el objeto filmado. Esto último también se puede hacer en el laboratorio.

La relación de perspectiva es otra área de gran importancia para el realizador, que tendrá como variable principal a la *distancia focal*. Esta se relaciona con las diferentes lentes, de corta distancia focal (gran angular), de distancia focal media (normales) y de larga distancia focal (teleobjetivos). Veamos cómo esos aspectos esenciales del encuadre, el tiempo y el espacio en el plano, se relacionan con otros elementos de la forma fílmica en **Atrapado sin salida**.

EL TRATAMIENTO DEL ENCUADRE, DEL TIEMPO Y EL ESPACIO EN **ATRAPADO SIN SALIDA**

Al comienzo del análisis vimos como Forman hacía contrastar los elementos constitutivos de dos planos para iniciar la narración del film. Estos planos, además del contenido de la puesta en escena y su interacción con la historia, se diferencian también por el tipo de encuadre, propicio en cada caso para resaltar la idea

de *libertad* en oposición al *encierro*. La concepción del encuadre del primer plano (paisaje) se podría decir que es claramente funcional; la mejor manera de mostrar un paisaje con el fin de realzar la idea de libertad a través de la fuerza de la naturaleza, es el gran plano general. De cualquier manera, hay que destacar la doble funcionalidad que Forman le otorga a este plano. Como se dijo, esta toma es de carácter contemplativo. La imagen no presenta movilidad alguna y sólo comunica a través del contenido: un paisaje. Pero luego de unos minutos, las luces de un auto irrumpen desde el fondo de cuadro y el plano cambia. Aquí, el encuadre, si bien es modificado por un objeto en movimiento que lo atraviesa (y por la leve panorámica que acompaña la acción), mantiene la imagen introductoria y añade el auto que pasa a su contenido. En este caso, conservar el encuadre -y por ende la sensación que éste transmite- ayuda a crear un contrapunto con el objeto móvil, lo que acentúa el clima dramático. En cambio, si el realizador hubiese optado por utilizar el gran plano general para el paisaje y luego, a través de un cambio de encuadre (o sea un cambio de plano), mostrar el auto desde cerca en un tramo considerable de su trayecto, muy otro sería el efecto. De manera que la elección del encuadre debe ser materia de reflexión por parte del realizador, ya que, como vimos, su determinación influye en la narración al relacionarse con otros elementos de la forma fílmica.

Por lo general Forman no recurre al mero efecto visual del encuadre en esta película. Por el contrario, tanto las propiedades cinematográficas del plano -su duración- como de la fotografía son tratadas con naturalidad. ¿En qué momentos, y por qué, la concepción del plano es trabajada de manera especial en esta película?

En la secuencia del bote, el realizador utiliza un plano aéreo para mostrar que el barco ha perdido el control. La espuma que produce en el agua dibuja un círculo perfecto, y con esa imagen se cierra la secuencia. Aquí podemos ver cómo el encuadre interactúa con la puesta en escena y le otorga al plano otros sentidos. Esto es, un barco con nueve internos prófugos de un asilo mental que tratan de sacar un pez, gira en círculos “encerrándolos” en la inmensidad del mar. No se dirigen a ningún lado. Están condenados al encierro, ya se trate de un círculo como de cuatro paredes amarillentas. El escenario -en este caso el mar- y el lugar puntual donde se desarrolla la trama, dentro del bote, no son sólo elementos funcionales para la historia, sino que también el realizador se vale de ellos para describir un sentimiento más que adecuado para el espíritu de la película. Otra vez el contraste entre libertad y encierro, a través de la puesta en escena, la narración y la elección de un encuadre.

Pero el encuadre también influirá, por ejemplo, a través de la duración del plano. Hay un plano en **Atrapado sin salida** que da cuenta de ésto último. Randall está a punto de marcharse (escaparse) junto a sus dos amigas y se despide de los internos. Antes de partir le propone a Billy que se acueste con Candy. Sabe que corre el riesgo de que lo descubran y no lo dejen irse por mucho tiempo (al menos esto es lo que el espectador cree que el personaje tiene en cuenta en el momento de realizarle la propuesta a Billy). Una vez que Billy y Candy están dentro de un cuarto y los otros internos miran las cartas pornográficas que Randall les ha dado para que no molesten, la cámara se queda con la cara de Jack Nicholson que sonríe, sentado en una silla. Mira fuera de cuadro. Este plano (plano medio, cerrado) mantiene un largo rato la cara de Randall, que cambia de expresión de manera intermitente. En este momento el realizador nuevamente opta por una toma de carácter contemplativo para que observemos lo chiflado que está McMurphy: sutil e impactante. El espectador espera el cambio de plano, pero no. Randall sigue ahí con sus cambiantes expresiones faciales. Este plano ilustra el modo en que la duración aporta al relato, en este caso, una construcción precisa del personaje en la cabeza del espectador: cuestión de lenguaje pero también de honestidad y, por supuesto, talento.

BIBLIOGRAFÍA

Michel Chion, **Cómo se escribe un guión**, Cátedra, 1997.

D. Bordwell, K. Thompson, **El arte cinematográfico**, Paidós, 1995.

J. Romaguera I Ramio, H.A. Thevenet, **Textos y manifiestos del cine**, Cátedra, 1993.

FILMOGRAFÍA

Atrapado sin salida (*One flew over the cuckoo's nest*, 1975, Milos Forman).

Repulsión (1965, Roman Polanski).

Psicosis (*Psycho*, 1960, Alfred Hitchcock).

Algunos elementos de cine

↳ Martín Viarengo

“Lo fílmico es, en el filme, lo que no puede ser descrito, es la representación que no puede ser representada. Lo fílmico empieza allí donde termina el lenguaje y el metalenguaje articulado”.

(Cahiers du cinéma, n° 222, julio 1970)

INTERROGANTES

El lenguaje fue desarrollado por el ser humano para expresar sus pensamientos o formas de sentir. Por lo tanto, de alguna manera el emisor se ve comprometido con el mensaje. Considerando al cine como un producto artístico surge la interrogante: ¿hasta dónde el autor se compromete con su obra en cuanto al empleo de una forma de expresión que se adecue a lo que quiere llegar a expresar?

Si consideramos que el cine ya ha realizado una evolución considerable, de igual manera ¿quién se atreve a afirmar que ya se han explotado todas sus posibilidades? El lenguaje del cine ha ido adquiriendo sus convencionalismos, como todo lenguaje que precisa escalones firmes para componer sus significados. Pero la repetición de esos convencionalismos no hace más que detener la exploración de nuevas formas para expresar cosas nuevas y lograr los matices esenciales que distinguen a las ideas, los sentimientos y las sensaciones.

Todos sabemos que esto se debe en gran medida al carácter comercial del cine y que los contenidos suelen responder, directa o indirectamente, a intereses económicos. Pero la historia del cine no está construida únicamente sobre estos pilares, los pilares visibles. Hay que detenerse a apreciar de qué están hechos los cimientos de este producto artístico y a la vez comercial, cuáles son los elementos sobre los que se sentaron las bases de aquellos convencionalismos.

A veces producto de brillantes mentes creadoras, es desesperante observar hasta qué punto las convenciones pueden convertirse en barreras infranqueables y, en el afán de evitar riesgos financieros, por falta de creatividad o por pereza, se tropieza y cae, una y otra vez, en los lugares comunes. Y todo esto tratándose de un lenguaje tan poco sistemático, como afirma Metz. Se podría llegar a la falsa percepción de que ya está todo inventado si se enmarca la idea del cine en esos parámetros ya establecidos. Pero desde nuevos paradigmas los marcos aún están vacíos de referentes, e incluso los marcos mismos son difusos. Aunque para encarar esta experiencia tal vez haya que dejar de lado los hábitos adquiridos y reeducar al espectador hacia una percepción más amplia del hecho cinematográfico, para rescatarlo de la estanca butaca frente al *“río fugaz que desbobina con profusión kilómetros de opio óptico”* (Audiberti).

Es así que el cine pierde su carácter artístico y se vuelve un artículo de consumo entre tantos otros surgidos de la producción en serie. Es entonces que el cineasta debe enfrentarse al desafío de comunicar un universo capaz de crear sus propios sistemas de reglas, donde el lenguaje adquiere significados únicos y particulares para cada obra y en función de *“el alma de las imágenes”* en el sentido que le da Gance. Ésto implica un compromiso profundo con el objeto de la creación, trabajando desde el interior de una idea. A pesar de las condiciones de trabajo, de igual manera se puede apelar a la asunción de riesgos creativos a nivel de la puesta en escena.

Se podría decir que el lenguaje del cine está constituido por una serie de elementos que corresponden a una cierta mecánica. Con estos elementos el cineasta construye un sistema dinámico particular que articula un contenido determinado: una arquitectura concatenada que cobra vida material y espiritual. Lo que singulariza a un film es la elección de esos elementos que serán puestos en escena por el director en un dispositivo. A veces el autor necesita, dentro de sus propios parámetros de trabajo, elementos con los

que no cuenta, y es en esta encrucijada cuando se le impone otra necesidad, la de crear nuevos sistemas comunicantes, para lograr que forma y contenido entren en una estrecha simbiosis. Es esta amalgama la que convertirá al producto comunicacional en objeto artístico.

Pero es impensable que un sistema dinámico particular sea construido con las mismas piezas que otros sistemas, en una elección (y aplicación) mecánica de recursos sistematizados. Así, un potencial objeto artístico se volvería un mero producto del positivismo aplicado a la elaboración fílmica, carente de todo valor creativo. A pesar de Metz, que afirma que el lenguaje del cine es un sistema signifiante sin significados, y que cada "figura" adquiere un significado preciso para cada contexto, de igual modo hay recursos que se utilizan reiteradamente con intenciones similares, sobre todo en el cine norteamericano. Cabe agregar que las ideas, los sentimientos y las sensaciones humanas son de innumerable índole e intensidad, por lo que es imposible transmitirlos en su diversidad y riqueza toda vez que permanezcan sujetos a meros reduccionismos expresivos.

TIEMPO

Según Bela Balazs (*Le cinéma*, 1979), es posible considerar tres aspectos acerca del tiempo cinematográfico. Por un lado, el tiempo de la proyección, por otro el tiempo de la acción (la duración diegética de la narración) y el tiempo de la percepción (la impresión subjetiva que produce en el espectador). En este nivel trabajan los ritmos de concatenación y la creación de climas dramáticos. El valor de plano utilizado también afecta directamente al tiempo percibido.

La aceleración del tiempo es uno de los recursos a explotar (por ejemplo, para las elipsis). También sirve para sugerir atmósferas, y en este sentido fue utilizado por Georges Rouquier en **Farrebique** para mostrar las sombras de la noche sobre las colinas, y hasta de idéntica manera por Oliver Stone en **The Doors**, donde las sombras de un cañón se estiran hasta la noche. En **Nosferatu** de Murnau las nubes recorren rápidamente el cielo y crean el clima apropiado para el relato. Pero este efecto también es usado en la comedia, como en **Onésimo relojero** (interpretado por Jean Durand) donde el tiempo se acelera para cobrar una herencia. En **A propósito de Niza** Jean Vigo muestra un cortejo fúnebre que camina con ligereza, y eso provoca una sensación de comicidad basada en el ridículo.

La cámara lenta también es explotada de diversos modos. Puede sugerir una experiencia onírica, y es común su empleo en los *flashbacks*. Las escenas con carga dramática que conllevan acción -las muertes violentas, la llegada a la meta, el momento cúlmine de la hazaña en el rescate de último minuto, los esfuerzos intensos y prolongados- pueden usar la cámara lenta para exaltar el dramatismo. En el cine americano encontramos millones de ejemplos donde incluso, además de la cámara lenta, se crea un estiramiento arbitrario del tiempo -las escenas de besos o los *last minute rescue*-. La cámara lenta también puede sugerir una alteración de la conciencia, como en **Cuando llega el amor** de Nick Cassavetes: cuando la chica y el vecino están bebiendo alcohol, la cámara lenta, la música y los fundidos encadenados sugieren ebriedad.

La inversión del tiempo también es una rica fuente expresiva. Ya Lumière, en 1896, muestra, con intencionalidad humorística, la reconstrucción de una pared que acaban de demoler. Por su lado, Eisenstein utiliza este recurso de un modo más complejo y simbólico en **Octubre**: cuando asume Kerensky se ve como se reconstruye una estatua del zar que había sido derrumbada, para significar el regreso de la reacción. En **Vampyr** de Dreyer se ve la misteriosa sombra de un hombre removiendo la tierra. También se puede invertir el tiempo para ciertos efectos especiales, como en **Terminator II** de James Cameron, cuando los fragmentos de metal líquido se unen en un solo charco de donde sale el androide (en realidad se trata de la proyección invertida del charco descomponiéndose).

La detención de la imagen puede ir al final del filme como indicador del cierre del relato, como ocurre en **Jules et Jim**, donde Truffaut detiene el encuentro de los amigos después de mucho tiempo, marcando la importancia de ese momento. La detención puede ir precedida por una desaceleración previa y una aceleración posterior. Es el caso de **Juegos, trampas y dos armas humeantes** de Guy Ritchie, cuando se detiene por un instante la escena para presentar a los personajes, o para acotar comentarios (lo que recuerda al dibujo animado del Coyote y el Correcaminos).

El *flashback* es un recurso continuamente utilizado para introducir información fragmentada o alterar el orden de la narración comenzando por el final. Hay mil ejemplos, pero no se puede olvidar a Welles en **Citizen Kane** y a Resnais en **Hiroshima, mon amour**. Pueden existir varias “capas” de pasado, o sea un *flashback* inserto dentro de otro. En los *flashbacks* generalmente hay -o se busca- una cierta intensidad dramática, sobre todo cuando se trata de fugaces accesos a la conciencia (recuerdos de la infancia que marcaron al personaje, de la guerra o un crimen). Tarantino usa hábilmente los *flashbacks* en **Jackie Brown** donde los relatos en pasado se superponen.

El *flashforward* se usa menos frecuentemente, pero puede explotarse con inteligencia, como en **Buffalo 66**, donde Vincent Gallo se imagina que mata al tipo que lo mandó preso, y luego vuelve a la realidad.

ESPACIO

El cine es una forma privilegiada a la hora de describir los espacios. No solo es capaz de reproducirlo fielmente sino que también es capaz de crear espacios ficcionales propios. En este aspecto el montaje juega un rol fundamental: mediante la yuxtaposición puede lograr que, en momentos y lugares distintos, los actores puedan mantener un diálogo. Hay que considerar que los espacios existen también “fuera de campo”: una parte del decorado -percibido como real y homogéneo- sugiere el resto del espacio. Asimismo, con técnicas de sobreimpresión o efectos digitales es posible crear espacios fantásticos extraídos de la imaginación creadora del autor. En este sentido trabajan las películas de ciencia-ficción. Tal es el caso de **La ciudad de los niños perdidos** de Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, donde los diseños que enmarcan la acción crean una atmósfera particular emparentada con la estética del cómic. El espacio puede cobrar trascendencia dramática influyendo en el tono del relato, como en el expresionismo alemán, o simplemente funcionar como marco objetivo para el desarrollo de la acción, como en el cine “de arte y ensayo” de los años setenta (Wenders, Angelopoulos y otros).

Con la profundidad de campo se otorga relieve al espacio donde se desenvuelven los personajes, y se genera una relación de la figura humana con el entorno. A través del plano secuencia y de los movimientos de cámara se puede mostrar un espacio no-fragmentado. En esta línea de trabajo cabe distinguir a Renoir, Welles y Hitchcock, que revalorizan el espacio en la imagen, y crean una coreografía en la que el actor y la cámara participan activamente.

El espacio fuera de campo es un recurso fructífero para apelar a la imaginación del espectador. Ese espacio *off* puede ser percibido también como espacio sonoro.

PLANO

El plano es la expresión mínima en el cine y es lo que se ve, desde el corte de inicio hasta el corte final de empalme. Según Metz se asemeja a un enunciado, pero si tomamos en cuenta, por ejemplo, el cine de Eisenstein o cualquier cine de “montaje ideológico”, nos damos cuenta de que un solo plano puede no comunicar nada. En cambio si lo ponemos en funcionamiento en el contexto del resto de los planos, adquirirá un significado más allá de lo que muestra. Si vemos solamente el plano de las ovejas en **Tiempos modernos** de Chaplin, solamente comprendemos que se trata de ovejas, pero en el contexto del film adquiere un significado en el paralelismo con el plano de los obreros, gracias a la concatenación. Históricamente, a medida que las posibilidades del plano se exploraron gracias a ciertas audacias de composición y a la posibilidad de desplazar la lente en la escena, el lenguaje cinematográfico ha desarrollado una identidad propia.

El concepto de montaje va a influir directamente sobre las características técnicas y significantes de los planos. Es menester, pues, distinguir distintos tipos de montaje. El montaje narrativo encadena lógicamente los acontecimientos de la acción y puede ser lineal (en cuanto a su orden lógico y cronológico) o invertido (cuando altera el orden de los acontecimientos). Puede ser alternado, o sea, presentar acciones paralelas, o puede ser paralelo, al tomar el recurso del montaje ideológico y confrontar fragmentos que adquieren significado por su contigüidad. Por su parte, el montaje rítmico toma en cuenta la atención del público frente a una toma y la tensión que ésta produce, el movimiento dentro del plano y el efecto sobre

el espectador. En otro sentido trabaja el montaje ideológico, en base a efectos creados por analogías mentales y, en un sentido más amplio, generando metáforas de relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes. Al respecto, Eisenstein opina: “*La yuxtaposición de los fragmentos de película se parece más al producto que a la suma de ellos*”, a lo que Bresson aporta: “*Emocionar no con imágenes emocionantes, sino con relaciones de imágenes que las hacen a la vez vivas y emocionantes*”.

Los valores de plano se suelen utilizar con una función descriptiva o de acuerdo al contenido dramático. Es así que se utilizarán planos cerrados (primer plano) de los actores si su expresión o discurso cobra relevancia dramática, lo que nos permite acercarnos al personaje. Si se trata del comienzo de una escena, podemos encontrar un plano abierto (plano general) para orientar al espectador, presentar a los personajes, ubicar la acción en el espacio y el tiempo, etcétera. En los planos abiertos cobra importancia el espacio, como sucede en el cine nórdico del período mudo, donde la naturaleza es un personaje más.

En los planos-secuencia los valores pueden ir variando a medida que el personaje se desplaza por el espacio y entra en relación con otros personajes, o el plano se puede abrir para dejar ver una acción que se está desarrollando al fondo del cuadro, gracias a la profundidad de campo. En este sentido, hay que agregar que la duración de un plano puede depender de su valor, lo que brinda la posibilidad de jugar con la percepción del espectador.

El encuadre de un plano es uno de los aspectos más visibles e importantes de la creación cinematográfica, ya que determina la composición de los elementos que se verán en la pantalla para, eventualmente, conferirles un sentido específico. Es el medio más inmediato para captar y organizar la realidad que se quiere mostrar. En la época de Méliès se utilizaba el encuadre del “profesor de orquesta” -como lo llama Sadoul-, donde todo se veía de frente, como si se tratase de teatro. A medida que se expandieron las posibilidades de la cámara aparecieron nuevos recursos. Uno de ellos es el “fuera de campo”, cuyo uso expresivo se puede ver en **La marca de la pantera** de Jacques Tourneur, en **Alien, el octavo pasajero** de Ridley Scott y en **El proyecto Blair Witch**: en las escenas de mayor carga dramática el encuadre aporta mayor intensidad al dejar la acción fuera de la vista del espectador. Otras posibilidades son logradas a través de la sinécdoque, donde un plano-detalle adquiere un valor significativo o simbólico (en **La madre** de Pudovkin, el plano-detalle de las botas de un policía simboliza la opresión zarista). También con encuadres desde ángulos arbitrarios se logran efectos dramáticos, como cuando, en **El proyecto Blair Witch**, la protagonista le pide perdón a sus padres frente a la cámara y su rostro aparece cortado sobre un borde del cuadro, lo que acentúa el tono trágico de la escena. Modificando el punto de vista normal del espectador se pueden lograr efectos diversos, por ejemplo inclinando el ángulo del horizonte. En **Mr. Arkadin** de Welles este recurso es utilizado constantemente. Por medio del encuadre también se puede jugar con la tridimensionalidad del espacio, mostrando varias acciones en un mismo plano.

El empleo de distintos ángulos de toma introduce denotaciones que tienen rango de convención. Una toma en picado de un individuo lo disminuye física y moralmente, lo minimiza y convierte en víctima de la situación o del destino. En **Roma, ciudad abierta** Rossellini escoge un picado para mostrar a María corriendo por las calles mientras los alemanes la persiguen como un animal por sus cazadores: el destino del personaje parece inevitable. Inversamente, el contrapicado logra un efecto contrario, agranda los objetos y los personajes, haciéndolos inalcanzables, poderosos, superiores o triunfantes. El encuadre inclinado también puede ser usado para producir comicidad como en **Making a Living** de Chaplin, donde Charlot parece trepar una superficie empinada llevando un auto en sus hombros. Pero un encuadre también puede ser inmóvil o estático y no por ello carente de riqueza plástica. Un plano fijo puede tener una dinámica interna mucho más compleja incluso que un encuadre en movimiento, como es el caso del cineasta japonés Yasujiro Ozu, cuyo cine se caracterizó por sus planos fijos llenos de tensión interna.

Los movimientos de cámara brindan posibilidades de carácter descriptivo así como dramático. En los filmes de Resnais y Godard el constante movimiento de cámara posee una dinámica particular y un ritmo que construye una dimensión suplementaria. Se logra así un espacio más fluido y más vívido, donde se sustituye al montaje por cambios de ángulo continuos sobre la escena. En **Sin aliento** de Godard se logra un ritmo muy particular que es esencial para transmitir el espíritu de la obra, como un excelente ejemplo de la forma y el contenido amalgamados en un mismo concepto. En Resnais el *travelling* tiene una función de

penetración en el mundo interior -a veces onírico- de los personajes (como en **Hiroshima, mon amour**).

En términos expresivos, los movimientos de cámara pueden desarrollar diferentes funciones. El *travelling* hacia atrás, por ejemplo, puede adquirir ciertos significados particulares. Uno de los usos más comunes es cuando, al final de la película, la cámara se aleja de los protagonistas. También se puede transmitir la idea de alejamiento espacial, por ejemplo cuando los pasajeros de un barco se despiden de su familia en el puerto a medida que el barco avanza. Otro uso particular es cuando la cámara acompaña a un personaje que se distancia de una situación y entonces se le da preponderancia al rostro que muestra la aflicción de ese personaje. Puede también transmitir calma en el momento en que un personaje ha alcanzado su objetivo o se deja llevar por el cansancio. En otro sentido puede transmitir la soledad de un personaje en la inmensidad de un espacio (se presenta al individuo indefenso, impotente, triste). El *travelling* hacia adelante, por su parte, sirve para introducir al espectador en el espacio donde se va a desarrollar la acción, para describir espacios o elementos precisos de la escena que juegan un rol en el desarrollo de la acción (en **La bestia humana** de Renoir, donde se ven los rieles rotos acercándose desde el tren), o para remarcar un elemento dramático relevante (como en **Citizen Kane**, cuando se muestra el trineo en la caldera y se encuadra la palabra “Rosebud”, cuyo significado se ha buscado en vano durante todo el film).

La panorámica -la cámara que gira sobre su propio eje- suele utilizarse con una función eminentemente descriptiva, como toma introductoria a un espacio o correspondiente a la mirada de un personaje. Dramáticamente, puede cumplir un papel fundamental en el dispositivo de la puesta en escena aportando al espectador una información que los personajes desconocen (en **La diligencia** de John Ford, la panorámica toma el coche que va por el valle y lo sigue en su recorrido hasta que, en un momento, entran en cuadro los indios que acechan a punto de atacar). En este uso expresivo, generalmente el primer elemento mostrado se encuentra en inferioridad con respecto al segundo.

Cabe citar a Godard cuando afirma que “*Un travelling es una cuestión de moral*” a lo que Jaques Rivette agrega: “*El cineasta juzga lo que muestra y es juzgado por el modo cómo lo muestra*” (**Cahiers du cinéma**, 1961).

NARRATIVIDAD

Desde sus orígenes (o casi), el cine se ha valido de las técnicas narrativas, de las más sencillas a las más elaboradas, como la herencia ineludible de la literatura y la dramaturgia, desde la ancestral cultura oral hasta la era de la informática y el cine digital. Pocos han sido los autores cinematográficos que escaparon a esa tradición. Los films “no narrativos” han experimentado otras formas expresivas valiosas, comparables a la poesía en el caso de Cocteau o a la música como sugiere Dullac: el cine como un nuevo lenguaje que apuesta a decir cosas nuevas de nuevas maneras. Se trata, en otras palabras, de alcanzar “*ese aspecto poético extremo de los seres y de las cosas capaz de revelársenos por medio del cine*” que buscaba Delluc en la fotogenia.

Según Edgar Morin “*el cine es la unidad dialéctica de lo real y de lo irreal*”, un arma de doble filo, uno real y otro mágico, que penetra en la conciencia. Dice también Morin: “*La actitud estética se define por la conjunción del saber racional y de la participación subjetiva*”. Siempre está presente el elemento irreal, mágico, afectivo, pero ¿puede el cine desafiar a la ciencia para entrar en la mente del hombre y filmar sus sueños?

NOCIÓN DE REALIDAD

Según Leon Moussinac (en **Naissance du cinéma**) “*la imagen cinematográfica mantiene contacto con lo real y transfigura también lo real hasta la magia*”. Acaso sea éste uno de los secretos más exquisitos del cine. Por eso la realidad en el medio fílmico alcanza otras dimensiones y dibuja sus propios límites en función del film o del género. Aquí entra en juego la noción de verosimilitud, que, a pesar de que impone ciertos parámetros mínimos de credibilidad, puede ser maleable como una goma de mascar. Una película es una cosmogonía. Cada film tiene su universo propio, sus reglas singulares. Cada uno funciona dentro

de su propio sistema si el dispositivo está cuidadosamente construido, trabajado, pensado. Un film debe ser capaz de sostenerse por sí solo.

Los filmes se valen de referentes preexistentes, momentos históricos o discursos ya presentes en el imaginario del espectador. Las películas de género explotan al máximo la posibilidad del universo que describen, y éste desarrolla sus propias reglas en base a las producciones anteriores. A veces el cine se alimenta del cine y expande la realidad que crea dentro de la ficción.

La impresión de realidad en el cine surge de la coherencia del universo diegético que construye la ficción. Este universo se sostiene por la lógica de la verosimilitud, pero también se ordena en función de una lógica particular que gobierna la realidad imaginada. Los elementos del film, cuando está verdaderamente logrado, se funden en una diégesis que presenta la acción *aquí y ahora* como real, y relega a un segundo plano lo arbitrario y lo artificial de su composición.

Algunos directores huyen de lo aleatorio de la realidad al momento del rodaje y, sobre todo en la producción comercial, se internan en los estudios donde todos los elementos están bajo control. Otros cineastas, en cambio, se arriesgan a utilizar la realidad cotidiana como espacio cinematográfico, ya sea aprovechando la naturaleza como personaje, utilizando locaciones reales, trabajando con actores no profesionales o, simplemente, dejando que los elementos de la realidad no controlados de alguna manera también participen en la filmación.

REPRESENTACIÓN

A través de la representación, el director impone su estilo. La *puesta en escena* es el toque personal del autor, donde puede expresarse y dar textura visible al mundo que está creando. La importancia -teórica y práctica- de la puesta en escena proviene de la inmensa gama de posibilidades que puede aportar al lenguaje del cine, que se va reelaborando sobre sí mismo, y porque permite al director no sólo organizar una narración sino también bordar intrincados tejidos de significado.

LA MÚSICA DE LA LUZ

“El lenguaje cinematográfico tradicional aparece demasiado a menudo como una especie de enfermedad infantil del cine cuando se limita a ser un conjunto de recetas, de procedimientos, de trucos utilizables por todos, que garantizan automáticamente la claridad y la eficacia del relato y su existencia artística”, afirma Marcel Martin, que luego añade que puede haber filmes impecablemente eficaces en su manejo del lenguaje, pero de total nulidad desde los puntos de vista estético y fílmico. El cine es un arte, y todo arte tiene un aspecto técnico, colectivo (impersonal) y otro más individual (personal). El cineasta debe tomar decisiones constantemente para encontrar, dentro del film, el espacio que le permita desarrollar sus inquietudes creativas.

BIBLIOGRAFÍA

François Truffaut, **El placer de la mirada**. Paidós, Buenos Aires, 1999.

Jean Renoir, **Mi vida, mi cine**. Madrid 1993.

François Truffaut, **El cine según Hitchcock**. Alianza, Madrid, 1999.

J. Aumont, A. Bergala, M. Marie, M. Vernet y otros, **Estética del cine**. Paidós, Barcelona 1993.

Marcel Martin, **El lenguaje del cine**. Gedisa, Barcelona, 1995

Noël Burch, **Praxis del cine**. Fundamentos, España, 1998

FILMOGRAFIA

Farrebique (1947, Georges Rouquier).

The Doors (1991, Oliver Stone).

Nosferatu (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922, W. F. Murnau)

A propósito de Niza (*A propos de Nice*, 1929-1930, Jean Vigo).

Cuando vuelve el amor (*She's So Lovely*, 1997, Nick Cassavetes).

Octubre (*Oktiabr*, 1928, S. M. Eisenstein)

Terminator 2: El juicio final (*Terminator 2: The Final Judgement*, 1991, James Cameron).

Jules et Jim (1961, François Truffaut).

Juegos, trampas y dos armas humeantes (*Lock Stock and Two Smoking Barrels*, 1998, Guy Ritchie).

Hiroshima mon amour (1959, Alain Resnais).

Triple traición (*Jackie Brown*, 1997, Quentin Tarantino).

Buffalo 66 (1998, Vincent Gallo).

Intolerancia (*Intolerance*, 1916, D. W. Griffith).

La ciudad de los niños perdidos (*La cité des enfants perdus*, 1995, Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet).

Tiempos modernos (*Modern Times*, 1935, Charles Chaplin).

Alien, el octavo pasajero (*Alien*, 1979, Ridley Scott).

El proyecto Blairwitch (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez).

Mr. Arkadin (1955, Orson Welles).

Roma, ciudad abierta (*Roma, città aperta*, 1944-1946, Roberto Rossellini).

Making a Living, (1914, Charles Chaplin).

El acorazado Potemkin (1925, S. M. Eisenstein).

Sin aliento (*A bout de souffle*, 1960, Jean-Luc Godard).

La bestia humana (*La bête humaine*, 1938, Jean Renoir).

El ciudadano (*Citizen Kane*, 1941, Orson Welles).

De la fotografía al cine clásico

Cuatro tomas sobre imágenes e historias

☞ Hernán Rodríguez

El cine parece uno de los personajes que siempre escapa a la daga, a la motosierra o al veneno mortal. El 007 de las artes. El más joven. El arte del siglo XX. Un siglo tan cargado de violencia como de mensajes. Si hay algo que caracterizará a los mil novecientos y pico, será la permanente insistencia de este pasajero, prófugo de los sicarios electrónicos (la televisión, el video y sus herederos digitales). Aunque también es cierto que ningún medio desapareció de la faz de la tierra por ser superado en el ring del masificómetro. Como producto simbólico, el cine -sobre todo el de Hollywood- se recicla, muta con increíble solvencia sobre los paradigmas de base que sostienen a la sociedad.

¿Qué es el cine? Historias. Contadas de tal manera que el público queda atrapado en ellas. Historias que reflejan las emociones humanas y que se apoyan en técnicas -narrativas, dramáticas, representacionales- que flexibilizan el tiempo y el espacio. Como máquina de contar historias, el cine nació del barro, mudo y en blanco y negro. Se puede, para encontrarse con él, mirar las películas, como también seguir sus huellas en el tiempo.

TOMA 1

En el preciso momento en que los pintores se negaban a seguir representando el sueño burgués, surge la fotografía para reemplazarlos.

El modelo de representación del espacio surgido en el Quattrocento es asumido por la fotografía cuando comienza a resquebrajarse la relación entre arte y sociedad. La fotografía parece cumplir la doble función de mantener un modelo “clásico” de representación, y a la vez ser un disparador de las vanguardias del siglo XX. Definitivamente, la burguesía, impulsada por el mito moderno del futuro y el imperativo tecnológico, necesitaba un sistema de registro de sí misma, rápido y cada vez más perfecto. La fotografía se lo proveyó, pero también impulsó a los artistas a redescubrir la luz bajo una nueva forma de arte: las vanguardias. Llegaron Cézanne, Picasso, el surrealismo, Duchamp y el resto.

Pero en su carrera hacia la representación, la fotografía se detiene en el mismo lugar en que lo hizo la pintura. Al decir de Malraux, la fotografía “*fija el brinco de una bailarina, pero no hace entrar a los cruzados en Jerusalén*”. La conciencia moderna de la muerte y su inmediatez, y la angustia que siente una clase conquistadora por salir vencedora de ese enfrentamiento, hacen necesaria la invención de la resurrección. Rebobinar y proyectar nuevamente la vida infinitas veces: el cine.

No es extraño, entonces, que los avances en esta vieja forma de representación renovada tecnológicamente, que busca el mantenimiento de la vida, tuvieran su paso más sólido en las investigaciones -más científicas que artísticas- del anglosajón Muybridge. Pero “*los pioneros del cine deberán devolverle a la fotografía -ahora animada- la belleza de los antiguos sistemas de representación: el teatro, la novela, la pintura*” (1). El nacimiento de un medio de expresión, más allá de un medio de representación, surge entonces de la destrucción de ese espacio fijo.

TOMA 2

Hace 3500 años, los sumerios invetaron el alfabeto. No tenía vocales, sólo consonantes. Funcionaba simplemente como ayuda-memoria, eficiente pero no eficaz. El significado no estaba en el código sino que, simplemente, conducía a él, a través del recuerdo fijado.

Dos mil años más tarde, los griegos inventaron vocales, lo que les permitió liberar la memoria y vincular el código con el significado (arbitrariamente, por supuesto; no podemos contradecir a Saussure). La comunicación a través de íconos o sistemas de representación como el jeroglífico tiene un componente analógico muy fuerte. La aparición de grafemas sin significado sémico involucra un componente digital que proviene exclusivamente de la situación de comunicación y no al revés.

La invención de las vocales representó un salto cualitativo en la psicología humana ya que, si bien el código escrito es una invención del hombre, una vez internalizado funciona como inherente a él. De hecho, Platón abogaba en contra de dicho código *utilizándolo*, ya que le era absolutamente natural (2), de la misma forma que aquellos que hoy critican a Internet la utilizan para propagar ese discurso.

Quizá se pueda ensayar una analogía entre el revolucionario invento de las vocales y la invención del corte. Gérard Genette (3) define “historia” como un cambio de estado: el pasaje de un estado (cualquiera) inicial a uno posterior siempre distinto al primero. De esta forma la mínima historia contada podría ser: “ando”. Un simple desequilibrio en la hoja en blanco. “Ando” establece un antes y un después, y desde allí Genette desarrolla grados de complejidad en la historia y su lectura.

La fotografía nos daba ese “ando”. Con unas pocas fotografías, sin siquiera animarlas, obteníamos la historia del regador regado. Lo genial no fue cómo estuvo contada la historia sino *la intención de contar una historia*. La invención del corte y la reconstrucción del “ando” en planos (montaje) dio independencia a la escritura en imágenes. La misma historia puede ser contada de muchas maneras. La aparición del corte y el montaje posibilitan la construcción de un significado en la pantalla que pende *entre el momento del registro de la acción filmada y la interpretación del espectador*. Es decir, el cine supera la representación y se constituye en expresión. Pasa a ser un morral de historias contadas y re-contadas en una pantalla para ser, él mismo, un contador de historias. En otras palabras, deja de ser el alfabeto sumerio para ser el griego.

Ciertamente es imposible continuar sin hacer mención a David Wark Griffith, el hombre que desarrolló una gramática de la imagen, el que se inclinó a pensar que el lenguaje cinematográfico está más cerca de la literatura que del teatro. Inventor del montaje paralelo en aceleración creciente como forma de acentuar la tensión dramática (**El teléfono**, 1909), del *flashback*, del “rescate en el último minuto”, del primer plano como medio para incrementar la acción dramática, del primer plano general de la historia del cine (**Ramona**, 1910), de los *inserts*, de los primeros largometrajes narrativos de largo aliento (**El nacimiento de una nación**, 1915; **Intolerancia**, 1916), del descubrimiento de grandes figuras de la pantalla (de Lillian Gish a Richard Barthelmess) y de la fundación -con Chaplin, Fairbanks y Pickford- de la compañía productora independiente Artistas Unidos. Hablamos del inventor del lenguaje cinematográfico, en suma.

A partir de la invención del corte primero y de Griffith después, el talento del director ya no se ocupó tanto de trabajar sobre el actor como de modificar su relación con el público. Esta medida drástica desarrolla en el nuevo medio una revolución interna que se combina con los avances técnicos y con la evolución social para desarrollar diversas formas expresivas, algunas antagónicas. Creará ismos de equilibrio (por ejemplo el cine clásico de finales del '30) que a su vez engendrarán desequilibrios (el cine moderno) que harán progresar el lenguaje.

TOMA 3

Según Bazin, se entiende por “imagen” todo lo que puede añadir a la cosa registrada su representación en la pantalla. Esto puede simplificarse en: 1) plástica de la imagen y 2) recursos de montaje.

El cine soviético investigó en profundidad todas las prácticas del montaje, mientras que los expresionistas alemanes habían explotado los valores estéticos de la imagen (según Bazin, con violencia). En ese sentido es útil e interesante comparar el manejo de la tensión en el cine de Fritz Lang (**Metrópolis**, 1926) y en el de Eisenstein (**El acorazado Potemkin**, 1925), en privilegio respectivo de la estética o el montaje. No se trata de conceptos antagónicos. Eisenstein utiliza el montaje como recurso para construir una realidad, un significado que solo es posible gracias al montaje, pero no todas las secuencias que el cineasta ruso ha filmado basan su significación en esta práctica. De la misma forma pero desde otro concepto escenográfico y espacial, Lang utiliza el montaje como creador de significado. Privilegiar no significa exclusividad.

Hacia 1928 el cine mudo parece disponer de todos los elementos expresivos necesarios para alcanzar cierto tipo de “clasicismo”. Si bien el montaje y la plástica parecen ser los elementos fundamentales de ese lenguaje de la imagen, no todo el cine se apoyaba en estos elementos. Bazin aporta ejemplos claros acerca de cómo directores como Murnau (**Nosferatu**, 1922; **Amanecer**, 1927) o Flaherty (**Nanook, el esquimal** 1922) utilizaron el montaje solamente de manera excluyente, ante la necesidad inevitable de fraccionar una realidad inabarcable. ¿Para qué querría Flaherty utilizar un montaje acelerado cuando Nanook espera, acechante, para cazar la foca, si lo que quería describir era la dureza de esa espera, *la espera misma*?

El montaje paralelo, acelerado o el “de atracciones”, provocan la significación final de la escena, que reside en la “organización de sus elementos, más que en su contenido objetivo.(...) *El sentido no está en la imagen, es la sombra del montaje proyectada sobre el plano de conciencia del espectador*” (4). Es imposible no relacionar este concepto con el cubismo analítico. Se puede establecer un paralelo, por ejemplo, entre los *planos* de las caras de las **Señoritas de Avignon** de Picasso, que forman la totalidad de un rostro a través de *distintas tomas*, con los sucesivos planos que arman la secuencia final de la muerte de Ricardo III en **Looking for Richard** (*En busca de Ricardo III*, 1996), de Al Pacino.

Para un cine que no pretende otra cosa más que describir la realidad, la llegada del sonido fue una bendición, mientras que para los que consideran que la imagen es el eje sintáctico y semántico del cine, el sonido fue un enemigo.

Ciertamente, y a diferencia del teatro, el instante de la representación vale solo a los efectos de su *registro*, y su valor desaparece luego de éste. De ahí que las posibilidades expresivas no deban confundirse con la forma de registro. Así como la puesta en movimiento de imágenes fijas no es más que una fotografía animada, el registro fonográfico no es más que eso, un registro, a menos que se ingrese en el terreno de la composición radiofónica, es decir que se le ponga *en relación* (en forma) con los restantes elementos que ya el cine mudo había tallado.

La dosis de realidad que el sonido aporta al cine es inevitable. Por esta razón el montaje evolucionó hasta ocultarse detrás de la simulación de la realidad. Desde que surge el “montaje invisible” poco se ha añadido a esa representación del cine clásico, salvo el beneficio (no menor) de presentarla con más eficacia. Eso permitió que, hacia 1939, el cine alcanzara una buena relación entre imagen y sonido, un equilibrio de los elementos dramáticos heredados del cine mudo.

El cine clásico norteamericano utilizó el “montaje invisible” al servicio de lo dramático y lo narrativo. Este recurso pasa desapercibido al espectador, aunque esto no quiere decir que el montaje sea portador de algún tipo de neutralidad. El “efecto Kulechov” es la clave para comprender que el montaje analítico no hace más que supeditar la atención del espectador a la del director, eliminando, para el primero, la posibilidad de una construcción “libre” del sentido.

En **El ciudadano**, Orson Welles rompe esta forma de guiar al espectador e introduce en el plano la profundidad de campo, hallazgo fotográfico que fue posible gracias a los nuevos materiales y emulsiones sensibles. Así, Welles democratiza las posibilidades perceptivas, devolviéndole al espectador la posibilidad de elegir una forma de *leer* el plano.

TOMA 4

Esta tendencia del montaje a desaparecer tiene, al parecer, una lógica que se basa en la historia narrada y su función social. En el cine clásico, a diferencia de los filmes de Eisenstein, por ejemplo, el discurso se confunde con la historia. La historia parece contarse sola y esto le da el poder de confundirse con la realidad.

A través de esta poderosa herramienta y gracias a la producción y elaboración de algunos géneros particulares que reproducían ciertos valores míticos de la sociedad norteamericana (del *western* a la *screwball comedy*), Hollywood fue capaz de consolidar una industria que ha funcionado a la perfección: mediante el proceso de diegetización, es capaz de ocultar el discurso en la historia, y, de esta manera, utilizar el cine como herramienta de producción simbólica funcional basada en un sistema de valores.

Referencias

- 1- Noël Burch, **El tragaluz del infinito**, pág. 22.
- 2- Walter Ong, **Oralidad y escritura. Tecnología de la palabra**, Fondo de Cultura Económica, México, 1987, pág. 82.
- 3- Gérard Genette, **Nuevo discurso del relato**, Cátedra, Madrid, 1998.
- 4- André Bazin, **¿Qué es el cine?**, Rialp, Madrid, 1990.

Tiempo, espacio y algo más

☞ Christian Moris

1

Dejando de lado las discusiones sobre el lenguaje, que ya bastante lo han hecho Saussure y Barthes entre otros, fueron los formalistas rusos los primeros en estudiar las analogías entre lenguaje y cine: el cine tiene su propio lenguaje, y como todo lenguaje evoluciona, o por lo menos cambia. ¿Pero qué es el lenguaje cinematográfico, qué lo compone? Elementos técnicos, elementos humanos, elementos narrativos. Hablemos, pues, del cine y su lenguaje.

El cine surge hace más de cien años, en 1895, cuando los hermanos Lumière, obsesionados con darle movilidad a las imágenes, inventan el cinematógrafo. En un principio captan imágenes con el mero fin de mostrar cosas: la llegada del tren, la salida de los obreros de la fábrica, etcétera. Pero ya desde entonces el cine causó en el espectador distintas emociones. La llegada del tren, filmada desde un ángulo que hoy se ha transformado en un clisé -pero que no ha perdido vigencia-, provocó el susto de muchos espectadores que abandonaron la sala porque veían como la gran locomotora se les venía encima. Esto ya no sucede en nuestros días, pero este ejemplo ilustra claramente que el cine es algo más que imágenes proyectadas en una pantalla. Con el paso del tiempo el cine se desarrolló, se popularizó y hasta se industrializó, aportando algo más sustancioso y complejo que simples satisfacciones personales. Al transformarse el “séptimo arte” en un hecho económicamente importante, el cambio también afectó su propia estructura narrativa. Es común escuchar que existen por lo menos dos tipos de cine: el comercial y “el otro”.

Truffaut dice que “*el cine es lo que está entre las palabras ‘acción’ y ‘corten’*”. A mi juicio, esta definición se puede completar. Si bien Truffaut engloba todo lo que se junta en ese momento (puesta en escena, luz, actores, movimientos de cámara), el cine es también la proyección y lo que recibe el espectador. Un film no queda sólo en la sala de proyección. Sigue trabajando en nuestro cerebro, y va formando un *background* que, consciente o inconsciente, resulta necesario para cualquier realizador.

2

“*Desde el punto de vista formal el film es una sucesión de trozos de tiempo y de trozos de espacio*” dice Noël Burch en su libro **Praxis del cine**. Pero ¿qué significan estas nociones de tiempo y espacio tan manejadas por todos los estudiosos del cine? Cuando investigamos en los diccionarios las acepciones de tiempo o espacio encontramos varias explicaciones y definiciones que indican la complejidad de los términos y su uso en diferentes áreas. Es imposible permanecer ajenos a ellos: vivimos en el tiempo y en el espacio. No nos podemos despegar, y muchas veces no lo podemos controlar. Aquí es donde el cine entra como ruptura de la realidad. En el cine se cuentan historias, con personajes, con acciones, y por más que quiera ser “realista”, el director tiene el tiempo y el espacio a su disposición para utilizarlos como elementos narrativos.

3

Cuando nacemos sabemos que algún día, tarde o temprano, vamos a morir. Sabemos también que recorreremos un camino de ida que no tiene vuelta atrás. No podemos controlar el tiempo, no lo podemos

detener, y solo con la memoria podemos evocar el pasado. Así pues, en el cine hay varios tiempos en juego. Un tiempo lineal, que está en la unión de un plano con el otro, es el que determina la duración total de un film. Es el tiempo que transcurre desde que se enciende el proyector hasta que se apaga. Ya desde ese tiempo concreto, “físico”, podemos separarnos de la realidad, utilizando por ejemplo los fundidos donde se superponen varios tiempos y varios espacios en un nuevo tiempo y en un nuevo espacio. Este tiempo lineal no tiene que ver con el tiempo *diegético* en el que se desarrolla la historia. Generalmente los tiempos de las historias son más largos que la duración del film. Entramos aquí en las distintas posibilidades que tiene el cineasta para manejar el tiempo de la ficción.

Uno de los recursos más utilizados para “acortar” el tiempo de la historia son las elipsis. Estamos situados en la etapa prehistórica, y de repente el hombre primitivo arroja su hueso al aire; la cámara sigue al hueso en primer plano, el hueso asciende en el aire y, cuando desciende, se ha transformado en una nave espacial: de la prehistoria hemos pasado al futuro. Esta elipsis de Stanley Kubrick en **2001 Odisea del Espacio** es lo que todos conocen como la elipsis más larga de la historia del cine, ya que miles de años pasan entre el hueso y la nave. Las elipsis se utilizan constantemente en el cine: basta con ver un plano de un personaje caminando por un sendero que conduce a una casa situada en el fondo del cuadro, y en el plano siguiente se ve al personaje golpeando la puerta. Lo interesante de esta técnica es que abrevia los tiempos de la ficción, pero el espectador lo sabe y lo acepta, ya que, en el ejemplo del camino, no nos aporta nada ver todo el trayecto. Caso contrario, en cambio, el ritmo de esos planos se volvería más lento.

El tiempo en la ficción no tiene por qué ser el mismo de la realidad (de hecho, generalmente no lo es). Estamos acostumbrados a ver en noventa minutos (aparte de los partidos de fútbol) historias que transcurren en días, semanas o años. Todos hemos visto alguna vez el sobrepuesto de “... *weeks later*”, pero es lo menos habitual ver en esa hora y media una historia de hora y media. Un caso en que el tiempo de la ficción es el mismo que el tiempo de duración del film es **La sogá** de Alfred Hitchcock, donde la duración del film y la duración de la acción son casi idénticas. Decimos “casi” porque el film es un enorme plano secuencia cuyos únicos cortes son para cambiar el rollo. Otro ejemplo es **Encima de la hora**, un film de John Badham protagonizado por Johnny Depp, donde secuestran a la hija de éste, que dispone de una hora y media para asesinar a una senadora y de esa forma evitar que maten a su hija. Esa hora y media es *diegética* y real (aunque, a mi juicio, a veces parezca que el reloj adelanta y atrasa de vez en cuando).

4

Las posibilidades que tiene el director para trabajar el tiempo son prácticamente ilimitadas. Puede hacer de él lo que guste. Es muy común que un film se desarrolle linealmente, como una sucesión de hechos y acciones encadenados, pero esta linealidad no impide desplazarse imaginariamente al pasado o al futuro por medio de los *flashbacks* y de los *flashforwards*. Estas técnicas son ampliamente utilizadas en el cine, y en ocasiones sirven para completar a los personajes (para ilustrar su pasado, por ejemplo). Todos hemos visto películas donde los protagonistas se enfrentan a situaciones tensas y, de pronto, en esa secuencia se intercalan planos correspondientes al pasado: cuando ella era una niña y veía desde un armario como mataban a sus padres, o cuando el policía vió morir a su compañero a manos del malhechor que ahora está enfrente suyo. Uno de los *flashbacks* fetiches del cine hollywoodense en los años ochenta y principios de los noventa es el de los planos cortos que muestran desgarradoras imágenes de la guerra de Vietnam, generalmente de un color diferenciado del resto de los planos de la película. Estos planos del pasado generalmente se quieren explicativos del presente narrativo, y su función es la de complementar a los personajes y a la historia.

El *flashforward* es igual que el *flashback*, pero hacia el futuro. Es el caso de **Trainspotting**, que comienza con los personajes corriendo por la calle; el desarrollo posterior de la acción nos regresa, más adelante, a este mismo plano. El director muestra al principio una situación que, luego, nos llevará a ella en el transcurso del film.

Si bien somos herederos de una cultura esencialmente escrita y nos cuesta desprendernos de la palabra, el cine maneja otros códigos (temporales y audiovisuales). Las imágenes se articulan entre sí, pero además deben tener un sentido unitario. Cada plano representa algo y tiene su razón de ser dentro del film: un sentido narrativo. Es por eso que el encuadre es importante, al igual que la puesta en escena, la iluminación, el movimiento de cámara, la actuación y, por supuesto, el tiempo. Estos elementos componen un plano y le confieren mayor o menor intensidad.

5

Se puede citar aquí, como ejemplo, el cine de Jean Renoir, basado generalmente -por lo menos en una etapa de su carrera- el plano-secuencia. Renoir busca, en estos planos de larga duración, transmitir el realismo de cada escena y la continuidad espaciotemporal de la acción. Respeta *lo real*, no necesariamente *lo verosímil* (“*se puede ser inverosímil pero real: además, la verdad es casi siempre inverosímil*”, afirma el autor). Su preocupación y su objetivo consisten en mostrar ciertos aspectos de la vida misma, apoyado en la realidad existente como entidad autónoma. “*Temía y temo todavía en reproducir la naturaleza tal como es. Creo que hay que observarla con apasionamiento desde los ángulos de las tomas, de la luz, agrandar el sentido de un decorado, de un paisaje, de un rostro*” sostiene Renoir, conceptualizando de modo ejemplar todas las variables de un film como una unidad. Unidad y realismo por sobre todo, y en todos los sentidos. De ahí su empleo predilecto de los planos largos.

Imaginemos una situación de conflicto entre dos personajes, y obtendremos un plano secuencia renoiriano; ahí veremos la situación en su totalidad, sin cortes, sin rupturas del clima dramático ni del juego entre los actores.

A la mera sucesión-alternancia de planos, Renoir opone la fluidez de los movimientos de cámara: *travellings*, panorámicas, entradas y salidas de cuadro, pasajes a primeros planos de los personajes. La cámara los sigue, no los pierde jamás, y el espectador tampoco deja de percibir el espacio físico donde se desarrolla la acción, el conflicto. En esta realidad en la que, simplemente, no puede suceder nada más que lo que sucede, la profundidad de campo no busca desviar nuestra atención, solo concentrarnos en lo que realmente ocurre. El tiempo tiene que ser el más “real” posible. El ritmo es el que impone la propia situación, a la que se subordina la duración de los planos. En esta forma de ver las cosas es esencial la relación con los actores, valorando la improvisación, buscando el máximo de cada uno de ellos. Podríamos hablar de un *teatro cinematográfico*, pero aclaremos que no es “teatro filmado” sino una feliz fusión entre ambas artes, que mantiene ciertas premisas teatrales, pero a su vez maneja el lenguaje fílmico a su antojo.

La importancia narrativa del manejo del tiempo es esencial. **La mirada de Ulises**, film de Theo Angelopoulos de más de tres horas de duración, que se caracteriza por planos largos y un ritmo lento. En un largo plano general de la película se ve un barco que, mientras navega, carga la cabeza gigante de una antigua estatua de Lenin. Esa imagen aparece cargada de significados (la ruptura con un pasado político, los cambios de referentes de una cultura), y necesariamente debemos tomarnos el tiempo que se requiere para verla, para apreciarla en todas sus dimensiones. Muchos años van en esa imagen, muchas vidas, muchos ideales. Esta imagen necesita un tiempo propio para lograr mayor efectividad e impacto expresivo, lo que no habría sucedido si el plano hubiese durado apenas unos breves segundos. De todos modos, este recurso se ha transformado en un cliché de mucho cine actual, y Angelopoulos abusa con frecuencia de este manejo del lenguaje, que a veces parece encaminado a impresionar y gustar (el autor ya sabe que funciona), a producir un efecto retórico, más que a lograr una expresión personal estéticamente valiosa.

En el caso de **Pi** de Darren Aronofsky la situación es distinta a la de Angelopoulos. Aronofsky muestra la obsesión de un matemático por descubrir los códigos divinos y las claves universales que encierra la cifra “Pi”. Esta obsesión no solo se trasmite a nivel del guión, sino que aparece traducida en imágenes. El personaje sufre fuertes ataques de jaqueca que lo dejan extenuado. El director filma cada ataque en una

serie de planos cortos y de rápida sucesión, con abundancia de movimientos de cámara. Así, el espectador llega a percibir vívidamente el tormento del personaje.

El manejo del tiempo diegético, el tiempo narrativo, marca el ritmo de la acción, y dosifica las (sobre)cargas de sentido. A veces necesitamos varios minutos para transmitir algo, a veces basta con unos pocos segundos: lo fundamental en cine es encontrar el ritmo interno de cada acción, algo que *a priori* se puede imaginar, pero que no se puede determinar hasta que no se lo ve realmente.

Por otra parte, conviene remarcar que el factor tiempo va ligado con una noción de “ritmo” que sobrepasa al cine mismo. Nuestro ritmo de vida actual es más intenso que en los años veinte o los cincuenta; somos la generación llamada “del videoclip”. En efecto, los videos musicales han cambiado la noción del tiempo y su manejo audiovisual: son las canciones las que determinan el tiempo, los movimientos de cámara y el montaje. ¿Podemos, por ejemplo, hacer un video de un bolero con cámara rápida y planos de unos pocos segundos, aunque resulten incongruentes los ritmos?

6

No solo de tiempo vive el cine. El componente *espacial* es, igual que el tiempo en el discurso cinematográfico, un concepto complejo. Sobre esto, Noël Burch en su libro **Praxis del cine** afirma: “*Puede ser útil, para comprender la naturaleza del espacio en el cine, considerar que se compone de hecho de dos espacios: el que está comprendido en el campo y el que está fuera del campo*”.

Cuando el director compone un plano está delimitando una porción de espacio: es lo que llamamos *campo*. En ese campo se desarrolla la acción que se expone. Dado que un personaje tiene un presente, un pasado y unas características que pueden ser definidas por medio de la imagen, este concepto está ligado con la puesta en escena y con el tipo de encuadre que se utiliza. Todo lo que se sitúa en el cuadro está puesto para cumplir un rol específico -una función- y debe, por lo tanto, tener coherencia con lo que se quiere decir.

Hitchcock era un gran cineasta y nada escapaba a su control. En su cine, todos los aspectos de la composición apuntaban hacia un mismo objetivo, un mismo efecto. La mayor parte de los decorados de sus películas eran recreaciones hechas en estudio. De esta forma podía controlar el espacio y no dejaba nada librado al azar.

Fueron los expresionistas alemanes los que realzaron el poder expresivo de los decorados. Para esa corriente los filmes debían transmitir una emoción basada en el choque estético, en el contraste. No por casualidad el expresionismo surge en Alemania luego de la primera guerra, primero en la pintura y luego en el cine.

Para los expresionistas mostrar “la realidad tal cual es” carecía de sentido. “*Lo importante es crear inquietud y terror*”, dice Lotte Eisner en su libro **La pantalla demoníaca**, donde se trazan los lineamientos básicos de la puesta en escena expresionista: no todo se debe a los decorados irreales, pero las bases visuales se establecen a partir de él. Es gracias al decorado que, a primera vista, percibimos que no estamos frente a algo real, frente a nuestros paisajes cotidianos. Es un mundo de ficción y son personajes de ficción los que, desde un primer momento, nos permiten separarnos de la realidad y percibir la película de otra forma. De hecho, los cineastas alemanes fueron acaso los primeros en filmar sus angustias, sus miedos, sus fantasmas. Los decorados son fundamentales hasta por razones económicas, cuando puede invertirse poco presupuesto y donde muchas veces los grandes exteriores deben reproducirse en pequeños interiores. Al exteriorizar nuestros fantasmas interiores -entre el mundo “consciente” y el “inconsciente”-, este cine ilustra la influencia de Freud en las cabezas de sus autores.

La acción de **El gabinete del doctor Caligari** de Robert Wiene se sitúa en un decorado artificial y definitivamente irreal. Hay sin embargo una cierta profundidad en la imagen, fruto de las perspectivas debidamente distorsionadas y las callejuelas que se entrecortan oblicuamente de manera brusca, en ángulos imprevistos. A veces la profundidad escenográfica la produce un telón de fondo que prolonga estas calles con líneas onduladas. Sobre una gran extensión convergen hacia el fondo carreteras oblicuas, curvas o

rectilíneas cuyo significado quizás sea metafísico. La línea oblicua produce al espectador un efecto totalmente distinto al que puede producir la línea recta, y las curvas inesperadas pueden provocar una reacción psíquica por completo diferente a las de trazo armonioso. Por medio de este decorado extraño, con líneas de sesgo, escorzos y aristas -nunca visto en cine hasta ese momento-, los cineastas del expresionismo afirmaban su voluntad de dar un paso adelante en este intento de crear las condiciones para el desarrollo de los elementos específicamente cinematográficos capaces de romper con la tradición del teatro filmado.

7

Pero, más allá del decorado, existen otros espacios fílmicos. El espacio *fuera de campo* es el que está fuera del cuadro, el que marca las entradas y salidas de los actores, las miradas, las voces. Burch divide el “fuera de campo” en seis segmentos: “*los cuatro primeros segmentos están determinados por los cuatro bordes del encuadre; (...) el quinto segmento no puede ser definido con la misma (falsa) precisión geométrica, y sin embargo nadie pondrá en duda la existencia de un espacio-fuera-del-campo ‘detrás de la cámara’; (...) por fin, el sexto segmento comprende todo lo que se encuentra detrás del decorado: se llega a él saliendo por una puerta, doblando una esquina, o más allá del horizonte*”.

El fuera de campo está compuesto, en definitiva, por todo aquello que no vemos pero que juega un papel importante en las acciones. Jacques Aumont dice: “*el encuadre es lo que instituye un fuera de campo, reserva ficticia de la que el film extraerá, cuando sea necesario, los efectos necesarios para su reactivación. (...) el fuera de campo como lugar de lo potencial, de lo virtual, aunque también de la desaparición y del desvanecimiento: lugar del futuro y del pasado, mucho antes que ser el del presente*”.

El fuera de campo es, entonces, algo más que el lugar al que se van los actores cuando salen de cuadro; es una fuente narrativa más. Volviendo a Hitchcock -siempre se vuelve a él-, en **La ventana indiscreta** hay un plano en que Grace Kelly está en el apartamento de Raymond Burr (que no está) revisando las cosas; el director muestra un plano de la mujer, y de pronto revela paulatinamente, en una panorámica subjetiva de Stewart -que la observa, inmovilizado, desde la ventana de enfrente-, la llegada amenazadora del dueño de casa. Aquí se establece una relación intensa entre campo y fuera de campo, nociones que constantemente se entremezclan. Aparte del ritmo creado por el montaje y la música, somos conscientes de lo que pasa en el fuera de campo y, por lo mismo, de lo que pueda pasar en el campo. Aquí Hitchcock le agrega una intensidad adicional, ya que, al tratarse de una toma subjetiva que representa lo que Stewart ve por el teleobjetivo de su cámara fotográfica, se intensifica el clima dramático de la escena.

Es posible, también, que el fuera de campo esté poblado por voces en *off*, y aquí entramos en otro terreno: el sonido en el lenguaje cinematográfico. Aparte de todas las cualidades narrativas del sonido, el trabajo en el fuera de campo puede ser de gran relevancia. Por ejemplo, cuando un personaje está en cuadro y escucha pasos que provienen desde fuera de campo, si los pasos se escuchan cada vez más cerca aumentará la intensidad dramática de la escena, y se puede jugar con ello. Lo mismo si se trata de un personaje que irrumpió en la propiedad de otro, y de repente escucha voces que se acercan y decide esconderse porque sabe que alguien va a entrar a la habitación. El suspenso crecerá a medida que aumente el volumen de las voces.

En cine todos hemos visto con frecuencia situaciones en que los personajes perseguidos por la policía se esconden en un callejón -siempre hay alguno cerca- y, al mismo tiempo, se escuchan (fuera de campo) las sirenas de los patrulleros que se acercan y que luego se alejan; mientras se acercan la tensión se incrementa y luego, ya a salvo, ésta disminuye (como dice Hitchcock, el espectador siempre se pone del lado del perseguido, del que están por descubrir, así sea “bueno” o “malo”). En estos ejemplos la relación entre campo y fuera de campo es esencial, pero lo que delimita el fuera de campo es el sonido.

8

Según Burch, la cámara también constituye el fuera de campo. Esto puede entenderse y utilizarse de varias formas. Muchas veces los personajes de un film utilizan la cámara para involucrar al espectador. Generalmente en comedias, el actor hace gestos a la cámara y mira hacia ese fuera de campo que no es otra cosa que la audiencia. Este recurso es más común en series televisivas que en cine. En el caso de las cámaras subjetivas, el campo es lo que ve alguien que a su vez está fuera de campo.

Antes se habló del manejo del tiempo que hace Tarantino en **Pulp Fiction**. Pero Tarantino también juega con los espacios. En muchas de sus historias nos muestra situaciones que ya hemos visto *pero desde un punto de vista diferente*. Ya se habló de la escena inicial en la cafetería, que termina cuando la pareja se levanta de la mesa y comienza el asalto. Más adelante en el desarrollo del film se vuelve a ver a Travolta y Jackson en la misma cafetería, conversando, hasta que, en un momento, Travolta se levanta y va al baño. En ese momento pasamos al mismo plano del principio del film, con la pareja hablando y empezando el asalto. En estas dos escenas estamos en el mismo espacio físico, la cafetería, pero se han creado dos *espacios filmicos* distintos que en un momento se juntan.

En cuanto a la noción de *fuera de campo detrás del decorado*, he aquí otro ejemplo, también en **Pulp Fiction**: la escena en que Bruce Willis vuelve a su apartamento a buscar el reloj que le regaló su padre. Cuando él está en la cocina y ve el arma sobre la mesa, vemos, al fondo del cuadro, una puerta que se abre y sale Travolta: sabíamos que estaba, pero no dónde. Aquí, precisamente, el fuera de campo está detrás del decorado, como afirma Burch.

9

A modo de conclusión, el cine es una concepción global y con mil variables (humanas, técnicas, narrativas). No hay reglas sino, en todo caso, modelos a conocer y analizar. El cine se hace filmando, plano a plano. Siempre se puede hacer un buen film sin excusas.

Bibliografía

Mi vida, mi cine. Jean Renoir.

El cine según Hitchcock. François Truffaut.

El placer de la mirada. François Truffaut.

Praxis del cine. Noël Burch.

El relato cinematográfico. A.Gaudreault - F.Jost.

La narración en el cine de ficción. David Bordwell.

La pantalla demoníaca. Lotte Eisner.

Filmografía

La sogá (*Rope*, 1948, Alfred Hitchcock).

Psicosis (*Psycho*, 1960, Alfred Hitchcock).

La ventana indiscreta (*Rear Window*, 1954, Alfred Hitchcock).

Los pájaros (*The Birds*, 1963, Alfred Hitchcock).

Vértigo (1958, Alfred Hitchcock).

Carretera perdida (*Lost Highway*, 1997, David Lynch).

2001, Odisea del espacio (*2001: A Space Odyssey*, 1968, Stanley Kubrick).

Naranja mecánica (*A Clockwork Orange*, 1971, Stanley Kubrick).

Another George (Pablo Casacuberta, Yukihiro Goto, 1997).

El gabinete del Dr. Caligari (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919, Robert Wiene).

Metropolis (1926, Fritz Lang).

Cuando Harry conoció a Sally (*When Harry Met Sally...*, 1989, Rob Reiner).

Tiempos violentos (*Pulp Fiction*, 1994, Quentin Tarantino).

Perros de la calle (*Reservoir Dogs*, 1992, Quentin Tarantino).

Triple traición (*Jackie Brown*, Quentin Tarantino).

Pi (1997, Darren Aronofsky).

La mirada de Ulises (*To vlemma tou Odyssea*, 1994, Theo Angelopoulos).

Trainspotting (1996, Danny Boyle).

Encima de la hora (*Nick of Time*, 1995, John Badham).

La gran ilusión (*La grande illusion*, 1937, Jean Renoir).

La regla del juego (*La regle du jeu*, 1939, Jean Renoir).

Análisis crítico de **Barton Fink**

Simplemente Coen

↳ Vivian Honigsberg

Simplemente sangre (1984) fue la primera película de los hermanos Coen, una revisión-homenaje al cine negro norteamericano de los años 40, que era un prodigio de imaginación, estilo y clima a propósito de una anécdota policial mínima. El film costó centavos y abrió una cuota de expectativa por el futuro de los Coen, que después recompensaron a sus seguidores con **Educando a Arizona** (1987), una ingeniosa comedia absurda. Ya en **De paseo a la muerte** (1990), trabajando con mayores presupuestos, los realizadores incursionaron, bajo la apariencia de un film de gánsters, en temas tales como la ética y la responsabilidad individual en un mundo corrupto. A la altura de esta película ya eran cineastas dueños de su propia cultura. Con propuestas transgresoras (en verdad o en apariencia), poco éxito de taquilla y mucho éxito de estima, **Barton Fink** (1991) es el film ideal para afirmar un prestigio de este tipo.

Un film hermético y, sin embargo, paradójicamente abierto a todo significado. **Barton Fink** es, en realidad, dos películas en una. La primera narra el transplante de Nueva York a Hollywood de un dramaturgo de éxito, Fink (John Turturro), y puede resultar, según se vea, una de las exposiciones más aburridas y previsibles de lo que le sucede a un escritor enfrentado al craso y comercial Hollywood, o una “profunda meditación” sobre el choque entre la sensibilidad artística y las exigencias de un medio que cambia dólares por talento. Si se supera esta etapa de la película se entra en otro universo. Un misterioso crimen trastoca la relación de Fink con su vecino de cuarto de hotel (John Goodman), el cual, bajo una apariencia de amigable compañero de soledades, puede ser un asesino psicópata, la encarnación del diablo o, quizás, el gordito simpático que aparenta ser. A esa altura vale todo. El paquete viene envuelto en los recursos estilísticos y atmosféricos característicos de los Coen: hoteles siniestros, contrastes de luces y sombras, claustrofobias aludidas y mostradas, cámara subjetiva, morosas contemplaciones del empapelado que se descascara, de un perezoso ventilador, del cuadro de una bañista que acompaña y preside los trabajos de Fink en la soledad de su habitación.

El film comienza con el protagonista, joven y promisorio dramaturgo, mientras éste obtiene un primer éxito en los escenarios de Broadway, hacia comienzos de los años cuarenta, con una obra realista sobre el “hombre común”: crítica y público lo aplauden, pero él manifiesta su insatisfacción, su deseo de llegar más lejos. Paradójicamente, a donde llega es a Hollywood: un productor de films de clase B se interesa por él, y le encomienda un libreto para un film de luchadores. El recién llegado Fink, que no desea “contaminarse” del clima estereotipadamente acogedor del paraíso de Los Ángeles, se recluye en un solitario, inquietante y lúgubre hotel semiarruinado, procurando evadirse del mundo exterior y, así, crear. Entonces comienza la pesadilla. Barton cae en pleno bloqueo creativo, incapaz de escribir más allá de las dos frases iniciales de la historia que se le pide. Sus contactos humanos se reducen a algún encuentro con un escritor borracho (John Mahoney, en un personaje modelado sobre la personalidad de Francis Scott Fitzgerald), la amante de éste (Judy Davis) y su vecino de cuarto, Charlie Meadows (Goodman), corredor de seguros, aparentemente bondadoso y solitario, de aspecto grotesco y cultura limitada, que, a cierta altura, revela una veta psicótica y destructiva. Se establece entre ellos una amistad acaso absurda pero comprensible, en la medida en que ambos se compensan mutuamente. Las figuras de Hollywood que se cruzan en su camino son, por su parte, notorios estereotipos negativos: el productor tiránico, el antiguo magnate de la industria reducido a labores secundarias y serviles, el ejecutivo tenso y demasiado estresado que transfiere al protagonista las presiones que él mismo recibe, el novelista (Mahoney) en pleno ocaso que oculta su

frustración al borde de la demencia (y con una botella de alcohol) y su secretaria y amante Audrey Taylor (Davis) como único apoyo que evita su caída definitiva. Los Coen proponen una visión de Hollywood irreal y deliberadamente esquemática: por más que su escritor-protagonista se empeñe en hablar de las “experiencias del hombre común”, el film no trabaja sobre personajes reales sino sobre grandes arquetipos, casi caricaturas. No se trata de una crítica realista sino de un ejercicio cinéfilo. El maquillaje y la ropa imitan, más que reproducen, el modelo epocal. La milimétrica distancia que hay entre imitación y reproducción es la que define todo el film.

La adscripción a un género en **Barton Fink** es difícil, aunque hay un costado de cine negro que permite la introducción de un *psycho killer*, ícono posmoderno de la sociedad americana. El desencanto también es otro rasgo visceral: los Coen reiteran la visión de un mundo donde no hay héroes ni salidas, una noción de absurdo casi kafkiana. Más que el horror del mundo, el tema de los Coen es “nada importa, no hay futuro”, y la defensa contra el vacío se resume a una cuestión de lenguaje, a la construcción de un universo cinematográfico autosuficiente, sujeto a sus propias reglas internas y, acaso, agotándose en ellas. La fatalidad y los acentos apocalípticos (la escena del incendio en el hotel parece simbolizar el infierno, con el mismísimo diablo en el personaje interpretado por Goodman) son un decreto del guión, la propuesta no excede los límites de una subjetividad herida que rechaza el mundo exterior sin tratar de comprenderlo.

Pero las ideas cinematográficas de los Coen son más creativas y tienen, sin duda, un sello personal. Son capaces de crear un universo visual y sonoro singular, hecho de inmensos y desolados corredores de hotel, donde se ven los zapatos de los ocupantes frente a cada habitación, pero nunca a la gente. Hay un ascensorista de aspecto momificado, y el empapelado que se desprende de las paredes a consecuencia del calor parece simbolizar un universo de decadencia y corrupción y, a la vez, construye una metáfora del propio desmoronamiento interior del personaje central. Los autores saben practicar un humor sutil y subterráneo que se burla incluso de su “héroe”, que es tímido e inseguro pero también estalla en tiradas verborrágicas donde habla de la necesidad de escuchar a la gente mientras él mismo no escucha a nadie.

El manejo de los espacios es igualmente expresivo. La cámara adopta de pronto el punto de vista de su protagonista, aislado y temeroso, acorralado y patético (la lente de la cámara lo observa enfáticamente), y pasa al súbito primer plano de una hoja en blanco en la máquina de escribir. Quizás en esa arquitectura resida la esencia del lenguaje cinematográfico: transportar en imágenes la densidad del espacio y del tiempo. De ahí que los pasillos en llamas sean como la furia de Charlie, que el descubrimiento del cadáver (cuando Barton mata un mosquito y se extiende la sangre sobre la cama) sea un crudo acto de humor negro, y que el retrato de la chica en la playa sea, hecho carne, la materialización de un homenaje al absurdo. La referencia puede ser **El resplandor** (1980) de Stanley Kubrick, donde también había un escritor bloqueado en un hotel inquietante. La ventaja para los Coen es que en su hotel, a diferencia del de Kubrick, el decorado expresa el aislamiento no solo físico sino sobre todo *mental* de su protagonista, y no deja de resultar significativo que una de las escasas salidas del protagonista (el baile donde se celebra la finalización del guión) concluya en el rechazo.

La unidad estilística de **Barton Fink** es tan fuerte que no nos permite percibir, mientras vemos la película, que hay un descentramiento progresivo del tema. La iluminación, la fotografía, la banda de sonido, la ambientación, arrancan al espectador de la inquietud de un tema y lo colocan bajo un efecto hipnótico. Al final, nos damos cuenta que, a cierta altura, ya estábamos en estado de alerta latente con respecto a ese tema espiralado, manejado con mano estricta, pero lo importante, mientras la acción de la película transcurría, era el regreso a la realidad. Lo que hacen los Coen es construir una ficción sobre la base de fórmulas ejecutadas con un estilo paródico tan minúsculo que las vamos aceptando como verosímiles. Los materiales son conocidos. Pensamos que “esta película ya la vimos”, pero no es así. La descripción de los temas varía a medida que la película avanza.

A cierta altura del encierro y la circularidad de la situación, tan parca de anécdota (tener que escribir sobre un luchador, no saber cómo, intentarlo, abandonarse a la contemplación de la foto de una chica en la playa, tener que escribir sobre un luchador, etcétera), el extravagante realismo del film

se suspende e ingresamos a una zona de pesadilla controlada. Sigue el círculo. Se produce un crimen que ni el espectador ni el protagonista terminan de creer (aunque vean el cadáver y su abundante sangre): la realidad y el sueño empiezan a confundirse. La llegada de dos policías en medio de la atmósfera del hotel refuerza el recurso de las fórmulas, porque ese enano y ese gigante se colocan expresamente al borde de la caricatura de los policías hollywoodenses. A partir de allí, los detalles inverosímiles se convierten en el sentido del film y los Coen no se proponen justificarlos. El calor se acentúa, se sigue desprendiendo el empapelado, los policías son muertos sin piedad, el hotel se incendia (pero se puede transitar por él y hasta colocar la llave en la puerta), el productor ahora viste uniforme de general... Entre un cadáver en su cama, la huella de sangre y la revelación de las vidas escondidas en cada pequeño hombre, el escritor escribe lo que es, para él, su mejor guión. Cumple con *su* luchador, no con el que necesitan los estudios. El gordo Charlie y Barton, al final de la película, arman un duelo en el que la emoción es un asunto privado, un “después” de la película. Acaso un poco forzada, esta secuencia también caracteriza ese mundo de fórmulas reversibles donde todo debe encajar, hasta la fantasía. Los Coen tienen la licencia para cualquier aventura.

Algunas claves de Gus Van Sant

↳ Diego Blanco

Al principio de **Mi mundo privado** (*My Own Private Idaho*, 1991) vemos una larga y solitaria carretera que parece no tener fin. El espectador no la conoce, la encuentra igual a cualquier otra. Mike la conoce, ya estuvo allí antes. “*Es igual a una cara... como una cara hecha mierda*”. Las carreteras de Idaho, Portland, Seattle, son una única vía desierta que parece no conducir a ningún lado. De repente Mike cae, víctima de la narcolepsia, y sueña con un mundo distinto, con su amado mundo privado.

Mi mundo privado es la historia de dos *taxi-boys*, Mike Waters (River Phoenix) y Scott Favor (Keanu Reeves), referentes marginales a la deriva circular de un tiempo que borra toda posibilidad de futuro. Mike, que sufre de narcolepsia, lo que le provoca sueños profundos en momentos críticos, busca el amor mientras intenta buscarse a sí mismo, encontrar un pasado que justifique su presente. Scott es un marginal transitorio, por oposición a su padre: solo es cuestión de tiempo para que regrese a su vida anterior. El film es el ir y venir de ellos a través de las largas carreteras de Estados Unidos.

Van Sant nos muestra la otra América, la que Hollywood ignora, y para ello utiliza diversos recursos: imágenes oníricas, filmaciones en Súper 8 que representan los recuerdos de Mike, secuencias de confesiones frente a la cámara a manera de documental, el imaginario fotográfico *gay* de las revistas y hasta engañosos carteles indicativos de los diferentes lugares donde están los protagonistas.

Los saltos abruptos de lugar y de tiempo que pueden verse en el film no son más que muestras de cómo Mike ve el mundo. Esa noción de moverse por las carreteras del país contrasta con la necesidad de detenerse en algún lugar. Mike pasa, víctima del sueño, de un sitio a otro sin saber cómo llegó allí ni por qué. Van Sant intenta que el espectador sienta el mismo desconcierto que Mike. En la vida de éste (la película) no parece existir distancia alguna. De ahí los abruptos cambios de lugar y de tiempo: de Idaho a Seattle y luego a Portland, y de ahí a Roma para volver a Portland y terminar en Idaho otra vez, mítica región que configura el espacio físico soñado por Mike.

Mike es inconsciente (al contrario de Scott). Las situaciones lo superan como la enfermedad que padece, lo alejan de la realidad para introducirlo en sueños que lo llevan a un mundo irreal, al mundo privado del que habla el título. Es a través del sueño que Mike logra obtener todo lo que desea. En él vemos casas desoladas, nubes que pasan rápidamente y, sobre todo, la presencia de su madre (Grace Zabriskie) que se mezcla con las imágenes de su infancia. Mike sueña un mundo mejor (su propio Idaho) mientras intenta mitigar su soledad a través de la búsqueda.

Scott, por su parte, toma la vida de marginal como algo transitorio, como una forma de rebeldía, antes de volver a su anterior vida acomodada. Mientras su compañero de ruta Mike se prostituye, pero en realidad busca cariño, Scott, seguro de sí mismo, busca la retribución económica mientras elige la traición como forma de alejarse de ese mundo marginal. Scott es asediado por dos padres de los que se libra oportunamente. Además de su padre biológico (el alcalde de la ciudad) está Bob (William Richert), vagabundo, líder espiritual de los ladrones de Portland, con el que tuvo un romance, una especie de padre sustituto de Scott, réplica del Falstaff shakesperiano con el que mantiene, en una parte del film, un duelo verbal que recrea el encuentro de Falstaff con el joven Príncipe Hall en Enrique IV. El aire de teatro shakesperiano es parte de la relación de Scott con su padre adoptivo. Van Sant se arriesga a utilizar pequeños monólogos y diálogos que se cuelan en medio de los robos y la cocaína con buen resultado.

Van Sant, a través de esta mirada melancólica y muchas veces amarga del otro lado de la sociedad norteamericana, nos plantea dos situaciones diferentes. Por un lado Mike que se enfrenta a un pasado

confuso mientras su presunto padre-hermano (James Russo) se empeña en contarle una historia por demás sangrienta sin ningún resultado; por el otro lado está Scott, una especie de negativo de Mike, que luego de la doble traición (a Bob y, sobre todo, a Mike) observa, en el final de **Mi mundo privado**, el doble funeral de sus dos padres. El tema de la familia sobrevuela en toda la película. Mike quiere tener una familia normal. “*Un papá, una mamá, un perro, mierdas como ésas*”. Busca a su madre y lo único que encuentra es a su hermano Richard que, tal vez, sea su padre. Scott huye de su origen burgués como una forma de rebeldía hacia su padre que no lo comprende. Ambos poseen una familia alternativa, la banda de ladrones del gordo Bob, que representa el único sostén de Mike y la alternativa elegida por Scott. Esta banda de marginales son el lado oscuro del *american way of life*. Van Sant los observa de lejos, los deja ser, los retrata sin moralismos en sus gestos, sus miradas, sus expresiones verbales, deja que el espectador observe y muestra el otro lado de los Estados Unidos, el de los que viven sin alternativas, criaturas que buscan diferentes caminos para quedarse un poco menos solos en su marginalidad.

Aunque los personajes centrales son *taxi-boys* la película no es sobre sexo, ya que esto no le interesa realmente a sus dos protagonistas. Lo que Mike busca es amor. El sexo es mostrado como algo frío, carente de erotismo. El sexo es negocio y solo el amor importa. Mike, en la mejor escena de la película, le confiesa su amor a Scott (“*yo te quiero aunque no pagues*”) como una búsqueda de ese cariño que tanto falta. Pero Scott lo rechaza (“*dos hombres no pueden amarse*”). Al inicio, Van Sant había planteado el personaje de Mike con un perfil sexualmente indefinido pero River Phoenix reescribió la escena y con esa confesión convirtió a su personaje en un homosexual rechazado, de tal modo que enriqueció la historia llevándola hacia una cadena de amores no correspondidos: el de Mike por Scott, el de Bob por Scott, el de Mike por su madre desaparecida, el del padre de Scott hacia su hijo incomprendido. Esto se va a acentuar en el viaje de Mike y Scott a Roma en busca de la madre del primero. Mike no encontrará a su madre y le perderá el rastro, tal vez para siempre, pero no será solo eso lo que perderá, ya que es en Roma donde Scott, luego de enamorarse de una italiana, decidirá cambiar de vida, volver a lo que era antes y dejar a Mike y a su vida de marginal. Esta idea se refuerza con el posterior encuentro de Scott con su padre adoptivo y el rechazo hacia éste, que lo llevará a la muerte.

El mejor personaje de la película es Mike. El cineasta se apoya en sus gestos y miradas más que en los diálogos para mostrar la desolación y el dolor que sienten estos marginales. Su rostro marca la soledad del silencio. Mike se escapa de su dura realidad, de la indiferencia del mundo que lo rodea, de la inexistencia de un destino, y se refugia en el sueño, en su “mundo privado”, donde logra obtener todo lo que quiere y ansía. Estos recuerdos, la fragmentación geográfica (los saltos de lugar) y la concentración en instantes dramáticos puntuales, vertebran y dinamizan el film llevándolo, a través de una visión pesimista y poética, a convertirse en una vigorosa crítica de la sociedad actual.

En la escena del funeral Van Sant nos muestra, en un acercamiento a Mike, la primera muestra de liberación de éste a través de su grito de angustia, que desata el posterior baile enloquecido de la banda alrededor de la tumba de Bob, como el mejor homenaje que le pudieran hacer. Para luego, al final, volver al mismo lugar del principio, el *no-lugar*, la misma carretera. “*Este camino probablemente no tenga fin, debe dar la vuelta la mundo*”. Mike observa esa carretera sin fin mientras, en el cielo, las nubes comienzan a correr y todo vuelve a empezar. Van Sant sólo nos deja una esperanza en un camino que parece decirnos: pase lo que pase, que tengas un buen día. El film se cierra así, sobre la imagen que confirma la ineludible presencia de un destino no deseado, por encima de cualquier opción individual.

LA FAMILIA

En **Mi mundo privado**, Mike busca a su madre mientras sueña con tener una familia normal. De ella solo tiene a su hermano atormentado, al que le gusta tener cuadros de familias colgados en su casa rodante, como una forma de no sentirse tan solo. Scott, por su lado, al contrario de Mike, deja de lado sus orígenes y, al menos por un rato, escapa a su destino. Los personajes de Van Sant poseen familias alternativas,

algunos por iniciativa propia, otros por destino, pero todos buscan escapar de la soledad. Mike y Scott la tienen con la banda de ladrones del gordo Bob, así como, en **Drugstore Cowboy** (*Marginados*, 1989), Bob (Matt Dillon) posee su propia banda, a la cual manda pero también cuida. El y su esposa Diane (Kelly Lynch) son como padres para Rick (James Le Gros) y Nadine (Heather Graham). Todos ellos sienten la necesidad de sentirse unidos para sobrevivir.

Van Sant utiliza el mismo procedimiento para tratar el tema de la familia. A través de las imágenes se conoce a los personajes al comienzo de **Drugstore Cowboy**, la madre de Mike llega desde imágenes oníricas y, en el caso de **Mala noche** (la ópera prima del cineasta, filmada en 1986 con solo 25.000 dólares), por fotografías. Filmados en Súper 8, estos fragmentos “caseros” adquieren un aire de *home movies*.

Por allí sobrevuela la imagen del padre. El de Van Sant parece ser un cine de huérfanos, donde la figura del padre nunca recae en el personaje que debiera sino que es buscada constantemente (sin mucha suerte, a veces). En **Drugstore Cowboy**, tras el rechazo de su familia, Bob queda entre el control paternal de un policía (James Remar) y los consejos sabios de un sacerdote drogadicto (interpretado por William Burroughs). En **Mi mundo privado**, Mike, por su parte, enfrenta un pasado confuso en torno a la figura de su hermano -que tal vez sea su padre- mientras Scott posee dos padres, el alcalde de Portland que no logra entender a su hijo, y el gordo Bob, padre sustituto que morirá al final del film luego del rechazo de su “hijo”. Van Sant muestra personajes desamparados, inseguros de su futuro, que buscan escapar de su condición, unos a través de las drogas y otros vendiendo su cuerpo.

IDAHO, TIERRA DE ESPERANZAS

Todos los personajes buscan escaparse de su territorio. Todos alcanzan de diferente manera un mundo deseado, un territorio donde nada asusta ni molesta, donde los sueños dejan de serlo, donde se extraña lo que jamás se tuvo. Ese territorio eternamente soñado es Idaho. En **Mi mundo privado**, Mike llega a a él por sus sueños profundos. En ellos podemos ver, a través del formato casero elegido por Van Sant, imágenes confusas: una madre y un niño que juegan frente a una casa, nubes que pasan a gran velocidad, casas que se destruyen (¿un hogar?), peces que parecen confundir su ruta. Todo ello forma parte de los problemas internos de Mike, de su deseo desesperado de cariño, que se plantea con la búsqueda de su madre. Pero no todo es tan sencillo para él, no todo lo soñado es comprendido, las imágenes se tornan confusas como la personalidad de Mike. El director nos hace partícipes de esa confusión al llevar la historia de lo real a lo irreal, de la cruda verdad a la verdad soñada. Así, el film está estructurado con la misma confusión que hay en los sueños de Mike.

Algo similar ocurre en **Drugstore Cowboy** donde, aunque nunca se menciona a Idaho, Bob llega a ese lugar a través de sus “viajes”. Al drogarse, toda la realidad cambia y aparecen en escena todas las obsesiones del personaje: sombreros que vuelan, martillos, juicios, pistolas, jeringas, etcétera. El Idaho de Bob son sus temores, sus angustias, todo lo que intenta evitar pero no lo consigue. En **Mala noche**, Walt (Tim Streeter), mozo de bar enamorado de un inmigrante ilegal mexicano, le protesta a éste por su prolongada ausencia: “¿Dónde estuviste, en Idaho?”.

Los personajes de Van Sant huyen a Idaho, al más allá, para olvidar su fracaso, su derrota. Para olvidar que las horas mueren sobre ellos mientras a su alrededor la indiferencia forma parte de su destino. Buscan otra salida, sin saber cuál de todas es la correcta, cuál les dará lo que no tienen o, tal vez, les hará comprender lo que ya poseen. Su Idaho es lo único que les queda. Es su única vía de escape.

“ALIMENTO” O MERCANCÍA

En sus films, Van Sant nos muestra a personajes que son importantes para los otros únicamente si son capaces de proveerlos del “alimento” o la mercancía necesarios para subsistir. En **Drugstore Cowboy**, Bob sólo es importante para su banda si logra conseguir la droga necesaria. Es por ello que cuando

decide abrirse de ese mundo y entrar a un centro de rehabilitación es abandonado por su banda y, sobre todo, por su esposa, que buscará a otro que la ayude a conseguir la droga para mantenerse viva. En **Mi mundo privado**, Scott, al cumplir los 21 años, recibirá la herencia de su familia, herencia que él anhela menos que Bob. Éste cree que su vida cambiará mientras Scott no se olvide de él y de su banda. Pero sucederá lo contrario; una vez que Scott reciba su herencia y adopte su condición original, Bob morirá al sufrir el rechazo de aquel.

La situación de Mike y Scott es diferente. Mike piensa que Scott compartirá su herencia con él, pero el rechazo del final no es doloroso por ese motivo, sino por la pérdida de un amigo al que quería y hacia el que se sentía atraído. De modo que Scott, desde su cómoda ubicación, juega con el destino de todos, para caer al final en la traición.

LOS HÉROES DE VAN SANT

Algo parece unir a los personajes de Van Sant. Seres indefensos que no logran ocultar sus debilidades, ni pueden escapar de lo que los rodea. Seres marginales muy lejanos de ese “sueño americano” del que muchos hablan.

El protagonista de **Drugstore Cowboy** no puede escapar de su pasado que lo liga al mundo de la droga, e intenta huir de esa realidad. Al final de la película Bob contempla las luces rojas y azules de la ambulancia que lo traslada de urgencia al hospital. Ha sido baleado por un personaje de su pasado, alguien que no creyó en su posibilidad de iniciar una nueva vida. “*Todavía estoy vivo... espero que me mantengan vivo*”, dice Bob, mientras deja el final abierto y la esperanza que siempre queda en los films de Van Sant.

Bob, en cierta manera, se parece a Mike. Ambos intentan huir de su condición pero saben que es difícil dejar atrás todo lo vivido. Mike, al final de **Mi mundo privado**, cae víctima de su debilidad (la narcolepsia), es saqueado por ladrones y luego alguien lo sube a un auto. Un nuevo final abierto, con la correspondiente esperanza de un cambio en la frase “que tengas un buen día”, que parece dirigida a Mike.

Los personajes de Van Sant están llenos de horas de dolor, de sentimientos destruídos. Caminan sin rumbo, en busca de algo que los pueda apartar de sus miedos, de su soledad. Sus héroes son seres reales que sufren mientras intentan alcanzar sus pequeños sueños individuales.

Tanto Mike como Bob intentan olvidar su destino a través de los sueños. Van Sant parece compartir esa actitud. Tal vez crea, como Mike, que los caminos nunca terminan, que sólo resta hacer una parada a un costado y soñar con un mundo distinto, para luego, sin más, seguir adelante.



Educando para la vida