

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**  
**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

**EL REALIZADOR MATIZA Y EL ESPECTADOR FOCALIZA:**

**Aproximación al software básico para un entorno de análisis y crítica  
cinematográfica**

**TIPOLOGÍA 2**

**Presentado por:**

**VICENTE QUILIS CASANOVA**

**Dirigido por:**

**Prof. Dr. VICENTE PONCE FERRER**

**Valencia, septiembre de 2011**



**UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA**



**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

**MPA**  
**MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA**



## INDICE

<b>1. PLANTEAMIENTO</b> .....	5
PRIMERA PARTE	
<b>2. INTRODUCCIÓN: LOS CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS</b> .....	7
2.1. Percepción y semiótica .....	7
2.2. Guía de componentes fílmicos.....	10
2.3. Los signos.....	11
2.4. Los códigos.....	12
2.4.1. Los códigos tecnológicos.....	14
2.4.2. Los códigos visuales.....	14
2.4.2.1. La perspectiva .....	15
2.4.2.2. La planificación.....	16
2.4.2.3. Iluminación, el blanco y negro y el color .....	20
2.4.3. Los códigos gráficos y sonoros.....	21
2.4.4. Los códigos sintácticos: el montaje .....	22
2.4.4.1. La articulación espacio-temporal .....	23
2.4.4.2. El raccord .....	24
2.4.4.3. El transcurso del tiempo .....	26
2.4.4.4. Tipos de montaje.....	28
<b>3. LA CRÍTICA</b> .....	30
3.1. Datos previos .....	30
3.2. Aproximación .....	31
<b>4. EL ANÁLISIS</b> .....	34
4.1. Métodos e instrumentos.....	34
4.2. La puesta en escena: la imagen y el sonido .....	38
4.3. La puesta en serie: la narración.....	40
4.3.1. La historia y el relato.....	42
4.3.2. La acción y el diálogo .....	43
4.3.3. Los personajes y los accesorios .....	44
4.3.4. La importancia del lugar.....	47
4.4. Del proceso comunicativo y del espectador por él construido .....	48

4.5. El análisis sincrónico y diacrónico.....	48
4.6. Conclusiones sobre el análisis.....	50
<b>5. EL REALIZADOR MATIZA.....</b>	<b>51</b>
5.1. Referentes y originalidad.....	51
5.2. Mirar a cámara.....	54
5.3. Licencias cinematográficas.....	55
<b>6. EL ESPECTADOR FOCALIZA.....</b>	<b>55</b>
6.1. Reconocimiento y comprensión.....	55
6.2. El film documental.....	57
6.3. Realidad, imagen y verosimilitud.....	59
6.4. Cómo interpretamos.....	62

SEGUNDA PARTE

<b>7. HERRAMIENTAS.....</b>	<b>63</b>
7.1. Software específico.....	63
7.2. Reproducción de Audio y Video.....	65
7.3. Captura de Fotogramas.....	66
7.4. Captura de Secuencias.....	68
7.5. Publicación.....	69
7.6. El entorno para comentarios.....	70
7.7. La base de datos.....	70
<b>8. CONCLUSIONES.....</b>	<b>71</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>75</b>

**ANEXO I: EJEMPLOS**

LOS CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS

EL REALIZADOR MATIZA

EL ESPECTADOR FOCALIZA

**ANEXO II: DÉCOUPAGE DE UNA SECUENCIA**

*Paths of Glory* (Senderos de gloria), 1957, EEUU, Stanley Kubrick

## 1. PLANTEAMIENTO

El presente trabajo consta de una primera parte orientada a ofrecer unas pautas que puedan servir de guía a la hora de comentar un film y, una segunda parte, donde se pretende planificar una herramienta de uso didáctico. Así pues, la finalidad práctica del primer apartado irá acompañada de unos ejemplos (anexos I y II) que ayuden a comprender este proceso<sup>1</sup> y, en la segunda, expondremos las ventajas de uso de algunos programas, los cuales, trataremos de defender. Su destinatario no es, pues, el especialista en análisis textual ni el teórico o historiador de cine, ni siquiera el cinéfilo, sino los estudiantes que se acercan por primera vez al terreno del cine con un bagaje analítico y cultural proveniente, en su mayoría de los casos, del campo de la historia o la literatura. La intencionalidad del mismo es facilitar *útiles gratuitos*, con el objetivo de enriquecer el campo de la percepción del espectador cinematográfico. Para abordar estos temas se elabora una trama conceptual integrando conocimientos derivados de distintas disciplinas y la experiencia generalizada con los medios audiovisuales y la informática. Se desarrollará una guía de componentes fílmicos, de los cuales, los cineastas hacen uso, y sobre los cuales se extiende el complejo proceso de la percepción, interpretación y entendimiento del fenómeno cinematográfico. En este recorrido nos encontraremos términos como la automatización, el efecto de realidad, credibilidad y verosimilitud; aspectos que pretenden abordar la posición del espectador desde un punto de vista intencionadamente distanciado, con la única finalidad de

---

<sup>1</sup> Chion empleará los catorce primeros capítulos de su libro (*Cómo se escribe un guión*), para exponer las catorce películas que posteriormente utilizará como ejemplos principales de referencia de su discurso. Alberto Abruzzese se basará en el contexto social y económico de Lumière y Méliès para mostrar un ejemplo de su teoría del análisis sincrónico. Ramón Carmona (*Cómo se comenta un texto fílmico*) utilizará cuatro ejemplos filmográficos para explicar *La puesta en escena*, otros cuatro para *La puesta en serie* y dos para *La construcción de sentido(s)*. Juan Miguel Company (*El trazo de la letra en la imagen*), analizará escenas de varias películas utilizando fotogramas de éstas para entender mejor la transformación entre discurso narrativo y discurso fílmico. Suzanne Liandrat-Guigues y Jean-Louis Leutrat irán aportando multitud de referentes y terminarán su libro (*Cómo pensar el cine*), mostrando un generoso listado de películas que se llevarían a una isla desierta. El tercer capítulo del libro de Alejandro Montiel (*El desfile y la quietud*), corresponde íntegramente a ejemplos. Ver bibliografía.

poder entender mejor como reaccionamos, por lo general, ante estos estímulos.

Al mismo tiempo que se crea el cine, se crea la necesidad de comprender su sentido. Participar en el fenómeno cinematográfico implica aceptarlo. En la actualidad obviamos la mayor parte de información que nos ofrece una película, principalmente por recurrente, solo cuando nos sacan de ese estado automático o decidimos cuestionarnos lo que tenemos delante, empezamos a entenderlo.

*“Pensar, lo que se dice «pensar una película», la piensan todos y cada uno de sus espectadores, incluidos, no se extrañen ustedes, quienes fabrican el artefacto: actores, director de fotografía, director artístico, y hasta el músico y el guionista, y hasta, quizás, incluso, el propio director de la película, que puede que piense o llegue a pensar la película al final, porque también todos ellos acabarán, quizás, por ver la maldita cinta ya proyectada, convirtiéndose entonces, y sólo entonces, en espectadores. Espectadores, eso sí, aberrantes –con una mirada muy descentrada–, tan aberrantes, al menos, como los propios críticos de cine, que son algo así como espectadores profesionales.*

*Se disfruta con ello de la ventaja de que no hay que tener en cuenta todo lo que contiene, sino sólo lo que conviene, como hacen todas las metodologías, por otra parte. Sin embargo, ni ésta, ni ninguna otra manera de averiguar algo, nos pone a salvo del error.*

*Porque si no fuéramos ni de Logroño ni de París, ni mujeres ni hombres, etc., estaríamos por encima de eso y podríamos pensar el cine mejor que cualquiera. De este grosero principio parte, precisamente, el análisis fílmico: de la presunción de que hay una manera mejor y superior de pensar una película, distinta de la del espectador común.*

*El análisis del film es, por definición, interminable, como el análisis psicoanalítico, y además dramático, porque hay que elegir qué queremos analizar.”<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> MONTIEL A. (2007) *Historia y análisis del humorismo cinematográfico español*, Comunicar, año/vol. XV, número 029, España, pp.81-85

Para finalizar este planteamiento creo conveniente recordar la constatación por escrito, como el ejercicio último que consolidará estas reflexiones<sup>3</sup>, y recomendar el uso de unas determinadas herramientas públicas en la red, que nos facilitaran estos ejercicios.

## PRIMERA PARTE

### 2. INTRODUCCIÓN: LOS CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS

#### 2.1. Percepción y semiótica

*“La psicología de la percepción ha de estar presente en todo estudio sobre las técnicas de producción de imágenes.”*<sup>4</sup>

*“Aunque las dos concepciones dominantes hasta nuestros días en el terreno de la psicología de la percepción han sido la teoría de la inferencia y la de la Gestalt, se puede decir que en los últimos años, sobre todo de la mano de los investigadores americanos, han comenzado a extenderse posiciones integradoras de ambas.”*<sup>5</sup>

Si la percepción parece ocuparse de cómo captamos el mundo exterior y la semiótica del mundo de la significación, no hace falta insistir en el hecho de que captar el mundo no es independiente de captar el sentido de las cosas que lo constituyen.

---

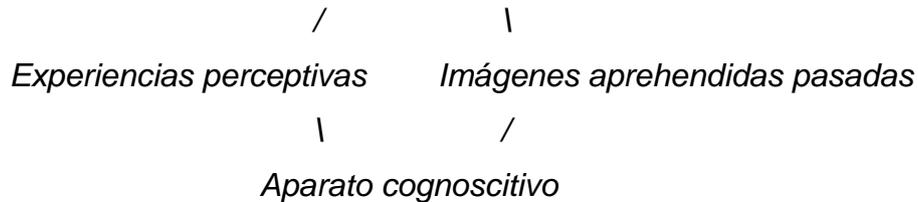
<sup>3</sup> «Siempre pensé que había reflexión activa sólo a partir del momento en que uno se obliga a la prueba de la escritura» (Biette)

<sup>4</sup> TORÁN, ENRIQUE (1998) *Tecnología audiovisual II. Parámetros audiovisuales*, Madrid, Síntesis, fragmentos pp.9,10

<sup>5</sup> Un buen ejemplo lo ofrece la obra de Irvin Rock (1985). Para Rock, las cosas parecen lo que parecen a causa de las operaciones cognitivas que se efectúan sobre la información contenida en el estímulo. Esto se lleva a cabo a través de un proceso complejo que se desarrolla en varias fases. La primera fase parte de la organización retínica de la 'vista', cuyo aspecto ambiguo revela, sin embargo, una cierta organización primaria (figura/fondo; agrupamientos) de carácter 'gestáltico'. Estos *perceptos fugaces* son rápidamente sustituidos, en una segunda fase por otras percepciones capaces de representar más verídicamente el mundo (aparición de fenómenos de constancia), que llevan a la aparición de <representaciones> mundo-realistas que son preferidas a las que no lo son. Una tercera fase permitiría integrar el papel de la memoria que, al hacer emerger unidades figurativas, representaría un papel muy importante en el enriquecimiento. Una última fase, percibida ya la forma organizada, permitiría la integración de otra información relevante.

“Cuando percibimos un objeto, en una situación X, inmediatamente acudimos a la imagen mental de ese mismo objeto, bien a una idea formada en experiencias pasadas o bien, por una idea aprehendida de ese mismo objeto.

*Percepción visual = Observación sensorial directa + Imagen mental*



*Arnheim pone como ejemplo el caso de un tren que pasa por un túnel: propone un experimento a partir de un dibujo animado en el que aparece una especie de rectángulo girando por un circuito lineal, fragmentado en uno de sus tramos. Según el rectángulo va moviéndose por el circuito, nos viene a la cabeza (percepción indirecta) la imagen de un tren circulando por una vía. Al llegar al tramo cortado, el rectángulo va desapareciendo hasta borrarse por un instante, tras el cual, vuelve a salir por el tramo siguiente del circuito. Ese instante de vacío del estímulo ha sido grabado en nuestra retina (percepción directa). Pero lo que ha sido un instante de descanso para nuestra percepción directa, no lo ha sido para nuestra mente (percepción indirecta) que ha rellenado ese hueco pensando en la imagen del tren anteriormente citada. En esta ocasión, ese vacío real se convierte en nuestra mente en un tren pasando por un túnel.*

*Nuestra memoria rellena el hueco que le falta a la acción del tren moviéndose de manera que nuestra secuencia de estímulos (percepción directa) queda interrumpida, pero “el proceso cerebral” que produce no. De este modo, nuestra percepción indirecta rellena la acción a través del proceso mental imaginario del tren. Este experimento del tren lo podemos ubicar dentro de lo que Arnheim denomina ‘huecos visibles’.”<sup>6</sup>*

---

<sup>6</sup> Wikipedia. Rudolph Arnheim.

Cuando el destinatario es humano, y aunque no lo sea la fuente, siempre que emita siguiendo un sistema de reglas conocidas por el destinatario humano, estamos ante un proceso de significación, por cuanto la señal no es sólo un estímulo, ya que provoca una respuesta en el receptor. Este proceso es posible por la existencia de códigos.

Así, un código puede ser definido como un sistema de significación en tanto en cuanto articula entidades presentes con elementos ausentes. Cuando algo ofrecido a la percepción de un destinatario humano representa otra cosa, existe *significación*. Un código siempre es el resultado de una convención surgida desde alguien y para alguien. Así, el llamado discurso estético definido en términos de emisión como 'mensajes sin código' se establece cuando no se tiene fundamento en ningún sistema de significación establecido y por tanto no hay código previo compartible hasta ese momento con otros espectadores. Ese tipo de mensaje es el que definimos como *sentido*. El sentido pues, por oposición a la significación, no surge de un desciframiento, sino que es producto de una elaboración individualizada.

Por otro lado, la teoría de la imagen social planteada por Abruzeze, concreta la dificultad de penetrar en el significado social de la imagen fílmica en un determinado momento histórico y en un determinado ambiente cultural sin haber hecho antes una especie de inventario de los culturemas. Mantiene pues que la única posibilidad de realizar un análisis diacrónico de la producción cinematográfica de sus orígenes a nuestros días, sólo puede venir de algunos datos tomados del hecho fílmico en sí mismo.

Sobre el filme *Una mujer es una mujer*, realizado por Godard en 1961, y premiado con el Oso de Plata en Berlín, Margarita Schmidt aclara el contexto social del espectador: "...el argumento refleja la forma de vida y las preocupaciones de unos jóvenes en París en los años sesenta, sus relaciones más desinhibidas que en épocas anteriores y la creciente liberación sexual de la mujer. Los personajes no son héroes, no saben

*siempre lo que quieren, dudan, son espontáneos y se dejan arrastrar por sus impulsos vitales. En este caso, no son los personajes de arte y ensayo, como quizá sean los de los filmes de Resnais, sino seres intrascendentes, sin intención de defender explícitamente tesis alguna. No obstante, Godard les muestra inmersos en el contexto social y político de los jóvenes franceses de la izquierda de la época. Jóvenes a quienes está dirigida la película y con el bagaje cultural necesario para descodificar los múltiples guiños, bromas y complicidades que presenta el filme.”<sup>7</sup>*

## **2.2. Guía de componentes fílmicos**

Un film expresa, significa, comunica, y lo hace con unos medios que parecen satisfacer esas intenciones.

El terreno del lenguaje cinematográfico presenta, por un lado, soluciones a través de signos, fórmulas, procedimientos, etc... toda una amalgama de ‘no reglas’ que por la ausencia de *compactidad* y *sistematicidad* no podremos incluir en el primer grupo. El conjunto de normas recurrentes y compartidas incluirán los códigos que componen la antesala del conocimiento para el estudio de cualquier película.

El film se compone de signos, fórmulas y procedimientos diversos, articulados según una serie de reglas sintácticas que implicaban a su vez una determinada *semanticidad*. Ello nos permite entenderlo como un lenguaje desde el punto de vista semiótico y abordar su análisis a partir de la consideración de tres grandes bloques: a) las materias de la expresión o significantes, b) su manifestación en una tipología de signos y c) la forma de articulación de acuerdo con una serie de códigos operantes en el discurso fílmico. El primero aborda los soportes físicos de la significación, el segundo su modo de organización, el tercero el valor significativo que ésta última comporta.

---

<sup>7</sup> SCHMIDT NOGUERA, M. (1997) *Análisis de la realización cinematográfica*, Madrid, Síntesis, p.166

En este estudio de las denominaciones y significados de los elementos que componen un film se abre un importante abanico de referentes. Utilizo de guía y resumen, el que firma Ramón Carmona, principalmente por sintético. Aunque está ampliado con ideas y textos de otros autores que aparecen en la bibliografía, no puedo dejar de destacar la exposición de Casetti y Di Chio.<sup>8</sup>

Para empezar diremos que las materias de la expresión fílmica cinco.

Dos que se encuentran en la banda imagen:

- a) Imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas.
- b) Notaciones gráficas: sustitutivas (intertítulos, carteles intercalados entre planos, títulos de crédito sobre fondo neutro) o superpuestas (subtítulos y nociones gráficas en el interior de la imagen).

Y tres que se incorporan y mezclan en la banda sonora:

- c) sonido fónico
- d) sonido musical y
- e) ruidos o sonido analógico.

Cada una de estas materias o elementos del significante da lugar a diferentes áreas expresivas. Las imágenes nos remiten a todos los otros artificios icónicos provenientes de la pintura, la fotografía, etc., las voces a la lengua que hablamos, etc. En una palabra, las materias de expresión permiten que un film se relacione con otros territorios, de los que toma elementos para articularlos en forma de objeto diferente.

### **2.3. Los signos**

Definimos los signos como la relación establecida entre los significantes, los significados y su referente. Un paisaje puede ser realizado mediante una fotografía, un cuadro o una descripción verbal.

---

<sup>8</sup> CASETTI, F. y DI CHIO, F. (1991) *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós, cap.3 *El análisis de los componentes cinematográficos*.

Según Peirce (1931)<sup>9</sup> , los signos pueden ser de tres tipos: índices, iconos y símbolos.

Los índices dan cuenta de la existencia de un objeto con el que mantienen una relación, sin llegar a describir la naturaleza de dicho objeto. Así un olor a perfume o a tabaco en una habitación indica que alguien ha estado en el lugar antes de nuestra llegada, aunque no sepamos exactamente quién.

Los iconos, por el contrario, reproducen la forma del objeto del que son signo, sin implicar por ello su existencia real, aunque sí de alguna de sus cualidades. Una fotografía de una manzana sería el icono de la apariencia de una manzana, sin embargo, nada nos dice que dicha manzana no sea una simple construcción en porcelana pintada o que exista como tal fruta en realidad.

Los símbolos no dicen nada ni de la existencia ni de las cualidades del objeto, sino que lo designan a partir de su inclusión en un sistema regido por determinadas reglas. Una palabra, por ejemplo, no remite a un objeto real ni a sus cualidades, sino al concepto genérico con que se le engloba en el interior del vocabulario de una lengua.

#### **2.4. Los códigos**

Una vez hayamos definido las herramientas (componentes filmicos) a disposición del director de cine, convendrá apuntar que los códigos cinematográficos, como en otras muchas disciplinas de los sistemas de representación, proporcionarán efectos de disolución o refuerzo del mensaje, según el criterio del enunciador.

*“Un sistema de códigos no comporta únicamente una determinada organización de los sistemas de la imagen al fin productivo (es decir, de la comprensión como cualidad de la mercancía), sino que también realiza*

---

<sup>9</sup> Charles Sanders Peirce (1839 – 1914) fue un filósofo, lógico y científico estadounidense considerado el fundador del pragmatismo y el padre de la semiótica moderna. Entre 1931 y 1958 se ordenó temáticamente una selección de sus escritos y se publicó en ocho volúmenes con el nombre de *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*.

*una función de control que engloba a todos los ciclos de los mensajes. Pongamos un ejemplo. Si está destinada a un público con un índice de aprendizaje tal que puede comprender el código matemático, la suma  $2+2=4$  puede ser filmada directamente. En este caso el canal visual hace posible la repetitividad de la información y su difusión no añade nada o casi nada al código originario. Pero si la misma información se quiere difundir a un público que represente la confluencia de estratos sociales (los cuales por condicionamientos histórico-políticos y económicos no posean el código base y, por tanto, con un índice de aprendizaje respecto al cual la simple imagen gráfica  $2+2=4$  sea inadecuada), entonces el film recurrirá a muchos otros códigos. Supongamos que el sistema social en su conjunto tenga necesidad de que los campesinos y los obreros analfabetos aprendan la operación  $2+2=4$  con el fin de aumentar la productividad. La programación de los diferentes códigos necesarios para hacer funcionar la transmisión de las imágenes dependerá por completo de una previsión de los índices de aprendizaje revelados por los códigos culturales de la sociedad campesina u obrera. La imagen entonces no tenderá a la abstracción del ábaco, sino que se servirá de ejemplos más próximos a la experiencia del público al que quiere llegar, obtenida de los instrumentos y de los modos del trabajo. El ejemplo escogido para el área campesina será entonces la suma visual de bueyes para arar, el escogido para los obreros será la suma visual de tornillos. Este enriquecimiento de un mayor número de códigos comporta, además, un aumento objetivo del interés social del mensaje que va más allá de la simple transmisión de la noción matemática originaria. La elección del buey para arar en lugar del tractor, por ejemplo, no puede ser casual... Es así cómo, progresivamente, del film originario se llega a su enriquecimiento espectacular, programando las variaciones de los códigos con respecto a la variación del público, o sea, a su composición real... La vaguedad de la información aparece entonces como la máxima expresión de la*

*sociabilidad del mensaje y representa la más elevada organización de los códigos.*<sup>10</sup>

Un código posee tres rasgos definitorios:

- Correspondencia: cada uno se corresponde con un significado (p.j. El alfabeto Morse)
- Función de repertorio: repertorio de señales dotadas de significado fijo tanto de forma individualizada como en combinación con otras señales (p. ej. Código de circulación)
- Institucionalización: conjunto de reglas de funcionamiento.(p.j. Código civil, gramática de una lengua)

En el caso del cine no puede hablarse de código con la misma firmeza que lo hacemos cuando nos referimos a los ejemplos anteriores, en un film siempre nos movemos en un terreno resbaladizo, del “parece que esta imagen significa o quiere decir que...”. Pese a todo, las convenciones establecidas por el uso a lo largo de sus casi cien años de existencia, nos permiten hablar de ciertos códigos, no por débiles menos efectivos.

#### **2.4.1. Los códigos tecnológicos**

Son los correspondientes al film en tanto objeto tecnológico: al soporte físico, al dispositivo de reproducción y al lugar donde se materializa la proyección; a la capacidad de reproducción 3D por ejemplo, a la calidad de grabación y reproducción sonora, etc.

#### **2.4.2. Los códigos visuales**

Tienen que ver con 4 grandes cuestiones: la iconicidad, el carácter fotográfico, la movilidad y los elementos gráficos.

---

<sup>10</sup> ABRUZZESE, ALBERTO ed. castellana (1978) *La imagen fílmica*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, pp. 62 y 63

La *iconografía* son códigos compartidos con otros discursos como la pintura o la fotografía.

- a) de reconocimiento icónico: correspondencia entre rasgos icónicos y valores semánticos y permiten a los espectadores reconocer algunas figuras sobre la pantalla y saber lo que representan;
- b) de transcripción icónica: aseguran una correspondencia entre rasgos semánticos y elementos gráficos, con los que se busca reproducir las características del objeto;
- c) De composición: organizan el sistema de relaciones entre elementos en el interior de una imagen; fundamentalmente actúan en relación a la colocación de las figuras en el encuadre o su relevancia respecto a otras, etc.;
- d) Iconográficos: regulan la constitución de imágenes con significado estable y genérico, tanto en el nivel de los personajes como en el del espacio, por ejemplo para definir al malo en el *western* clásico.

La *fotografía* son más complejos y numerosos y atañen a cuatro grandes bloques de problemas: la perspectiva, la planificación, la iluminación y el color. Aunque como los anteriores, no son algo perteneciente en exclusiva al fenómeno cinematográfico, tienen un papel central en la configuración con el añadido de la movilidad.

#### **2.4.2.1. La perspectiva**

El primero de estos códigos tiene que ver con la noción de perspectiva, una noción que asume como modelo el funcionamiento de la “cámara oscura” y del perspectivismo de la pintura renacentista. La primera consecuencia es que los objetos se despliegan en la superficie de la pantalla de acuerdo con un orden pretendidamente “natural”, según los cánones institucionalizados de representación del espacio. Conviene diferenciar, sin embargo, la *percepción* del espacio de sus *representaciones*. De la percepción del espacio no se deriva una única

manera de representarlo, como si de causa y efecto se tratara. La elección de una forma de representación debe verse menos como un reflejo mecánico de la visión que como el fruto de una serie de elecciones *convencionales*. De hecho, decisiones como el asignar el arriba y el lejos a la parte superior de la superficie no son sino eso, una convención.

El *método dominante de representación del espacio* que se ha impuesto a lo largo de la historia moderna de la cultura occidental impone una visión abstracta sobre el objeto. El observador, sólo reprimiendo las distorsiones de la perspectiva, será capaz de restaurar las propiedades “reales” (forma, tono y color) de las cosas. Pensemos por un momento en nuestra experiencia como espectadores cinematográficos sentados en una fila excesivamente cercana a la pantalla: las figuras próximas a los bordes del encuadre se distorsionan y adelgazan. Pero, tras unos minutos de incomodidad, volvemos a ser capaces de apreciar las formas “constantes” de las figuras, o el caso del espectador televisivo que recibe una emisión en formato 4:3 y la reproduce íntegra en su televisor 16:9, la incomodidad del achatamiento se irá atenuando con el tiempo, o no.

El cine garantiza la estabilidad de la percepción y puede entonces utilizar variantes de distribución del espacio con el uso del gran angular, teleobjetivo o de una violenta angulación de la cámara. Todo ello apoya la constitución ideológica del efecto realidad, ayudando a “borrar” el carácter de constructo retórico en que consiste un film.

#### **2.4.2.2. La planificación**

Otra serie de códigos remiten a la composición del dibujo o de la fotografía. Esto tiene que ver con dos tipos de cuestiones distintas: una se refiere al formato, y otra a la función representativa del encuadre.

Conviene recordar que el *fuera de campo*, delimitado por el encuadre, consta de seis segmentos, cuatro definidos por los límites físicos de aquél, un quinto constituido por el espacio virtualmente situado “tras la

cámara” y un sexto que comprende todo lo que se encuentra detrás del decorado o de un elemento del mismo (Burch <sup>11</sup>, 1970).

Definido el *fuera de campo* como el conjunto de elementos que, sin estar incluidos en el campo, se relacionan con él imaginariamente para el espectador por cualquier medio (Aumont y otros), su *potencial* aparición en función de las necesidades del relato forma parte de las reglas de la narratividad. Burch propone distinguir entre *fuera de campo concreto e imaginario*. El primero hace referencia al caso de una actualización que convierte en concreto un espacio off que era imaginario en el campo. El segundo caso haría referencia a ese espacio off que *nunca* es actualizado a lo largo del film.

Con todo, tal y como recuerda Bonitzer<sup>12</sup>, hay algo que siempre permanece fuera de campo: es el espacio de la producción, de una enunciación sólo susceptible de aparecer sobre la pantalla bajo la apariencia de *enunciación enunciada*.

El segundo grupo de códigos remite a la tipología del plano, así como a la angulación e inclinación de la cámara. Ya no se refiere al formato sino al modo de mirarlo.<sup>13</sup>

Analizando el plano en términos de *tamaño* y en función de mayor o menor cantidad de campo que ocupan los personajes.

*Plano general* (PG): es el que incluye una figura humana en su totalidad dentro del encuadre;

*Plano americano* (PA): la figura ocupa el encuadre desde las rodillas hacia arriba;

*Plano medio* (PM): la figura ocupa el encuadre desde la cintura hacia arriba;

---

<sup>11</sup> Noël Burch (1932) es teórico y crítico de cine además de editor y cineasta. Títulos como *Praxis del cine* (1970) y *El tragaluz del infinito* (1987) le sirvieron a Burch para teorizar sobre los comienzos del cine y su posterior adecuación a ciertos códigos semánticos y lingüísticos burgueses.

<sup>12</sup> BONITZER, PASCAL (1970) *Voici*, en Cahiers du Cinéma, 273, pp.5-18

<sup>13</sup> Ver anexo I, *La pianiste*, (La pianista), p.11

*Primer plano* (PP): el encuadre incluye una vista cercana de un personaje, concentrándose en una parte de su cuerpo, principalmente el rostro, pero también un brazo o una mano;

*Primerísimo plano* (PPP): encuadre centrado en una cercanía mayor que en el caso anterior (por ejemplo, los ojos, la boca o el dedo de una mano);

*Plano de detalle* (PD): el encuadre ofrece una vista cercana de un objeto;

*Plano de conjunto* (PC): el encuadre incluye un conjunto de figuras de cuerpo entero.

*Plano master*. Recoge el conjunto en continuidad. Su función es la de cubrir planos cortos necesarios no rodados y evitar fallos de *raccord*.

Considerado desde el ángulo de la *duración* el plano ha dado lugar a la aparición de un concepto complejo: el *plano-secuencia* (aquel que por su duración contiene el equivalente de acontecimientos que corresponden a una secuencia).

Desde el punto de vista de la *distancia* pueden, asimismo, distinguirse planos normales, planos de gran angular y planos de teleobjetivo.

También es posible un acercamiento a los planos en función de su *movilidad*. Así, se puede hablar de *plano fijo* o de diversos tipos de *planos en movimiento*. Dentro del movimiento los hay de los objetos en encuadre o los de la cámara. Y dentro de los movimientos de cámara tenemos de dos tipos, los que organizan el movimiento real de la cámara y los que organizan la producción de dicho movimiento como efecto aparente.

Los movimientos reales de la cámara, a su vez, pueden referirse al movimiento de la cámara en cuanto tal, que es desplazada horizontalmente en cualquier dirección: sobre unos raíles fijos o a mano (*travelling*) o sobre un soporte con ruedas (*18plit*) o verticalmente (*grúa*), o bien al movimiento de la cámara fija sobre su eje vertical (panorámica horizontal) o sobre su eje horizontal (panorámica vertical o *tilt*), cuando este último se hace de manera que sólo mantenga nítidas las imágenes inicial y final el movimiento se denomina *barrido*.

Por último, los movimientos aparentes son aquéllos creados como efecto óptico por la utilización del *zoom* para acercar o alejar, en su representación, la imagen que se filma.

Todo plano define un campo, entendido éste como la porción de espacio imaginario contenido en el interior del encuadre. Comprende todo lo que se encuentra presente en la imagen. El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la *composición plástica* del campo.

Si observamos la imagen contenida entre los límites del encuadre podremos atribuirle un carácter plano. Pero al mismo tiempo, la *impresión de profundidad*, a este efecto se le denomina *profundidad de campo*.

La angulación e inclinación de la cámara son los códigos que se encargan de organizar las diversas posibilidades de distribución del material en el encuadre, teniendo en cuenta cómo y desde dónde se sitúa la cámara para filmar.

La *angulación* se define por el punto desde donde filmamos y distinguimos tres grandes categorías: normal, picado y contrapicado.

El primero sitúa la cámara a la altura de los ojos. Evidentemente, una definición de ese tipo no deja de ser ambigua pues depende de qué entendamos por altura normal de los ojos. Sin embargo existe una convención según la cual la altura de los ojos de un adulto señala el punto de vista general.

El *picado* observa la materia filmada desde arriba, mientras el *contrapicado* lo hace desde abajo.

Por lo que atañe a la inclinación de la cámara, hay también infinitas posibilidades, pero podemos establecer tres grandes categorías. La inclinación normal es aquella en que las figuras, ocupando una posición vertical en el interior del encuadre, forman un ángulo recto con la parte inferior y superior del mismo. Puede, sin embargo, alterarse su posición, de forma que las imágenes aparezcan inclinadas hacia la derecha o hacia

la izquierda. Es un tipo de recurso utilizado, por ejemplo, en *La pasión de Juana de Arco* (Carl Dreyer, 1928). Tanto la inclinación como la angulación pueden cumplir una función dramática o narrativa, o ser, simplemente, una forma de connotar 'carácter artístico', es decir, ser completamente gratuita.

### **2.4.2.3. Iluminación, el blanco y negro y el color**

La luz puede limitarse a hacer visibles los elementos que lo integran o, por el contrario, servir para desrealizar, subrayar o difuminar un elemento del encuadre. El primer caso cumple un papel neutro (como sucede en un cine naturalista, o en la mayoría del cine hecho para televisión). En el segundo caso, la luz tendría un fuerte contenido simbólico y serviría para definir un ambiente o una situación, un personaje o un punto de vista.

En los orígenes del cine, las dificultades tecnológicas para impresionar colores en la película hicieron que el blanco y negro fuese la norma y el color una lección significativa, bien para añadir un cierto preciosismo al objeto, bien como simple valor de cambio añadido al producto (caso de las coloraciones a mano en Meliés o Segundo de Chomón). Desde la normalización del uso del color, la norma se ha invertido. Hoy es el blanco y negro el que indica una elección significativa.

El tono sepia por ejemplo puede tratar de imitar un efecto realista del cine documental.

En torno a la percepción del color Umberto Eco<sup>14</sup>, mostró cómo la valoración del espectro cromático está basada en principios simbólicos, es decir, culturales, pues si somos animales con capacidad para distinguir colores se debe ante todo al hecho de ser 'animales culturales'. Cada cultura procede a realizar una valoración del espectro cromático, que

---

<sup>14</sup> ECO, HUMBERTO (1985) *Semiotics and the Philosophy of Language*, Bloomington, Indiana University Press

reposa sobre principios culturales y simbólicos generados por las necesidades de la vida práctica.<sup>15</sup>

### 2.4.3. Los códigos gráficos y sonoros

Los códigos gráficos son los elementos gráficos o de escritura verbal presentes en la pantalla. Estos escritos pueden ser diegéticos, es decir, pertenecientes a la historia narrada, y no diegéticos, es decir, exteriores al mundo narrado pero que informan de alguna manera sobre la narración. Estos pueden informar o contradecir acerca de lo expuesto en la banda imagen o de sonido.

Con la incorporación del sonido, el cine amplió la impresión de realidad. Conviene recordar, sin embargo, que el cine nunca fue *mudo* en sentido estricto, pues siempre estuvo acompañado de música en vivo y de los '*explicac*', que contaban de viva voz el desarrollo de la historia al filo de la proyección.

Los tipos de códigos sonoros son tres, según se ocupen de las tres modalidades de introducción del sonido en el film: voz, ruidos y música.

Se denomina sonido *diegético* a aquel cuya fuente de sonido está relacionada con algunos de los elementos presentes en lo representado.

Y sonido *no diegético*, a aquel cuya fuente no tiene nada que ver con los elementos de lo representado.

El primero además puede ser *in* o dentro de campo u *off*, fuera de campo, así como *interior* o *exterior*, según provenga del interior de un personaje (voz interior), o sea compartible por otros personajes.

Sonido *over*: emanado de una fuente invisible situada fuera de la diegésis.

La *voz in* parece salir de un personaje, la *voz out* apunta hacia la voz que irrumpe en la imagen, por ejemplo, cuando una voz cuya fuente no se visualiza en el encuadre interroga a un sujeto en campo, la *voz through* es la emitida por alguien presente en la imagen, pero al margen del

---

<sup>15</sup> Ver anexo I, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, (El Gabinete del Doctor Caligari), p.5

espectáculo de la boca y la voz *over* designará aquella voz que se instala en paralelo a las imágenes, sin relación con ellas emergiendo de una fuente exterior a los elementos que intervienen diegéticamente en el film, es el caso, por ejemplo, de los comentarios en el film documental o la voz del narrador omnisciente.

Los *ruidos* cumplen un papel similar, pueden ser reunidos en *in, off, out, through* y *over*. Todos ellos, o bien apoyan, refuerzan, niegan o complementan los elementos presentes en el campo visual.

#### **2.4.4. Los códigos sintácticos: el montaje**

El montaje, en sentido amplio, trata del *principio organizativo* que rige la estructuración interna de los elementos fílmicos visuales y/o sonoros.

La operación sintagmática del montaje (selección y ordenación de fragmentos espacio-temporales) reproduce las condiciones de selectividad de la percepción y la memoria humanas, en lo que éstas tienen de discontinuas y de privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son.

Si el montaje alcanza a prácticas espectaculares, plásticas y literarias tan diversas, pero siempre dentro de un período y problemática histórica concreta, es porque representa una actitud determinada hacia la relación entre la parte y el todo que todavía está por determinar. No es, por tanto, ilusorio ni gratuito proponer una teoría del «montaje cinematográfico» que colocará al dispositivo cinematográfico en la historia de las artes y los medios de expresión.

Los manuales de montaje se convirtieron a partir de los años sesenta en una gramática normativizada por la tradición del cine clásico en un momento en el que sorprendentemente las escrituras modernas lo estaban poniendo en cuestión con especial violencia (indiferencia hacia la sacrosanta ley del eje, descuido o directa transgresión del *raccord*, preferencia por planos largos de apariencia menos manipuladora en detrimento de las estructuras plano/contraplano, rechazo del dirigismo

que entrañaba el montaje analítico, gusto por el sonido directo con la carga de suciedad y ruido que a menudo éste llevaba aparejado). Lejos empezaban a quedar los experimentos ligados a las artes plásticas, las tentativas lingüístico-poéticas de los formalistas rusos, los intentos constructivistas de crear, ya fuera por vía de los intervalos musicales, ya por las ambiciones de un cine intelectual, una teoría global del montaje, como también las distintas fórmulas líricas de construir la continuidad.

El primer rasgo del modelo clásico de montaje consiste en su tendencia de signo analítico, es decir, en el acento que pone en la fragmentación en planos distintos. Rechazo radical de la continuidad perceptiva espacial y del tratamiento ininterrumpido del tiempo de la escena por el cual el cine sintió cada vez menos interés. Nada más ingenuo que apostar por una justificación física para el montaje basándose en la mirada del sujeto inmóvil.

¿Qué ventajas otorga la fragmentación? Se podrían enumerar dos razones básicas para 'cortar': el equilibrio y el énfasis-, ambas destinadas a analizar el desarrollo dramático. También se fragmenta por comodidad mutua del director y del espectador. Y como no, la captura de un fotograma nos permite obtener una imagen ideal de la escena y ofrecer el mensaje dramático de la manera más eficaz. Podríamos continuar pero sería poner énfasis en la solución de continuidad. Ya Méliès supero la «sucesión continua de encuadres» dirigiéndolo hacia una segmentación primaria de corte teatral.

Lo fundamental es la constatación del montaje como operación discursiva, pero, sin olvidar que con la naturalización de los cortes y su disposición imperceptible se pone en juego el borrado de las huellas de la enunciación.

#### **2.4.4.1. La articulación espacio-temporal**

Si el montaje regula el ensamblaje de los planos para formar la unidad del film y siendo todo plano una unidad espacio-temporal, cada vez que

exista un cambio de un plano a otro, se producirá una relación entre los parámetros de ambos planos que da lugar a lo que Burch<sup>16</sup> denominó la *articulación espacio-temporal*.

Cinco tipos de *relación temporal* pueden establecerse entre un plano y el que le sigue en la cadena fílmica: *rigurosa continuidad*, *elipsis definida* y *medible*, *elipsis e indefinida*, *retroceso definido* y *retroceso indefinido*.

Junto a estas relaciones temporales existen tres tipos de *articulación espacial* entre dos planos contiguos: *continuidad espacial*, *con o sin continuidad temporal*, que Burch denomina *discontinuidad espacial simple*, y que hace referencia al caso en que el segundo plano muestre un espacio distinto al visualizado en el plano anterior, pero *claramente próximo* (en términos diegéticos) al fragmento de espacio anterior y, finalmente, *discontinuidad espacial normal*.

El instrumento privilegiado destinado a soldar esa discontinuidad iba a ser el *raccord*. Tanto si se trata de *raccords de dirección*, *de miradas*, *de posición* (cuya variante central es el *raccord en el eje*), su papel iba a ser central en la constitución del M.R.I., permitiendo que el espectador estableciese la referencia de cada fragmento fílmico con relación a un *espacio escénico preexistente*.

#### **2.4.4.2. El raccord**

“*Raccord designará el perfecto ajuste de movimientos y detalles que afectan a la continuidad entre distintos planos, lo que significa unir dos planos de modo que no se produzca una falta de coordinación entre ambos.*”<sup>17</sup> La ilusión del espectador de percibir una acción continuada allí donde hay diversidad de planos parece ser ni más ni menos que la justificación, la razón última, del *raccord*. Así pues, como hecho *espectatorial*, más allá de la propia técnica, el *raccord* invade el ámbito de lo narrativo como ya sabíamos.

---

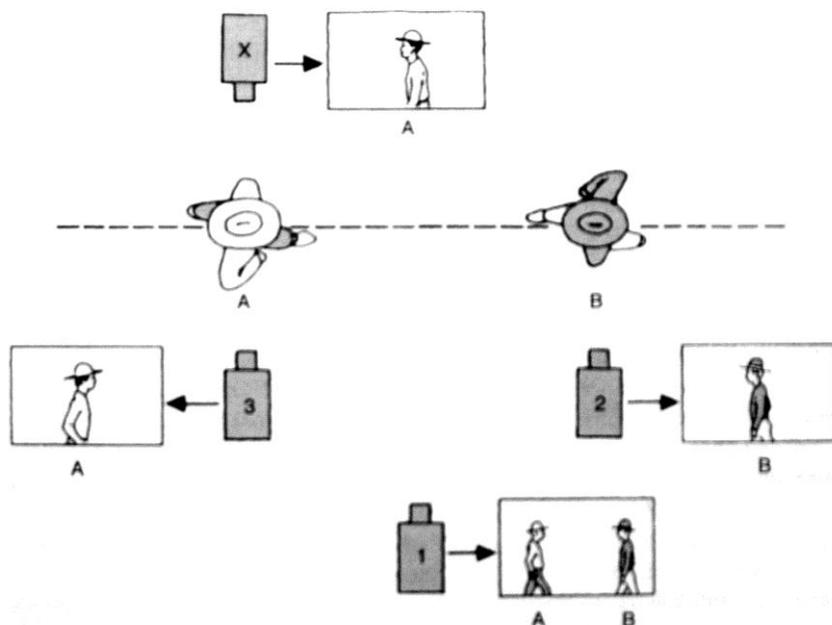
<sup>16</sup> BURCH, NOËL (1970) *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos

<sup>17</sup> SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE (1996) *El montaje cinematográfico*, Barcelona, Paidós, p.28

Una de las consignas en las escuelas de cine, que ya se viene utilizando desde Griffith, es cortar en el movimiento, lo cual induce al espectador a completar mentalmente este movimiento, que se confirmará en el plano siguiente, con lo cual se facilitará la transparencia del engarce<sup>18</sup>. Esta confirmación de las expectativas naturales inducidas es la finalidad de este tipo de montaje, y es también válido para la ejecución de otro tipo de *raccords* como puede ser el caso del *raccord* de miradas.<sup>19</sup>

Una vez escogido un emplazamiento de cámara ante una escena, queda definitivamente determinado el abanico de posibles nuevas posiciones, así como aquellas prohibidas o consideradas indeseables o molestas.

*La ley del eje* define que las posibilidades permanecen, en un principio, limitadas al arco comprendido en los 180°. David Bordwell y Kristin Thompson, entre otros muchos, ofrecen el siguiente esquema que vale la pena retener por su didactismo:<sup>20</sup>



<sup>18</sup> Ver anexo I, error de *raccord* en Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra, p.7

<sup>19</sup> Ver *El trazo de la letra en la imagen. 3b.- Punto de vista y estilo indirecto libre: La Nana de Maurice Cazeneuve*, p.42-50, múltiples ejemplos de *raccords* de miradas en una análisis que, en otro ámbito, está destinado a justificar el uso de un plano subjetivo más corto sin apreciar el movimiento en la escena del sujeto.

<sup>20</sup> David Bordwell & Kristin Thompson: *El arte cinematográfico. Una introducción*, Barcelona, Paidós, 1995, p.263

Según el sencillo esquema anterior, la secuencia podría muy bien comenzar con el emplazamiento 1 (continuar en el eje o por medio de un *travelling* en una posición más cercana o lejana) y alternar, en plano/contraplano, los 2 y 3 (o en sus múltiples variantes) y/o volver a 1 en algún momento de la secuencia. Sin embargo, y siguiendo estos emplazamientos posibles, la introducción en el curso de la secuencia de X es rigurosamente imposible o, al menos altamente infrecuente, en el interior del modelo, pues introduce un salto del eje. El espectador sentiría que el decorado se ha desplazado respecto al personaje y quedaría desorientado por completo en la escena.<sup>21</sup>

No obstante, en cuanto matriz, esta ley es sólo el comienzo de una red de nuevas reglas. Efectivamente, constituye la génesis a partir de la cual nacen normas de rango inferior, todas ellas conducentes a preservar la orientación del espectador y a no causarle molestias innecesarias salvo si la molestia obedece a una carga semántica determinada o a un efecto de *shock* y desconcierto deliberado.

En este mismo contexto se justifica la conocida «regla de los 30º», la cual prohíbe o desaconseja seriamente (según los casos) la práctica de saltos entre emplazamientos de cámara cuya distancia mutua sea inferior a la cifra indicada, a menos de que vayan acompañados por un cambio de escala muy marcado que justifique la molestia causada a la percepción.

#### **2.4.4.3. El transcurso del tiempo**

Para representar el tiempo (pasado, presente o futuro), el cine no dispone de los tiempos gramaticales. Por consiguiente, tendríamos que decir que todo en el cine *ocurre siempre en presente*.

Aunque el cine utiliza determinados procedimientos tales como los letreros «al día siguiente», «diez años antes», (más comunes en el cine mudo) o el procedimiento de oponer blanco y negro/color para indicar las

---

<sup>21</sup> Ver Anexo II, DÉCOUPAGE DE UNA SECUENCIA. *Paths of Glory* (Senderos de gloria), pp.13-17

«escenas retrospectivas», cada segmento del relato, una vez situado en la cadena cronológica, siempre se relata en presente.

El cine ha elaborado códigos y convencionalismos propios para expresar: a) que una escena se desarrolla con anterioridad a la que la precede en una narración (*flashbacks*), b) los lapsos de tiempo entre cada escena (*time lapses*).

El espectador piensa implícitamente, que el encadenamiento de escenas en la película corresponde a una sucesión lineal en el tiempo. Por ello a veces los *flashbacks* no se presentan como tal, logrando confundir momentáneamente al espectador hasta que este vuelve a situarse. *Pulp Fiction* es famosa por incluir un efecto de este tipo: hacer reaparecer a un personaje al que creíamos muerto, el de Vincent Vega, que interpreta John Travolta.

Otro problema del cine es como representar el lapso de tiempo entre las escenas de una película. Entre los convencionalismos que el cine ha propuesto son clichés de confirmada eficacia: el reloj cuyas manecillas giran, la vela que se consume, el calendario cuyas hojas van pasando, el cenicero que se llena o la botella que se vacía, etc. Una réplica discreta «Te veo esta noche», recursos necesarios salvo, evidentemente, que hayamos querido confundir al espectador.

El universo físico y material en el que el guión hace que evolucionen los personajes omite, por tomar un ejemplo trivial, que los personajes vayan al baño; la cotidianidad es un ingrediente que dosifican muchas películas, porque los personajes también tienen hambre o sueño. Se definen unas condiciones de mundo que habrá que respetar en todo momento.

Los planos pueden ser rigurosamente continuos en el sentido más amplio del término. En una situación de un plano-contraplano supondría el paso de un personaje a otro mientras uno habla y el otro escucha. También podríamos situarlo en lo que se denomina *raccord* directo, aunque esta idea podría referirse más a una dimensión espacial que temporal. Imaginemos que la acción muestra a un personaje que se dirige hacia una

puerta tomado desde el plano A y desde el otro plano de la puerta, el plano B, prosigue la acción, mostrando la continuación: el personaje abre la puerta y cruza el umbral.

La siguiente relación es lo que se llama *elipsis*. Es decir, puede haber hiato entre las continuidades temporales de los dos planos. En el ejemplo anterior del paso de la puerta, se puede eliminar parte de la acción, continuando con el *raccord*, y estrechar dicha acción en el plano A, el personaje coloca la mano en la empuñadura de la puerta, y en el plano B, cierra la puerta tras de sí. Las variaciones pueden ser muy amplias y las «supresiones temporales» pueden durar desde cinco segundos hasta 5 minutos. La realidad es que este tipo de *elipsis* es lo suficientemente corto como para ser medido. El montaje y las características mismas de la narración nos dirán cuál sería el punto adecuado tanto para la *elipsis* como para el *raccord* directo. Pero esto ocurre desde el punto de vista del cine más académico, donde, en principio, se busca una escritura cinematográfica más o menos fluida. Lo importante es que la presencia y la amplitud de la *elipsis* debe señalar la ruptura de una continuidad virtual. En el ejemplo anterior, como en otros ejemplos de *elipsis*, se anima al espectador a que complete mentalmente el tiempo y el espacio suprimido. Por tanto, la *elipsis* se puede medir.

#### **2.4.4.4. Tipos de montaje**

Cuatro son las maneras básicas de resolver la simultaneidad:

- a) Mostrando acciones que coexistan en el *mismo campo*. (por ejemplo, gracias a la profundidad de campo).
- b) Que coexistan en el *mismo encuadre* (doble exposición, *28split-screen*).
- c) Presentarlas en *sucesión*.
- d) Presentarlas en *montaje alternado* o *cross-cutting*.

El *montaje alternado* concede abiertamente a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es *hacer olvidar que la simultaneidad se presenta sucesivamente*. El montaje alternado propone, por tanto, una serie amplia de *analepsias* o *retrocesos definidos*. Esta manera de resolver el problema de la superposición temporal obliga al espectador a considerar la sucesión de imágenes y leerla como dos sucesos diegéticamente simultáneos y alejados del espacio.<sup>22</sup>

El *montaje paralelo* es una variante del montaje alternado en el que las acciones que se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia.

Ambos procesos producen efectos narrativos, pues establecen lazos y relaciones entre diferentes líneas de acción. Manejan de forma privilegiada el orden y la duración de los acontecimientos implicados, funcionando, además, como un sistema de creación de *elipsis*.

El *montaje convergente* es un tipo de montaje alternado, en el que unas partes del film reaccionan sobre otras, hasta llegar a fundirse dando lugar a una síntesis final.

El montaje clásico analizaba el suceso según la lógica material y dramática de la escena (Bazin)<sup>23</sup>, lo que conducía a su *invisibilidad*. También según Bazin, este montaje era superior al que practicaban algunos cineastas soviéticos en el que la creación del sentido no depende del valor objetivo de las imágenes, sino que procede de sus mutuas relaciones.

Prolongando su afirmación del *cine como arte de lo real*, Bazin verá en el plano secuencia con profundidad de campo una alternativa al montaje clásico que permite una fusión ejemplar del realismo narrativo y del realismo perceptivo.

---

<sup>22</sup> Ver anexo I, *Amintiri din copilărie*, (Recuerdos de la infancia), p.8

<sup>23</sup> André Bazin (1918 – 1943) crítico de cine francés que apoyó los filmes que mostraban lo que él veía como ‘realidad objetiva’ (como documentales y filmes de la escuela del neorrealismo italiano) y a los directores que se hacían ‘invisibles’.

En un polo opuesto al comentado, se encuentran las reflexiones de S. M. Eisenstein en torno al montaje. Aunque el cineasta soviético comparte el postulado de partida, es decir, la profunda ambigüedad de la realidad que el cine muestra, pensaba que era necesario combatirla, evitando la confusión de la imagen cinematográfica con una captación inmediatamente realista del mundo.

En su polémica contra el 'realismo', Eisenstein propondrá sustituir la noción de plano por la de *fragmento*, lugar de residencia de elementos (luz, volumen, movimiento, contraste, duración, etc.), combinables según principios formales. De esta forma, el film es considerado como *objeto de significación*, es decir, *discurso organizado*.

Esta concepción del montaje, cuya *función* final no es tan opuesta como podría parecer a la del montaje clásico institucional, presupone, por tanto, *una idéntica manipulación del espectador*, al que se le forzaría a reaccionar según un sistema de sentido cerrado y organizado de antemano.

### **3. LA CRÍTICA**

#### **3.1. Datos previos**

Ver las películas con una intención pedagógica debe llevar implícita una metodología activa que incluya una fase de pre-proyección informativa y/o reflexiva que despierte también el interés por la misma. El cine-forum sigue siendo un sistema adecuado para la lectura crítica y creativa del medio.

Se presenta indispensable una aproximación al director de la película que requerirá informar sobre su trayectoria (si ha realizado películas anteriormente o si, por el contrario, está debutando); comentar también sobre los actores o personal técnico que ha intervenido (si hubiese algo importante que destacar); apuntar la nacionalidad y el año de la realización del film; facilitar los datos económicos como son los

presupuestos y la recaudación en taquilla<sup>24</sup> (si fuese necesario, actualizados); así como premios y reconocimientos otorgados al film.

### 3.2. Aproximación

Desde los orígenes del cine los críticos consideraban las películas desde un punto de vista particular, moral, político, sociológico, o estético, y siempre mediatizados, en gran medida, por el contexto histórico en el que se encontraban inmersos. No partía desde ninguna teoría concreta, sino más bien estaba sujeta a la tradición de otras artes, como por ejemplo la novela y el teatro.

La herencia de la crítica literaria provocaba una valoración del argumento y de los recursos puestos en juego para crear la intriga y resolverla. Derivado de esta herencia se estableció más adelante un tipo de análisis fílmico atendiendo, especialmente, a los aspectos del contenido y eludiendo su interrelación con la forma de expresión.

Otra gran tendencia de la crítica viene dada por la herencia del contexto teatral, concretada en su sensibilidad hacia los actores y la calidad de su interpretación.

Estas dos corrientes llegaron por diferentes caminos a poner de manifiesto la importancia del concepto de verosimilitud fílmica de estos primeros relatos. Más adelante ambas evolucionaron hacia la incorporación en sus enfoques de puntos de vista más relacionados con los procedimientos específicos de la realización cinematográfica y con las aportaciones de los movimientos teóricos (Eisenstein, Kracauer o André Bazin).

En un buen ejemplo de crítica se observa el tratamiento del tema, los aspectos más relevantes de la puesta en escena del film, y su relación

---

<sup>24</sup> Información publicada en ADN el martes 2 de noviembre de 2010 con los presupuestos y recaudaciones en taquilla de películas de bajo coste que han alcanzado un éxito notable: *El Mariachi*, 1992, Robert Rodríguez, 5.035€, 1.467.980€; *Clerks*, 1994, Kevin Smith, 19.418€, 2.266.299€; *El proyecto de la buja de Blair*, 1999, D. Myrick, E. Sánchez, 43.148€, 101.068.648€; *[REC]*, 2007, J. Balagueró, P. Plaza, 1.500.000€, 8.200.000€; *Paranormal Activity*, 2007, Oren Peli, 7.917€, 77.676.220€; *Colin*, 2008, Marc Price, 51€, 288.762€; *Buried*, 2010, Rodrigo Cortés, 2.159.664€, 5.041.057€ (habrá crecido pues aún no estaba estrenada en todos los países)

con la intencionalidad y contexto del autor, añadiendo una valoración e interpretación personal del conjunto de la película. Este tipo de críticas enriqueció, sin lugar a dudas, el campo de la percepción de los espectadores cinematográficos.

Ante una reflexión del fenómeno fílmico merece la pena volver a recordar las condiciones en las cuales se ve una película, la edad y el sexo del espectador, su medio ambiente, el contexto cultural del momento (modas, discursos dominantes, etc.) que influyen en su apreciación. Es por esto mismo que la crítica puede ser divergente. Y por eso, como hemos visto anteriormente, la historia del cine puede verse sometida a reevaluaciones debidas a la recuperación de una obra y a la fascinación que puede suscitar.

Cada obra cobra sentido en relación, por comparación y contraste, con el resto de los films y dentro del sistema que configura el discurso cinematográfico. El sentido de las películas, pues, se comprende incorporando esta perspectiva histórica y se estudia mediante el análisis y la descripción de sus procedimientos formales dentro de su propio sistema, inmerso, por otro lado, en el conjunto de sistemas de la cultura actual. Por ejemplo, una película de Godard encuentra su sentido en su planteamiento transgresor e innovador en relación al discurso clásico de Hollywood y, quizá, en nuestros días, se le pueda sumar un valor como referente estructural de ciertas películas postmodernas.

Serge Daney<sup>25</sup> enmarca la historia del cine en tres grandes momentos:

1) el cine clásico 30-40 (como “enciclopedia del mundo”, según palabras de Deleuze<sup>26</sup>), en el que vemos lo que la imagen nos muestra.

2) cine como puro arte de la imagen, surge en los años 60 en torno a mayo del 68 (“pedagogía de la percepción”), es la revelación de la dimensión no natural, sino construida, del espectáculo cinematográfico, encuentro con la dimensión lingüística del cine.

---

<sup>25</sup> Serge Daney (1944 – 1992) fue un influyente crítico de cine francés

<sup>26</sup> Gilles Deleuze (1925 – 1995) fue un filósofo francés considerado entre los más importantes e influyente del siglo XX. Escribió numerosas obras filosóficas, destacar sus dos libros sobre cine, *Imagen movimiento* e *Imagen tiempo*

3) el fondo de toda imagen es otra imagen (postmodernidad)

Así las cosas, la elegancia de la argumentación o el placer que sustenta o impregna la escritura de un particular análisis fílmico son tan sólo un par de rasgos de estilo que, junto con otros como la extensión, la economía o la profundidad (Cassetti/De Chio), han cobrado en estas circunstancias un insólito protagonismo, y son a menudo aceptados, quizás peligrosamente, como criterios de validación del análisis.

La actividad crítica desempeña tres funciones principales:

Informar, evaluar y promover. Estas tres funciones inciden de manera distinta en el concepto de análisis. La información y la promoción son decisivas para la crítica periodística. La evaluación, que permite la expresión del sentido crítico, está también directamente relacionada con la actividad analítica. Es importante que, más que criticar los films que se juzgan malos asignando así al análisis una carga ideológica (lo que se practicará a gran escala a propósito del cine hollywoodiense en tantos y tantos textos de los años sesenta y setenta), se prefiriera analizar, positivamente, un fragmento de un film, tomándolo en cierta manera como ejemplo de un lenguaje de calidad: una orientación constructiva del análisis y de la crítica que no es demasiado frecuente.

Un buen crítico es aquel que posee capacidad de discernimiento, y que sabe apreciar, gracias a su agudeza sintética, aquella obra que pasará a la posteridad. Es también un pedagogo del placer estético, e intenta compartir la riqueza de la obra con la mayor parte del público.

Muy enriquecedora es la respuesta de Balázs<sup>27</sup> de por qué nos parece ridículo el lenguaje cinematográfico de bastantes películas viejas frente al arte antiguo, que por muy primitivo e ingenuo, nunca nos parece ridículo: «Porque el arte antiguo es la expresión espiritual de un tiempo antiguo. Pero el film ha corrido demasiado. Todavía somos nosotros y ya nos reímos de nosotros mismos. Nos encontramos frente a una moda pasada y no ante un vestido histórico. El arte primitivo, en cambio, es la adecuada expresión del primitivismo. La lanza de un habitante de las bellas islas de

---

<sup>27</sup> Béla Balázs (1884 – 1949) fue un poeta, dramaturgo, crítico de cine y guionista húngaro.

los Mares del Sur no es ridícula, sería ridícula si la pusiéramos en manos de un soldado de hoy día. Las viejas galeras son bellas: pero las primeras locomotoras son cómicas si se las compara con las nuevas, porque se trata no de cosas completamente distintas, sino precisamente de las mismas cosas, pero imperfectas». Desde el punto de vista ideológico este texto es iluminador: el arte verdadero es aquel que logra la perfecta representación de su tiempo histórico, es auténtico si sabe dar forma al espíritu de la 'cultura'.

## **4. EL ANÁLISIS**

### **4.1. Métodos e instrumentos**

Para llevar a cabo este trabajo de análisis, es indispensable, de entrada, utilizar instrumentos de transcripción del texto fílmico lo más precisos posible. Se trata de interrumpir el desfile de las imágenes y los sonidos, que es el modo habitual en que el espectador ve y oye la película, para detenerse en aspectos difícilmente apreciables en la mera audiovisión de la misma por muy aguzada que esté la percepción del espectador.

Analizar la propia materialidad de los enunciados y el proceso de transformación que éstos experimentan al ser reinterpretados como enunciados fílmicos.

*«No sólo no existe una teoría unificada del cine, sino tampoco ningún método universal de análisis de films.» (Aumont y Marie)*

*“Humberto Eco, al hablar del ‘gesto’ fílmico y al llegar al tema de la cinésica, como estudio semiológico de un material visual (aparentemente natural), que precede a la intervención lingüística del espectáculo cinematográfico, afirma: «resulta fácil entrever la posibilidad de una sintaxis cinésica más profunda que ponga en evidencia la existencia de grandes unidades sintagmáticas codificables. En esta obra nos interesa, sin embargo, hacer notar solamente una cosa: incluso allí donde presumíamos una espontaneidad vital existe cultura, convención, sistema,*

*código y, por tanto, (en gran cantidad) ideología. También aquí triunfa la semiología con sus propios medios, que consisten en traducir la naturaleza en sociedad y cultura...» En otras palabras, la sociolingüística precede a la sociología de la imagen, si del análisis semiológico de una determinada unidad narrativa queremos remontarnos al significado histórico, por tanto ideológico en el sentido más exacto del término de cada uno de los signos que componen esa unidad.»<sup>28</sup>*

El factor de actualidad no desempeña ningún papel en la evolución del análisis: su autor puede escoger la obra que más le convenga de entre todas las épocas de la historia del cine, puesto que jamás está directamente sometido a los azares de la distribución.

*«Pero mi modo de estudiarlas era ya más el modo de un analista (si había panorámicas, travellings, si los personajes se movían de derecha a izquierda...) que el de un cineasta. Quizá un cineasta habría tenido una actitud más de impregnarse de las atmósferas, de los argumentos, de las vivencias...» (Viota, 1978)<sup>29</sup>*

El crítico informa y ofrece un juicio de apreciación, mientras que el analista debe producir conocimiento. Está obligado a describir mínimamente su objeto de estudio, a descomponer los elementos pertinentes de la obra, a hacer intervenir el mayor número posible de aspectos en su comentario y a ofrecer, por medio de todo esto, una *interpretación*.

El objetivo del análisis es, pues, que sintamos un mayor placer ante las obras a través de una mejor comprensión de las mismas. En consecuencia, consideraremos el film como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que fundamente sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico) y sobre bases visuales y sonoras (análisis icónico), produciendo así un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico).

---

<sup>28</sup> ABRUZZESE, ALBERTO ed. castellana (1978) *La imagen fílmica*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili

<sup>29</sup> Paulino Viota nació en Santander en 1948 y en la actualidad es director y profesor de cine.

A la minuciosa y atenta transcripción o descripción del texto fílmico en planos y secuencias se conoce como *découpage*<sup>30</sup>, una palabra francesa quizás imposible de traducir.

Un *découpage* exhaustivo debería dar cuenta, en la banda de imagen, de la duración, escala y angulación de los planos, del uso de la profundidad de campo en la disposición de personajes y objetos, del objetivo focal utilizado, de los distintos tipos de *raccord* que aparezcan, de las formas de transición entre un encuadre y otro (cortes, fundidos en negro, en color o encadenados, cortinillas u otros), de los movimientos de cámara y del desplazamiento de las figuras dentro del encuadre, etc.; y en la banda de sonido, de los diálogos, de la música, de los ruidos o efectos sonoros, de la naturaleza técnica de la toma de sonido (estéreo, dolby), etc.; así como de las relaciones entre imagen y sonido, señalando el carácter diegético o no diegético de la fuente sonora, su posición respecto a la imagen, las sincronías o asincronías entre una y otra, etc.

Partiendo de que un film no significa lo mismo para todos, y que un *découpage* exhaustivo de todo el film resultaría demasiado abultado, utilizaremos la segmentación para tratar de entender lo que explica, lo cual no nos exime de dificultades.

*“...la segmentación del film en bloques más pequeños, o sea la delimitación de escenas o secuencias, plantea algunos problemas más que este mero recuento objetivo de planos, y ello es así incluso si el film propone nítidas puntuaciones.”*<sup>31</sup>

La primera etapa de la *descomposición* consiste en segmentar un objeto en sus deferentes partes, o lo que es lo mismo, en individualizar fragmentos que permitan ser entendidos como partes orgánicas de un todo. Este trabajo se realiza sobre la linealidad de la cadena temporal del film y es del orden de lo sintagmático. Estos fragmentos, hoy en día, en el lenguaje crítico más corriente, se denominan las ‘secuencias’ de un film

---

<sup>30</sup> Ver Anexo II, DÈCOUPAGE DE UNA SECUENCIA. *Paths of Glory* (Senderos de gloria), 1957, EEUU, Stanley Kubrick

<sup>31</sup> MONTIEL, ALEJANDRO (2002) *El desfile y la quietud* (Análisis fílmico vs Historia del Cine), Valencia, Colección arte, estética y pensamiento, Generalitat Valenciana, p.30

(narrativo). Una secuencia es una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa, comparable, por su naturaleza, a la 'escena' en el teatro o al *tableau* del cine primitivo.

Una segunda etapa consiste en *estratificar* tanto los segmentos independientes como los grupos de segmentos, estableciendo una cierta jerarquía relacional entre ellos. Se trata de saber cuáles son centrales y cuáles secundarios respecto a los anteriores, cuáles forman el armazón o esqueleto y cuáles se incorporan a dicho armazón para formar el cuerpo definitivo. El trabajo, en este caso, no se realiza sobre la linealidad, sino sobre la transversalidad, y es del orden de lo paradigmático.

La *recomposición* parte de estos dos movimientos para volver a montar los pedazos separados. Este segundo momento busca encontrar una lógica interna al sistema que relaciona las piezas y constituir con ello una totalidad estructurada. La división en partes se establece ya sobre la base de una hipótesis previa de recomposición.

Alcanzar otro lugar espectral, no se reduce, pues, a descubrir lo que existe en un film sino que puede, sin cambiar nada de lo que hay en él, conectar significativamente las piezas según una lógica distinta, de modo simultáneo a como aparecen físicamente engarzadas, cambiando por completo la dirección del sentido del film. Este proceso proporcionará los elementos constatados y argumentados de nuestra búsqueda de sistematizaciones que definan estilos, métodos o recursos probablemente ocultos en las primeras lecturas.

Todo análisis debe presentar una descripción exacta y fidedigna del objeto que analiza, una suerte de mapa del mismo, con elementos claramente discriminados, que sirvan de base a la argumentación del analista. O, dicho de otro modo, lo que nunca se tiene que perder de vista, incluso cuando se remonta el vuelo *interpretativo*. De esta forma se anclan las conclusiones con los componentes mismos del film y se establece un vínculo lógico entre esta *fidelidad empírica* y el conocimiento final adquirido.

En segundo lugar de nada serviría un análisis que llegara a conclusiones *sabidas*, por lo que se trata de decir algo nuevo.

*Es necesario conocer la historia del cine y la historia de los discursos sobre el film escogido para no repetirlos.* (Aumont/Marie, 1991).

Y en tercer lugar, la *auto consistencia*. Todo análisis debe poseer *coherencia interna* (Casetti/De Chio, 1991), lo cual significa tanto atenerse al principio de no contradicción como reconocer la necesidad de formalizar la escritura de manera que la argumentación responda a una lógica progresiva y autorregulada.

Se presenta razonable distinguir dos grandes grupos que componen la realización cinematográfica y separar la *puesta en escena* de la *puesta en serie* (Carmona), la primera es la que compone el entramado espacial imaginario de representación y, la segunda articula cada uno de los fragmentos de ese espacio en una sucesión que forma una cadena temporal. Alejandro Montiel llega un poco más allá e incluye a estos, el análisis del proceso comunicativo.

#### **4.2. La puesta en escena: la imagen y el sonido**

Un tipo de estudio que tiene como precedente, dentro de la Historia del Arte, los análisis pictóricos (Aumont y Marie ponen como ejemplo el análisis de *Pesca nocturna en Antibes* (Picasso, 1939) que publicó Rudolf Arnheim), aunque en su mecánica aplicación al cine debe vencerse la dificultad de describir imágenes detenidas cuyo sentido se alcanza precisamente en el movimiento. Así Érich Rohmer<sup>32</sup> (1977), en un estudio del espacio en *Faust* (Fausto, Friedrich W. Murnau, 1927), distinguió entre espacio *pictórico* (la imagen cinematográfica como representación del mundo), espacio *arquitectónico* (partes del mundo, naturales o fabricadas, provistas de una existencia objetiva) y el espacio propiamente *filmico* (un espacio virtual reconstruido con ayuda de elementos que el film

---

<sup>32</sup> Érich Rohmer (1920 – 2010) crítico y director de cine francés.

proporciona). Rohmer abrió el camino de otros estudios sobre los componentes de la representación fílmica, es decir, de la puesta en escena, el encuadre, el montaje, las relaciones entre campo y fuera de campo, el espacio y el tiempo fílmicos, el sonido, etc. Un notable ejemplo de análisis de este tipo lo ofrece Jacques Aumont en su breve ensayo (titulado “*L’espace et la matière*”, en Leutrat/Marie, 1980) sobre el espacio articulado en las primeras secuencias de *La règle du jeu* (Jean Renoir, 1939).

Mucho antes de inventar la escritura, de dejar constancia gráfica del habla, el hombre ya aprendió a realizar trazos sobre el barro con un palo o con un tizón sobre las paredes de las cuevas, con la intención de representar su mundo visual.

Expresaban un deseo de perduración como respuesta consciente de la fugacidad de sus vidas. Desde el primer bisonte pintado en la pared de una cueva hasta el último video juego generado por ordenador hay una historia que da cuenta del modo en que hemos intentado contar el mundo y a nosotros mismos, para intentar comprender y controlar la realidad.

Cualquier imagen, por prosaica que sea, nace así con esa carga mágica de la que nunca ha llegado a desprenderse totalmente y que reside en su capacidad simbólica.

Peculiar es, en efecto, el comparar un gato de carne y hueso con unas rayas o manchas en un papel. Si se habla con precisión, lo que se debe comparar en orden a la posible mimesis o parecido no es la imagen con su referente físico, sino la imagen percibida con su referente, también percibido.

“Las ambiguas relaciones entre imagen y realidad ponen de manifiesto que “todas las imágenes deben más a otras imágenes que a la naturaleza” (Gombrich<sup>33</sup> a propósito de Wölfflin<sup>34</sup>). Culturalmente

---

<sup>33</sup> Ser Ernst Hans Gombrich (1909 – 2001) fue un historiador de arte austríaco, que pasó gran parte de su vida en el Reino Unido.

<sup>34</sup> Heinrich Wölfflin (1864 – 1945) fue un famoso crítico de arte suizo, considerado como uno de los mejores historiadores de arte de toda Europa.

codificadas, desvelan al observador perspicaz tanto un sistema de representación como un objeto exterior.”<sup>35</sup> Cada nueva imagen contiene de algún modo todas las que le precedieron.

Del fotograma aprovechamos la *comodidad* que supone la imagen detenida para estudiar sus parámetros formales, como el encuadre, la profundidad de campo, la composición, la iluminación, e incluso los movimientos de cámara, ya que una serie de fotogramas permite descomponerlos y estudiarlos de una manera más analítica<sup>36</sup>. Aunque, hay que ser muy prudentes en este sentido. El fotograma no es más que un mediocre instrumento de trabajo en lo que se refiere al aspecto narrativo de un film y un instrumento muy peligroso si se pretende utilizar para una interpretación del film en términos de personajes y de psicología. El fotograma elegido con fines ilustrativos se seleccionará, pues, en función de su legibilidad, el que más ‘hable’, el más *típico*. Esta rentabilidad semiológica, por desgracia renunciará en parte, a lo que constituye el estatuto privilegiado del fotograma: su ‘anonimato’.

De lo sonoro solo apuntar este breve apartado, que está dedicado sencillamente a recordar dicho elemento y señalar la importancia que también tiene en el entendimiento del film, además de ser una forma de citarlo, al igual que el fragmento y el fotograma, aunque estas sean las más empleadas.<sup>37</sup>

### **4.3. La puesta en serie: la narración**

Además del estudio de los temas o de los contenidos del film, una buena parte de las energías analíticas acomete el análisis del relato o de las

---

<sup>35</sup> GAUTHIER, GUY (1996) *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra, cap.14

<sup>36</sup> Ver anexo I, *Caché*, (Escondido), p.6

<sup>37</sup> Michel Chion tiene diferentes publicaciones al respecto: *El cine y sus oficios* (2009) Cátedra; *La voz en el cine* (2004) Cátedra; *El arte de los sonidos fijados* (2001) Taller de Ediciones; *La música en el cine* (1997) Paidós; *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (1998) Paidós

estructuras narrativas. El análisis de Nick Browne (1982)<sup>38</sup> de 12 planos de *Stagecoach* (La diligencia, John Ford, 1939), puede servir de ejemplo de un área de investigación que se interroga por cuestiones como el cruce entre el punto de vista de los personajes y el punto de vista del narrador, los acontecimientos de la trama, las diferencias entre la enunciación y la narración, el orden, la duración y la frecuencia de la temporalidad cinematográfica, etc.

En el terreno fílmico, es frecuente confundir narración con punto de vista. François Jost en un interesante artículo<sup>39</sup> centra dicho equívoco en que la imagen nunca puede decir, sino mostrar. El film podrá proponer relaciones paradójicas entre narración y punto de vista, mostrando relatos en primera persona desde una perspectiva omnisciente.

Juan Miguel Company en *El trazo de la letra en la imagen*, hará uso de varios ejemplos fílmicos para separar la mirada del punto de vista, y así, desvelar el estilo libre de la novela a través de mecanismos puramente cinematográficos.

Chion por su parte en *Cómo se escribe un guión*, aportará claves fundamentales que extensamente ejemplificadas ilustrarán puntos comunes en diferentes guiones y advertirá de los errores más habituales a la hora de contar una historia en cine.

“Muchos decían que el guión no podía enseñarse; y tenían razón... en principio. Y es que los buenos guiones no surgen por generación espontánea, sino que suelen nacer de un determinado oficio, o de la intuición de ciertas leyes que alguien decide respetar o ignorar.”<sup>40</sup>

Desde un primer momento el guionista cinematográfico se encontró con un inmenso caudal de narraciones (mitos, fábulas, cuentos, novelas,

---

<sup>38</sup> Browne, *The Spectator-in-the-Text : The Rethoric of Stagecoach, Movies and Methods*, vol. 2

<sup>39</sup> JOST, FRANÇOIS: «Discours cinématographique, narration: deux façons d'envisager la problème de l'enonciation», in *La théorie du film*, París. Ed. Albatros, 1980.

<sup>40</sup> CHION, MICHEL (2009) *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra, p.7

obras teatrales) en el que entró a saco para sus inspiraciones o recreaciones.

#### 4.3.1. La historia y el relato

Una distinción fundamental que hay que hacer es la distinción entre la *historia propiamente dicha* (es decir, sencillamente <lo que pasa> cuando se dispone el guión en orden cronológico) y otro nivel que podemos llamar narración, pero que otras personas llaman relato, discurso, construcción dramática, etc., y que se refiere a *la manera en que se cuenta esta historia*. Entre otras cosas, la manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se ponen en conocimiento del público (modalidades del relato, informaciones que se ocultan y luego se revelan, utilización de los tiempos, de las *elipsis*, de las insistencias, etc.). Este arte de la narración puede, en sí mismo, conferir interés a una historia sin sorpresas. Inversamente, una mala narración puede echar a perder el interés de una buena historia, cosa que experimenta cualquiera cuando se esfuerza por conseguir una <historia divertida>.

Existen aspectos de principio que confieren innegable fuerza a la obra. Por ejemplo, el relato lineal de una historia de intriga, no tiene sentido si el modo del relato, la manera en que se articulan los procedimientos de disimulo y de semiocultación propios de la narración cinematográfica (fuera de campo), no se emplean para este fin. Con mucha frecuencia, la narración se construye a partir de una *elipsis*, una paralipsis, que le oculta al espectador una información fundamental.

Las películas con «golpe de efecto final» (*twist*)<sup>41</sup>, se basan evidentemente y en gran medida en la narración, es decir, en la manera de exponer los hechos, ofreciéndonos de algunas escenas única e intencionadamente fragmentos (una visión incompleta o parcial). La

---

<sup>41</sup> Ver ejemplos de películas que terminan con un *twist*, en el libro de Michel Chion (*Cómo se escribe un guión*) pp.278-282

complejidad, pero también la puesta en evidencia para el espectador del papel de la narración con respecto a la historia, es un rasgo característico del cine reciente, incluso del destinado a las grandes audiencias.

Los autores invitan a que no se disperse la unidad del guión en demasiadas intrigas secundarias (*subplots*), en demasiados pequeños detalles y también a que no se pierda de vista, o incluso se confunda, la idea, el motivo, la intención principal que debe animarla. Tales argumentos secundarios se utilizan en ocasiones para el *relief* (alivio en inglés, es decir, respiro, descanso), pero también para adornar, variar, distraer y a veces desviar intencionadamente la atención y la curiosidad del público (pista falsa); finalmente, para reforzar la idea principal en torno a la que gira el relato, ilustrándola de una manera distinta a como lo hace el argumento principal.<sup>42</sup>

#### **4.3.2. La acción y el diálogo**

Se suele decir que el cine es en primer lugar acción y en segundo lugar diálogos, aunque es una cuestión de equilibrio.

Cabe aconsejar que las acciones se describan con precisión, de manera concreta, sin caer en largas y laboriosas descripciones (explícito y escueto). Un recurso importante y elegante, a veces ignorado a la hora de estudiar y concebir un guión, es la *no acción*, un personaje activo que se aparta o no reacciona dejando el paso a otro.

Las funciones del diálogo cinematográfico son múltiples:

- hacer que avance la acción;
- comunicar hechos e informaciones al público;
- revelar los conflictos y el estado de ánimo de los personajes;
- establecer sus relaciones mutuas;

---

<sup>42</sup> Ver anexo I, *Shutter Island*, (Shutter Island), p.19

- comentar la acción;
- caracterizar al personaje que habla, pero también al que le escucha;
- a veces, divertir en sí mismos.

Por lo general no hay «buenos diálogos» en sí mismos, por la fineza de las réplicas, sino diálogos más o menos adaptados a la acción.

No recurrir a la capacidad que tiene el diálogo de crear por sí solo el sentido y el movimiento de una escena, sino ponerlo en situación, fue durante mucho tiempo la preocupación de Hitchcock.<sup>43</sup>

### 4.3.3. Los personajes y los accesorios

Los elementos básicos de una caracterización son supuestamente:

- la edad aproximada;
- la posición en la sociedad;
- la relación con los demás;
- el comportamiento de los demás con respecto a este personaje;
- a veces un pasado oculto.

Se presenta razonable hacer uso de los elementos que nos facilita el medio, y mostrar el carácter de los personajes a través de una acción<sup>44</sup>, los personajes de cine a menudo se supone que deben revelarse, no a través de descripciones, sino de ademanes, de reacciones, lo que conduce a inventar para ello pequeñas circunstancias, pequeños incidentes que, no es que hagan que avance la historia, sino que sobretodo permiten que el personaje en cuestión se muestre, se

---

<sup>43</sup> Cuando se escribe una película, es indispensable separar claramente los elementos de diálogo y los elementos visuales, y siempre que sea posible, dar preferencia a lo visual. [...] Cuando se cuenta una historia en el cine, sólo habría que recurrir al diálogo cuando resulta imprescindible (Hitchcock-Truffaut, Editions Ramsay, p.47)

<sup>44</sup> Company analizando la presentación de Muffat en *La Nana* de Maurice Cazeneuve dice: Ante la pregunta de Naná «¿Quién es el conde Muffat?» Francis, su amanerado peluquero, contesta «¡Es Chambelán de la emperatriz... Un hombre muy importante!». La segunda frase se oye sobre la figura de Muffat, en plano medio, en el salón de su casa. La continuidad entre una imagen y otra subraya, pertinentemente, el hecho de que Muffat es hablado, puesto en boca de Francis como hombre público.

caracterice haciendo frente a las mismas<sup>45</sup>. Desde este punto de vista, el cine es conductual... Un personaje puede, e incluso a menudo *debe*, definirse enseguida a través de su carácter o su función, *en cuanto aparece por primera vez*.

El *tag* es un rasgo característico (tic, ademán, muletilla, reacción, detalle del atuendo, utilización de un accesorio particular, etc.), que distingue a un personaje, aun cuando no nos diga nada de la psicología del personaje, nos hace “sentir a la persona” y su aspecto individual, distinto, único. El *tag* debe estar relacionado con la historia y no injertarse de manera artificial en la misma.<sup>46</sup>

Los autores de manuales de guiones coinciden en decir que el personaje, sobre todo el personaje secundario, debe dar una impresión dominante que pueda resumirse en una palabra: frialdad, insolencia, travesura, cinismo, competencia, autoridad, etc. Al mismo tiempo, el guión puede concebirse para que cambiemos constantemente de idea acerca de los personajes, utilizando nuestros prejuicios, nuestros estereotipos: es lo que llamamos el «guión proyectivo». Además también es muy común que definamos a los personajes por comparación, es el recurso que se conoce como «caracterización por contraste o por rasgos comunes».

Lo mismo ocurre cuando se definen los grupos de personajes, equipos que mantienen un origen u objetivo común, o que están amenazados por el mismo factor. Estos grupos pueden ser ampliados o reducidos, o puede que aparezcan enfrentamientos o tensiones entre sus componentes, de esta manera podría la trama pasar por este hecho.

Inversamente, a partir de la década de 1990 hemos asistido al florecimiento de películas de grupos cuyos personajes no se encuentran sino que se cruzan ocasionalmente o virtualmente (*Magnolia*, 1999, de Paul Thomas Anderson, *Crash*, 2004, de Paul Haggis, *Babel*, 2006, de Alejandro González Iñáurri).

---

<sup>45</sup> Ver anexo I, *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, (Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra), p.7

<sup>46</sup> Un buen ejemplo lo constituye la presentación del jefe de policía Martin Brody en *Tiburón* (1975), Spielberg despliega abundante información al respecto en unos escasos minutos.

Citemos ahora algunos defectos posibles en la definición o en la utilización de los personajes:

- a) *Personajes-marioneta*, o portavoces, que transmiten un mensaje o alguna cita y carecen de vida propia.
- b) *Reacciones inadecuadas*. No reaccionan bastante con respecto a la manera en que han sido definidos. *Over-reaction*: reaccionan exageradamente.
- c) *Comportamientos mal motivados*. En *Alien3*, Ripley se halla atrapada en un planeta-cárcel y no cuenta nada a los otros presos de su historia pasada con los alienígenas; esta reticencia a la hora de decirles lo que sabe no se explica mediante ninguna razón comprensible en la historia.
- d) *Personajes que no se adecuan* a la manera en que han sido definidos (mentalidad, grupo de edad, etc.) Aristóteles citaba el ejemplo de un joven que no habla como un joven.
- e) *Conversión súbita*: el personaje cambia de actitud, de creencia, de comportamiento, sin que el cambio se haya preparado previamente. Lo arbitrario de la conversión súbita de Julius al bien, y de su redención, se muestra claramente y se reivindica en *Pulp Fiction*.
- f) *Demasiada pasividad*. Aunque significada como tal puede ser un tema interesante.
- g) *Ausencia de diferenciación* entre los personajes: se parecen demasiado, no se definen lo suficiente mutuamente, dan la sensación de ser intercambiables.
- h) *Idiot plot*. Un *idiot plot* (argumento estúpido) es una historia en la que los personajes tienen que comportarse como imbéciles para permitir que se desarrolle el argumento. ¿Qué le impide al protagonista luchar contra una dificultad? Contrariedad que desde nuestro punto de vista, le sería fácil superar si quisiera. Hay que tratar de dejar claro a efectos del espectador que es imposible otro tipo de reacción del personaje.

Un guión puede barajar no sólo personajes sino también un determinado número de accesorios importantes, los cuales pueden desempeñar un papel *funcional* de herramienta o un papel *revelador*, o incluso simbólico. La utilización de accesorios obedece a menudo a determinados clichés, a determinadas tradiciones: los espejos se utilizan cuando se trata de dobles, de búsqueda o de pérdida de identidad...En el decorado hay una jaula de pájaro cuando un personaje se halla prisionero.<sup>47</sup>

#### 4.3.4. La importancia del lugar

Se suele decir que lo propio del cine, contrariamente al teatro, es que permite (en teoría) ir a cualquier lugar, aunque a veces se ha impuesto la *unidad de lugar* o la búsqueda de los *lugares opuestos*, por razones de eficacia dramática. En muchos guiones a menudo se olvida conferir un carácter y una atmósfera a los distintos lugares de la acción, puede resultar útil realizarlo mediante la diferenciación (un lugar lleno de trastos, un lugar vacío; un lugar colectivo, un espacio privado, etc.).

La posibilidad de representar simultáneamente escenas que se desarrollan en lugares diferentes es característica del *montaje paralelo*.

Un número importante de películas utiliza la idea de una ciudad como marco único o casi de la acción (*Midnight in Paris*, de Woody Allen, *Casablanca*, de Michael Curtiz, *Atrapado en el tiempo*, de Harold Ramis).

En torno a la función de los lugares se recomienda:

- Bien hacer que el lugar cumpla su función habitual (una misa en una iglesia, un partido de fútbol en un estadio...)
- O bien, por el contrario, provocar un choque, una contradicción entre el lugar y lo que allí sucede.

En ambos casos, se ha tenido en cuenta el lugar y su función y no se ha tratado como un decorado puramente pasivo.

---

<sup>47</sup> Ver anexo I, *Buda as sharm foru rikht*, (Buda explotó por vergüenza), p.7; *Dial M for Murder*, (Crimen perfecto); y *A Perfect Murder*, (Un crimen perfecto), p.10

#### **4.4. Del proceso comunicativo y del espectador por él construido**

El texto fílmico puede ser considerado, a la vez como objeto y terreno de la comunicación, perspectiva ésta que sin duda comparte con la anterior, preocupaciones comunes. Los analistas que han investigado en este campo se preocupan por distinguir entre Autor real y Autor implícito, entre Espectador real y Espectador implícito, entre Narrador y Narratario, para tratar de precisar las formas y recorridos de la mirada.

Un excelente trabajo de Francesco Casetti, *El film y su espectador*, publicado originalmente en Milán en 1986 y traducido al castellano en 1989, se interrogaba por la figura, el lugar y el trayecto del espectador aduciendo análisis relevantes de películas tan adecuadas para el estudio de los modos de *implicación* del espectador dentro del film como *Citizen Kane* (*Ciudadano Kane*, Orson Welles, 1941) o *Stage Fright* (*Pánico en escena*, Alfred Hitchcock, 1950).

#### **4.5. El análisis sincrónico y diacrónico**

Abruzzese, en *La imagen fílmica*, investiga el carácter de esta imagen como producto de consumo inmerso en el mercado global, abordando la publicidad y alcanzando, por ejemplo, a los actores también como elementos de consumo.

Para su análisis propone abarcar aspectos anteriores y posteriores, tratar de mostrarlo tal como es, abordando las formas *específicas de consumo estético*, que servirán también para la interpretación sincrónica de una única agrupación de valores visuales, homogéneos puesto que son considerados histórica y económicamente en su multiplicidad de funciones, aunque dentro de una función dominante.

##### **1. Análisis de las estructuras de:**

##### **1.1. Producción:**

##### **a) componentes sociales de la estación emisora**

- b) capitales disponibles e invertidos
- c) tiempos y modos de producción
- d) composición social de los obreros
- e) material utilizado

1.2. *Circulación:*

- a) canales de distribución
- b) estructura del lugar de disfrute
- c) coste del disfrute
- d) ciclo de la venta

1.3. *Mercado:*

- a) dimensiones del público
- b) composición social
- c) funciones

2. Análisis del producto

2.1. *Análisis de los medios narrativos:*

- a) relación significativa entre primer plano, plano americano y panorámica
- b) montaje
- c) duración de las secuencias
- d) relación entre detalle y ambiente
- e) relación entre interiores y exteriores
- f) encuadres y movimientos de la cámara
- g) relación actor-naturaleza
- h) relación palabra-imagen
- i) relación imagen-sonido
- j) ruido.

2.2. *Análisis de cada fotograma:*

- a) componentes espaciales interiores
- b) posición de la figura humana
- c) disposición del ambiente
- d) relaciones cromáticas, etc.

Y añadiría un tercer punto titulado *Análisis de los modos individuales y colectivos de consumo de la imagen fílmica*, ciertamente preferible a otra posible perspectiva cognoscitiva con respecto a los modelos individuales y colectivos de creación visual. Por otro lado su dimensión histórica, o por así decirlo, su evolución (punto de vista diacrónico), no haría sino por comparación ampliar el contexto. Montiel reclama un estudio minucioso del vasto corpus, compuesto aproximadamente por 6500 films, que constituye el rico patrimonio cinematográfico español: «... es hora ya, a nuestro entender, de aplicar las herramientas del análisis fílmico a muchos de estos films españoles cuyas circunstancias de producción, rodaje, distribución, recepción crítica, etc., ahora conocemos mejor.»<sup>48</sup> Esta agrupación homogénea por el preciso criterio de la nacionalidad, confirma la necesidad que plantea Abruzzese de elaborar una especie de inventario de los culturemas que socializan las imágenes.

Además participar ahora desde la distancia sobre muchos títulos ayuda a disfrutar de la perspectiva y de la imagen del conjunto, lo cual mejora sin duda el análisis global.

“Con esto, parece observarse una importante fractura entre el análisis propio del film, con el engarce del mismo en la Historia del cine. Como bien decía el historiador del cine español Julio Perez Perucha, aunque esto parezca una obviedad, hay algunos analistas y críticos que no enlazan para nada con la Historia, con lo cual llega un momento en que por un lado va la Historia, y por otro el análisis, por lo que no nos encontramos en ningún lado.”<sup>49</sup>

#### **4.6. Conclusiones sobre el análisis**

En el camino hacia la definición del análisis fílmico, podemos retener tres principios (Aumont y Marie):

---

<sup>48</sup> MONTIEL, ALEJANDRO (2002) *El desfile y la quietud* (Análisis fílmico vs Historia del Cine), Valencia, Colección arte, estética y pensamiento, Generalitat Valenciana, p.37

<sup>49</sup> CASTRO DE PAZ, J.L.; COUTO, P.; PAZ PAGO, J.M. (1999) *Historia, Teoría y Análisis del texto fílmico*, A Coruña/Madrid, Universidade da Coruña/Visor, p.156

- a) No existe un método universal para analizar films;
- b) el análisis del film es interminable, porque siempre quedará, en diferentes grados de precisión y de extensión, algo que analizar;
- c) es necesario conocer la historia del cine y la historia de los discursos existentes sobre el film escogido para no repetirlos, además de decidir en primer término el tipo de lectura que se desea practicar.

La semiología, y como consecuencia el análisis del films, jamás serán ciencias experimentales, puesto que no tratan de lo *repetible*, sino de lo infinitamente singular.

Analizar un film, incluso entendido como obra artística, es en el fondo una actividad banal, por lo menos de una forma no sistemática, algo que todo espectador, por poco crítico que sea, por muy distante que se sienta del objeto, puede practicar en cualquier momento determinado de su visión.

## **5. EL REALIZADOR MATIZA**

### **5.1. Referentes y originalidad**

Ya hemos visto como el realizador dispone una serie de elementos ante nosotros para contarnos una historia. Ahora veremos algunas desviaciones y trataremos de entender esa nueva intencionalidad, en la que el autor se muestra con mayor notoriedad.

Dentro del entorno del bagaje visual, las imágenes viajan, pasan de un soporte a otro, modificándose en el camino: ¿pero qué es lo que se modifica? Tomemos un ejemplo de tráficos diversos y repetidos, pero de naturaleza muy banal. Consideremos una obra pictórica de un italiano conocido del siglo XV, que, de hecho, es en sí misma el resultado de una condensación de otras varias tradiciones. La noción de influencia se reactiva gracias al tráfico, y por ello hay tráfico de influencias. Esta obra, que adquirió por eso mismo un estatuto de obra original y firmada, es una copia del artista o de sus alumnos, se vuelve luego un grabado que se

pone a circular, a ser reinterpretado, evidentemente con modificaciones. Va a ser alterada, objeto de tráfico. Un día la encontramos en una película, es decir, como elemento de un decorado o copiada por la imagen cinematográfica. Algunos de estos tráficos están claros y se pueden fácilmente detectar. Muchos otros son más particulares. Es un placer descubrirlos y ponerlos al día.<sup>50</sup>

El apartado de referencias es de los ejercicios más gratificantes, encontrar una similitud con una película anterior nos indica a las claras los referentes con los que el director trabaja.<sup>51</sup>

Como hemos dicho, uno de los métodos más sencillos es colocar elementos reconocibles en los decorados que nos recuerden a otras películas, normalmente fuentes de las que el director bebió. Escasamente recordamos una película de terror en la que en los decorados, aparecía un cartel cinematográfico que publicitaba otra película clásica, en claro homenaje a esta. Lo mismo sucede cuando aparecen libros, discos de música (o la propia banda sonora), emisión de películas en televisores o en pantallas de cine... accesorios que aunque no participen en la trama referenciaran el argumento.

Una de las claves de humor de la *sitcom* inglesa (comedia de situación) *Los informáticos*<sup>52</sup>, son las referencias a cosas –posters, camisetas, adhesivos- relacionadas con la informática que todo el mundo conoce. Además, no hace mucho, se publicó que para la nueva temporada de la serie se aceptaban sugerencias de los telespectadores, sugerencias en clave *geek*<sup>53</sup> para los decorados de la oficina en la que transcurren la mayor parte de las situaciones, haciendo que la audiencia participe en la puesta en escena.

---

<sup>50</sup> Ver anexo I, *Dersu Uzala*, (El cazador), p.22

<sup>51</sup> Ver anexo I, *Moon*, p.15

<sup>52</sup> *The I.T. Crowd* (2006) Reino Unido, Ben Fuller y Graham Linehan

<sup>53</sup> *Geek* (del inglés *geek*, pronunciado "guik": IPA /gi:k/) es un término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática. El término «geek» en español está relacionado sólo con la tecnología, a diferencia del uso del término *geek* en inglés, que tiene un significado más amplio y equivalente al término español *friki*. Wikipedia.

Pero, y se incluye a la comedia, cuando la expresión de éste se realice con mayor sutileza, más gratificante deberá resultar vincularlo a sus referentes y si no, será un buen método de aproximación a la temática de la película o para vislumbrar los elementos que están entrando en juego.

¿Se puede ser original abusando de los referentes? Está comprobado que sí. Incluso, realizando el *remake* de una película se puede ser original, lo que ocurre es que este caso es más propicio para todo tipo de fraudes.

La fiabilidad en condiciones de modernidad “existe en el contexto de un conocimiento general de que la actividad es creada socialmente, y no dada en la naturaleza de las cosas o por influencia divina”. En este sentido, las consecuencias de las acción humana dejan de ser atribuidas a algo desconocido, y se presta particular importancia a las intenciones de la acción en tanto que el individuo produce sus propias acciones.

La originalidad se nutre del momento creativo. Según Sir Ken Robinson en la actualidad, y prácticamente en la totalidad de los países del mundo, no se potencia la creatividad de los escolares.<sup>54</sup> Podemos sentir una corriente progresista que pretende aumentar el campo creativo dentro de la etapa formativa, pero la realidad es que en la actualidad, los ejercicios de creatividad cinematográfica original excesivos, suelen acabar etiquetados de cine experimental, así como los desbordamientos en ‘*miradas interiores*’ del propio realizador acaban tildados, por lo general, como cine de autor. Cada caso necesitará la dosis justa de cada ingrediente (referencia vs originalidad) y hasta es posible no encontrar nada de lo anterior.

«*El ingenio sorprende por su eficacia. Debe producir el máximo efecto con el mínimo gasto.*»<sup>55</sup>

El realizador ingenioso necesita ser original: ésa es su marca de fábrica, pero, ser original es, con frecuencia, una degradación del ingenio, un

---

<sup>54</sup> En las conferencias TED (*Technology, Entertainment, Design*) de 2006 sir Ken Robinson habló de cómo la educación que se imparte en las escuelas mata la creatividad. *Do schools kill creativity?*, video oficial: <http://www.ted.com/index.php/talks/view/id/66> Duración: 20 min. Existen versiones subtituladas.

<sup>55</sup> MARINA, J.A. (1992) *Elogio y refutación del ingenio*, Barcelona, Anagrama, p.118-122

quiero y no puedo. Por desgracia, aparece con notable frecuencia cuando se busca voluntariamente. Contrariamente, la reflexividad lo desfigura, le hace perder la soltura y termina mostrando automatismos fáciles.

La originalidad tiene que sorprender por su habilidad. El espectador ha de percibir que la rapidez, la escasez de medios, la dificultad sólo sirven para realzar el tino del autor. Acierta en lo que hace, y además, lo hace con facilidad. Reconocer la acción intencional en el individuo, es reconocerle su capacidad como ser creativo.

## 5.2. Mirar a cámara

Es un recurso narrativo que emplean numerosas películas recientes. Consiste en hacer que los personajes hablen directamente a la cámara para exponer sus pensamientos, sus sentimientos y para informar al público acerca de los acontecimientos<sup>56</sup>, y aunque tiene numerables variantes, la principal finalidad es la de enfatizar el mensaje y aumentar nuestra participación como receptores en la comunicación que se establece en el medio<sup>57</sup>. Por lo general, este tipo de intervención suele ser puntual.

Mirar directamente a cámara es un gesto poco común en el cine clásico, pues entonces estaban claramente delimitados los espacios correspondientes al espectador y los personajes, aunque su origen tampoco es reciente, puesto que ya aparece utilizado en una película muda, *Tartufo o el hipócrita* (1925) de Murnau.

En el cine moderno no sorprende demasiado a nadie que un personaje nos mire, nos hable y escoja como interlocutores del film, confundiendo los espacios existentes a uno y otro lado de la pantalla. Aun así es un ejercicio arriesgado.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Ver anexo I, *Frankenstein*, (El Doctor Frankenstein), p.14

<sup>57</sup> Ver anexo I, *The Blair Witch Project*, (El proyecto de la Bruja de Blair), p.12

<sup>58</sup> Ver anexo I, *4 luni, 3 saptamini si 2 zile*, (4 meses, 3 semanas y 2 días), p.13

### 5.3. Licencias cinematográficas

Partiendo de la fuerte codificación narrativa, condición *sine qua non* para que la película funcione, la licencia cinematográfica expone un reajuste que transgrede todas las normas hasta entonces establecidas en el film.

Su aplicación no está exenta de riesgos, una vez superado el primer momento de confusión, y como no se justifique bien su uso, el caos estará asegurado. Si dicho elemento (o la ausencia de este), por ejemplo alcanzase al relato, el espectador podría considerar que se trata de un reajuste improvisado del guión. Por consiguiente, dejaría de llamarse licencia cinematográfica y podría pasar a llamarse *carencia resolutive*. Si por el contrario, comprendemos o entrevemos la razón que llevó al realizador a utilizar dicho recurso y encontramos su sentido dentro del conjunto de la película, su uso podrá resultar del todo ingenioso<sup>59</sup>. También puede ocurrir que no la entendamos o que no le encontremos mayor intención más allá del mero atrevimiento del director, con lo cual pasará a ser una simple anécdota o una seña de identidad del mismo.<sup>60</sup>

El ingenioso ha de hacer que se le note. El estilo es una opacidad que retiene al espectador. Es un procedimiento para que se fije. Pues bien, el ingenio quiere tenerle prendido-prendado de su flagrante desviación de la norma. Cuanto mayor sea el intervalo que le separa del grado cero, mejor. Juntar palabras que nunca hayan ido juntas, era aspiración de Valle Inclán.

## 6. EL ESPECTADOR FOCALIZA

### 6.1. Reconocimiento y comprensión

Nombramos de nuevo a Margarita Schmidt cuando habla de *Una mujer es una mujer*, para señalar que el espectador implícito diseñado por Godard

---

<sup>59</sup> Ver anexo I, *Suspicion*, (Sospecha), p.17

<sup>60</sup> Ver anexo I, *Pulp Fiction*, *Funny games* y *Sanxia haoren* (Naturaleza muerta), p.18

en este filme, no sólo reconocía la historia y las actitudes de los personajes, sino que tenía capacidad de disfrutar al descubrir los guiños culturales y las transgresiones del lenguaje clásico. El éxito de los filmes de Godard se debe, en gran medida, a este juego de complicidad narcisista establecido con el espectador.

Los guiños culturales por ejemplo se nutren principalmente del ingenio.

*“¿Qué quiere el ingenio que suceda? Una experiencia de libertad, que incluye la diversión, la ligereza, la devaluación de la realidad, la afirmación del yo. ¿Cómo consigue ser eficaz? Conviene ir de lo más sencillo a lo más complejo. El ingenio se sirve de la técnica de la condensación gracias a la cual comprime un ingente bloque de información, que se distiende al ser comprendido. Esta expansión cognoscitiva es símbolo de una expansión ontológica. El hombre se siente momentáneamente liberado de su limitación. La eficacia está en condensar un tomo en una palabra, p.ej. la malignidad de Churchill proporciona un retrato de su enemigo con sólo siete palabras. Un biógrafo utilizaría siete tomos. Churchill sobre Attlee: «una oveja vestida con piel de oveja»”*<sup>61</sup>. Para Aristóteles el ingenio produce placer porque enseña rápidamente.

Este reconocimiento está ligado a la capacidad de distinguir y ubicar los distintos elementos individuales que aparecen en el desarrollo temporal de la proyección sobre la pantalla: personajes, luces y sombras, colores, sonidos, frases, tonos de voz, etc. La comprensión implica, a su vez, la

---

<sup>61</sup> MARINA explica esta frase: “Aunque no hay nada más enojoso que explicar una ingeniosidad, voy a hacerlo para mostrar la gran cantidad de información implícita que contiene. En primer lugar, Churchill utiliza anómalamente una frase hecha, que permanece como punto de referencia. La versión común, el grado cero, menciona un lobo vestido con piel de oveja. Nos resulta comprensible que la maldad se disfraza de inocencia. Como pertenece a la esencia del disfraz ocultar la apariencia, resulta cómico disfrazarse de lo que uno es, por ejemplo, la oveja de oveja. Así funciona las distracciones que Bergson ponía en el origen de lo cómico. Al mantener resonando la frase primitiva, Churchill hace de Attlee una figura distraída e hilarante, que pretende ser astuta, pero sólo consigue ser cándida. Es un buen hombre que intenta en vano parecer perverso, comportamiento que anula con su torpeza, al mismo tiempo la bondad y la astucia. No es bondad, porque quiere ser astuta. No es astucia, porque no consigue engañar. Attlee entra a formar parte de la galería de insensatos, junto al que asó la manteca y al que se tiró al mar para que no le mojara la lluvia.”

capacidad para relacionar estos elementos individuales entre sí como partes de un todo más amplio: el encuadre, el plano, la secuencia, el conjunto del film, etc. Este doble movimiento no es natural, sino cultural y necesita aprendizaje.

En esta situación podemos decir que, además del bagaje cultural que se espera del invitado al fenómeno cinematográfico (por edad, región...), podamos añadirle uno específico, propio del medio. El curioso ha de ser consciente del uso de determinadas astucias que circularan ante él. *«Aún con todo, las posibilidades de que el invitado no se acomode con prontitud a las convenciones del lugar son muchas. Solo el hábito de frecuentar aquella casa de ensueño o de pesadilla, sólo el hecho de familiarizarse con sus costumbres, le capacitará, presumiblemente, para no perderse detalle e interpretar los acontecimientos con arreglo al programa de interpretación que el propio film propone.»*<sup>62</sup>

## 6.2. El film documental

Los jóvenes autores de la futura *Nouvelle Vague* afirmaban que toda película era un *documental*. Es apenas concebible el separar estos dos niveles en la película (salvo en los dibujos animados).

Reivindicar la especificidad 'documental' de una película supone, pues, aislar un contenido o un tema, ejercicio en gran medida 'abstracto', puesto que dicha operación obliga a rechazar la forma concreta tomada por ese contenido o ese tema en la película.

Es de señalar que, al contrario de la lección de los grandes documentalistas del pasado y de la actualidad, la forma adoptada por las películas llamadas documentales haya abandonado cada vez más la búsqueda de estilo que las caracterizaba, mientras que se va estableciendo una forma que imita el reportaje o las noticias televisivas

---

<sup>62</sup> MONTIEL, ALEJANDRO (2002) *El desfile y la quietud (Análisis fílmico vs Historia del Cine)*, Valencia, Colección arte, estética y pensamiento, Generalitat Valenciana, p.42

como efecto de verdad. Ejemplos los hay a montones, en *When you're strange* (2009), documental dirigido por el estadounidense Tom DiCillo y narrado por Johnny Depp, se nos muestra la 'verdadera' historia de la mítica banda de Los Angeles, The Doors. Utilizando metraje rodado entre la formación del grupo en 1965 y la muerte de Morrison en 1971. Otra manera de justificar una especificidad documental es a través de la tendencia que valoriza lo 'cotidiano'.

El caso del *Falso Documental*, por ejemplo, es un caso singular. Cuando hablamos de falso documental no nos referimos a un documental fraudulento, nos referimos a un documento que no pretende pasar por verdadero, nos referimos a un texto cuya intencionalidad es hacernos conscientes de los débiles cimientos sobre los que construimos nuestra representación de lo real: "*La parodia del documental permite al espectador cuestionarse por qué cree en el documental*"<sup>63</sup>

El caso de *Fraude*<sup>64</sup> es sin duda uno de los mejores ejemplos de un film post moderno porque contiene todas las características de una de las vertientes más importantes que este modelo ha desarrollado en los últimos años: la extrema complejidad narrativa que incluye el uso de historias paralelas, analepsis<sup>65</sup> y prolepsis<sup>66</sup>; la densidad informativa, tanto visual como auditiva; el montaje rápido y ultrarrápido que otorga un ritmo trepidante allí donde lo requiere el film. Pero lo que nos resulta más interesante destacar ahora de este film, es su uso del montaje como base estética a partir del collage entre imágenes de archivo, descartes de films ajenos e imágenes propias; la mirada crítica y desencanta que se atreve incluso a cuestionar el valor documental del cine documental mostrando la extrema fragilidad de los límites que encierran la realidad y la ficción,

---

<sup>63</sup> SÁNCHEZ NAVARRO, JORDI (2001) *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción*, Glenat, Barcelona, El mockumentary: de la crisis de la verdad a la realidad como estilo. p.25

<sup>64</sup> *F for Fake / Question Mark*, 1973, EEUU, Orson Welles, goza del mérito de haber sido el primer falso documental de pintura en la historia del cine, un ensayo cinematográfico que usa el código del cine documental para subvertir los modelos clásico y moderno.

<sup>65</sup> RAE: 1. f. *Ret.* Pasaje retrospectivo que rompe la secuencia cronológica de una obra literaria.

<sup>66</sup> RAE: 2. f. *Ret.* Figura de dicción en que anticipa el autor la objeción que pudiera hacerse.

denunciando la permeabilidad de las fronteras entre la verdad y la mentira. La importancia histórica de este tipo de película obedece, sobre todo, a su naturaleza magistral en cuanto que dio nombre y modelo a uno de los subgéneros más interesantes del audiovisual de no ficción postmoderno, el *Fake* o Falso Documental, con discípulos tan interesantes como Rob Reiner con *This is Spinal Tap* (1984). Peter Jackson con *Forgotten Silver* (1995), William Karen con *Opération Lune* (2002) o incluso Daniel Myrick y Eduard Sánchez con la exitosa *The Blair Witch Project*<sup>67</sup> (1999).

*“Utilizando exclusivamente imágenes preexistentes, es posible realizar obras cinematográficas que traten sobre la historia reciente y que tengan un aire épico similar al que se puede encontrar en las películas históricas de ficción, como es el caso de The Autobiography of Nicolae Ceausescu (2010), un documental dirigido por Andrei Ujica. En este caso el dictador no deja de ser un artista que tiene la posibilidad de poner totalmente en práctica su egoísmo. No es más que una cuestión de nivel estético. Andrei Ujica desde un punto de vista formal, “La autobiografía de Nicolae Ceausescu” demuestra que hoy en día se pueden realizar proyectos similares a los grandes frescos de época que el cine americano ha dedicado a la generación de la guerra de Vietnam. El planteamiento de esta película es eminentemente sintáctica y el montaje tiene un doble papel: el de la dirección, puesto que construye escenas que no existen como tales en las pruebas de cámaras y el más clásico que consiste en unir estas escenas entre ellas. Es muy posible que estemos asistiendo al nacimiento de un nuevo género cinematográfico.”*<sup>68</sup>

### **6.3. Realidad, imagen y verosimilitud**

*“...Solamente vemos aquello que miramos. Y mirar es un acto voluntario, como resultado del cual, lo que vemos queda a nuestro alcance, aunque*

---

<sup>67</sup> Ver anexo I, *The Blair Witch Project*, (El proyecto de la Bruja de Blair), p.12

<sup>68</sup> Fuente web oficial del Festival de Cannes - <http://www.festival-cannes.com/es.html>

*no necesariamente al alcance de nuestro brazo... Nunca miramos sólo una cosa; siempre miramos la relación entre las cosas y nosotros mismos...*<sup>69</sup>

Si efectivamente es cierto que, partiendo de la definición de ciencia exacta, se puede decir que el mensaje científico consiste en una serie de datos que no pueden ser desmentidos por otros, fácilmente podremos extender este valor a toda información o sistema de informaciones que se basen en una eliminación de las contradicciones. Tendremos de esta manera, por un lado, el lenguaje 'científico', fundado en la verdad y en la eliminación de toda contradicción, y por el otro, el lenguaje estético, fundado en cambio en la funcionalización emotiva de las contradicciones... La eliminación de las contradicciones, en tanto que operación necesaria para cualificar a la mercancía como 'verdadera', está estrechamente vinculada a la manipulación de los valores dominantes. Un mensaje será verdadero sólo en relación a una norma, y la norma depende del sistema de valores determinado por el sistema productivo...

La imagen y su carácter de inmediatez, su apariencia de reflejo especular y duplicación de la realidad son fruto de una ideología asimilada a través de toda la cultura icónica occidental que tiende a eliminar la distinción entre la realidad de la imagen y la imagen de la realidad. Problema tratado anteriormente y que es crucial en el cine.

Elementos como la continuidad, la 'naturalización', producen efecto de automatización conducida, de llevarnos a un lugar premeditado. En una película de terror, por ejemplo, sentimos angustia al reconocer la situación, el sitio a donde hemos llegado. Alcanzado este punto, nos gustaría exponer cómo Marina enumera dos formas de superar los miedos, perfectamente aplicables a la sensación de realidad buscada por una película de terror. Una es por repetición, donde pueden llegar a convertirse en cotidianos; y la otra es por devaluación, como es el caso de las parodias.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> BERGER, JOHN (1974) *Modos de ver*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, p.14

<sup>70</sup> Los dos casos han ocurrido con la original estética de *El proyecto de la Bruja de Blair* (Ver, *The Blair Witch Project*, p.10), de la que después de diez años podemos encontrar infinidad de

Sobre la devaluación de la realidad tiene mucho que ver la realidad de la imagen. No todas las devaluaciones son ingeniosas. Las hay vulgares, aburridas o imbéciles; las hay también depresivas, patológicas; otras, en fin, son secuelas del vampirismo, esa enfermedad del espíritu que succiona gratuitamente los valores del mundo. El ingenio integra la devaluación en un proyecto existencial afirmativo y creador, y de esa contradicción entre sus fines positivos y sus procedimientos negativos, derivan sus más interesantes peculiaridades.

Vamos a citar algunos elementos que ya utilizaba Griffith como garantía de credibilidad de la historia:

1. La reconversión de un efecto sonoro en efecto visual.
2. Una profundidad del campo que restituya las proporciones espaciales correspondientes a la «visión normal».
3. Formalización del punto de vista.
4. Movimientos de cámara, como por ejemplo el *natural* movimiento de una panorámica.

El debate entre lo verdadero y lo verosímil es ya muy viejo, y Boileau <sup>71</sup> lo resumía en los siguientes términos: «Nunca al espectador se le ofrezca nada increíble / Lo verdadero en ocasiones puede no ser verosímil».

Aristóteles dice en su *Poética* que «hay que preferir lo imposible verosímil a lo posible que resulta increíble. Porque es verosímil que las cosas ocurran contrariamente a la verosimilitud».

No basta que algo haya ocurrido realmente para que *ipso facto* resulte admisible en una historia, si da la sensación de ser inverosímil (por ejemplo, por la acumulación de coincidencias). Por ello los sucesos auténticos en sí mismos no generan buenos guiones.

Cabe hablar de inverosimilitudes de comportamiento cuando los personajes hacen, o no hacen, algo. Al contrario, en *Pulp Fiction* se exponen abiertamente sus inverosimilitudes, que por ello mismo se le

---

parodias o emulaciones, principalmente por la particularidad de su estética amateur y por la implantación de herramientas en internet (p. ej. *You Tube* - <http://www.youtube.com/>) que han facilitado la publicación y distribución de las misma.

<sup>71</sup> Nicolás Boileau-Despréaux (1636 - 1711) fue un poeta y crítico francés.

perdonan y se admiten como parte de la regla del juego (intercambio de tiroteos en edificios habitados y que nunca llaman la atención ni de los vecinos ni de la policía).

#### 6.4. Cómo interpretamos

Existe en el espectador un deseo de 'exégesis', o de 'extraer el significado de un texto dado', un deseo que da lugar a análisis de películas, a críticas, etc... La exégesis suele ser contrastada con la 'eiségesis', que significa 'insertar las interpretaciones personales en un texto dado'. En general, la exégesis presupone un intento de ver el texto objetivamente, mientras que eiségesis implica una visión más subjetiva. El campo de las interpretaciones es un campo propiamente subjetivo e interviene en mayor medida nuestra concepción del mundo o *weltanschauung*.

La posición del espectador no es, en consecuencia, ajena al texto, en tanto en cuanto, en gran medida, lo construye como tal. Ello nos obliga a asumir que, bajo la misma noción tradicional de 'texto', han venido funcionando, de modo ambiguamente simultáneo, dos conceptos diferentes que remiten a realidades y posiciones distintas: el primero lo hace al resultado de la transformación de un objeto dado en estructura coherente, esto es, en un sistema de relaciones articuladas según una cierta lógica; el segundo, al resultado del trabajo que el espectador opera sobre dicho objeto, ya estructurado, en un esfuerzo por apropiárselo. Llamaremos al primero *espacio textual*, reservando el término *texto* para el segundo. *Texto* sería, desde esta perspectiva, el resultado de convertir las propuestas, significantes o no, de un espacio textual dado, en *sentido* concreto, para un lector concreto en una situación concreta. Queda claro, pues, que hay tantos *textos* como *lecturas*.<sup>72</sup>

Los métodos citados tienen todos en común un deseo –más o menos neto- de racionalidad, pero también es preciso que presenten un mínimo de garantías científicas. Del mismo modo, nos hemos visto obligados a

---

<sup>72</sup> Ver anexo I, El espectador focaliza, pp.21-25

subrayar, a propósito de algunos de ellos, hasta qué punto dejan un amplio margen a la imaginación, cuando no a la arbitrariedad del investigador. Lo que llevó a Aumont y Marie a definir los criterios ‘internos’ y ‘externos’, para la evaluación del grado de verificabilidad de un análisis.<sup>73</sup>

## SEGUNDA PARTE

### 7. HERRAMIENTAS

#### 7.1. Software específico

La progresiva implantación de los medios tecnológicos en la sociedad de nuestro tiempo –ordenadores, video digital, redes sociales- ha alterado de modo radical tanto las formas de archivar y transmitir información como los mecanismos de percibir y pensar el mundo.

Poseer conocimientos de uso de software permite tener acceso a nuevas posibilidades de gestión de datos. La principal novedad reside en la nueva capacidad de almacenaje y en la mayor velocidad y comodidad de acceso a la información. En consecuencia, el principal inconveniente surge con la clasificación de estos datos cuando el volumen empieza a ser notable.

La complejidad que conlleva la creación de un entorno específico a nuestras necesidades (complejidad que principalmente reside en la programación digital del mismo) nos lleva a decantarnos por la utilización de programas públicos y gratuitos disponibles en la red. Y más, cuando estos se adecuan tan acertadamente a nuestras necesidades. El único ‘estorbo’, es el que puede suponer acudir a varios ejecutables para resolver diferentes tareas. Disponer de un único programa (entorno) específicamente diseñado para cubrir nuestras necesidades de reproducción, edición y gestión de comentarios, se presenta actualmente innecesario.

---

<sup>73</sup> AUMONT, J. y MARIE, M. (1990) *Análisis del film*, Barcelona, Paidós. Cap.7.2. *Garantías y validación de un análisis*

Descartada su programación, solo vamos a exponer lo que debería mínimamente contener.

Hemos expuesto durante el proyecto diferentes elementos para citar una película: fotogramas, secuencias y capturas de sonido. Estos tres elementos, juntos o por separador, se tienen que poder obtener de una manera sencilla. Este apartado lo utilizará el promotor de un debate, ya sea el profesor o un alumno, el cual realizará una selección atendiendo a unos objetivos concretos que podrá hacer públicos junto con la cita.

Hemos comentado antes, lo dramático de la elección y lo tremendamente funcional que resulta.

Alcanzado este punto, en el que disponemos de una cita propuesta, llega el momento de utilizar un entorno gráfico en el que podamos disponer de las mejores funciones para analizarla y debatirla.

Una vez seleccionada la cita desde la base de datos, que previamente habrá gestionado el promotor, accederemos a una pantalla como la que se sugiere:

**EJEMPLO DE VENTANA DE VISIONADO Y COMENTARIO**

**SENDEROS DE GLORIA**  
*Paths of glory*  
Estados Unidos, 1957  
Stanley Kubrick  
86 min.  
**Secuencia: 2:05 – 5:55**  
Conversación entre el general Pau Mireau y su superior, el general George Broulard.

**duración: 3 min. 50 seg.**



00:00 3:50

▶ INICIO PASA📷 CAPTURA🖥️ PANTALLA COMPLETA🔊 AUDIO

El general Broulard se sienta y concede la palabra y el protagonismo al general Mireau. Ahora el peso del diálogo lo lleva el general Mireau, Kubrick vuelve a mostrarnos a un personaje andándose con rodeos, da una vuelta por detrás de la mesa de su despacho. Intercalados a esta secuencia encontramos por primera vez a la cámara mostrando dos planos con cierto ángulo picado, que ayudan a ver a Broulard sentado en su silla como agazapado. Con una mirada fuera de campo, observa escéptico como el general Mireau ofrece con rodeos sus explicaciones.

🔙 SALIR📎 ADJUNTAR CAPTURA: ➡ ENVIAR

En este ejemplo, se muestra en la zona superior derecha un apartado de visualización, en el que además de las teclas propias para la reproducción, podrán estar accesibles las funciones que utiliza también el promotor, llegado el caso de que el que comenta, tuviese necesidad de citar para focalizar más su análisis.

Continuando con el ejemplo, en la parte superior izquierda, está disponible también, toda la información pertinente a la cita, como pueda ser el nombre de la película, director, nacionalidad, año de producción, duración de la secuencia,... y en la parte inferior se dispone de una ventana de introducción de texto, donde se incluirá nuestro comentario, análisis u opinión y desde donde podremos buscar y cargar otros comentarios o enviar el nuestro.

## **7.2. Reproducción de Audio y Video**

Expuestas nuestras necesidades, vamos a localizar programas gratuitos en la red que cumplan nuestras necesidades y no resulten demasiado complejos o tengan excesivas funciones que ciertamente no vayamos a utilizar.

Para el tratamiento de información aquí propuesto necesitamos hacer uso de determinados programas, los cuales, funcionarán perfectamente en un ordenador común en la actualidad. El entorno recomendado por defecto será el sistema operativo de Microsoft (*Microsoft Windows* en una de sus últimas versiones).

La reproducción se puede realizar desde un aparato reproductor específico de Blu-ray Disc, DVD, VHS, etc... dependiendo del formato de origen. Para concretar, utilizaremos el formato digital, y en caso de no disponer de una copia en este formato podremos utilizar hardware específico para su conversión.

El reproductor, ahora hablando de software, más común en el entorno *Windows* es el suyo propio. Conocido como '*Reproductor de Windows Media*', es un reproductor completamente optimizado para *Windows*,

como es lógico, pero que carece de algunas herramientas indispensables para nosotros. Desde aquí, no lo vamos a aconsejamos, y creemos que la mejor alternativa es el uso de un reproductor de software libre llamado '*Reproductor multimedia VLC*'<sup>74</sup>.

En cualquiera de los dos casos, *Windows Media Player* o *VLC Player*, resultará imprescindible la instalación previa de un paquete de *códecs*<sup>75</sup>. Una completa colección de los *códecs* más comunes utilizados en la actualidad, está disponible con '*K-Lite Codec Pack*'<sup>76</sup>. Aconsejamos también, la última versión '*Mega*' que encontremos disponible. La instalación de estos *códecs* nos va a permitir visualizar la gran mayoría de los formatos de video digital que nos podamos encontrar, con independencia del reproductor que hayamos decidido emplear.

Una vez descargados e instalados el reproductor y los *códecs* procederemos a cargar con *VLC* una película para visualizarla. Cargado el video podremos hacer la selección del audio y/o del subtítulo, en los diferentes idiomas que se encuentren disponibles en el archivo:

Durante la reproducción clicamos con el botón de la derecha del ratón sobre la imagen y en el menú emergente disponemos de varias opciones:

- 1- En la opción *Audio* y dentro *Pista de Audio*, podemos seleccionar la pista de audio con el idioma disponible.
- 2- En la opción *Vídeo* y dentro *Pista de subtítulos*, podemos seleccionar o cargar desde archivo, cualquier subtítulo disponible.

### **7.3. Captura de Fotogramas**

Cuando necesitemos hacer una captura de una imagen de la película nos vamos a encontrar con un problema si estamos utilizando el "*Reproductor de Windows Media*", el cual no dispone de esta utilidad. En cambio,

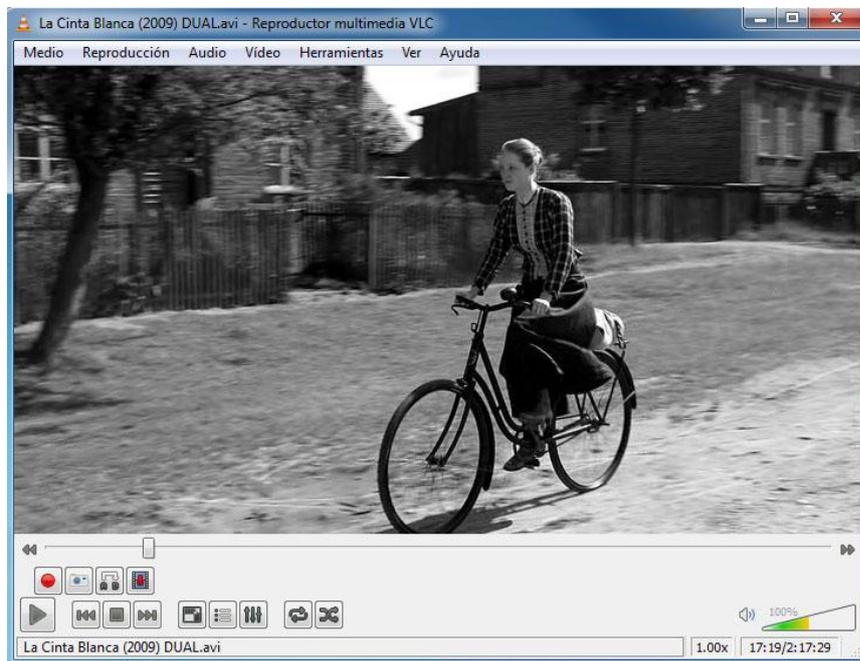
---

<sup>74</sup> <http://www.videolan.org/vlc/>

<sup>75</sup> Códec es la abreviatura de codificador-decodificador. Describe una especificación desarrollada en software, hardware o una combinación de ambos (en nuestro caso software), capaz de transformar un archivo con un flujo de datos.

<sup>76</sup> <http://www.codecguide.com/index.html>

extraer un fotograma, o muchos, de un vídeo puede hacerse de forma muy sencilla utilizando la función correspondiente de *VLC*.



De entrada, *VLC* no ofrece esta posibilidad a menos que la activemos. Así que vamos a ver lo sencillo que es activarla y utilizarla.

Una vez ejecutado *VLC*:

- 1- Vamos a la pestaña *Ver*
- 2- Activamos *Controles Avanzados*
- 3- Aparecen dos nuevos botones

El primero de los dos nuevos botones sirve para reproducir continuamente una parte del vídeo. El segundo botón, el que nos interesa, sirve para capturar fotogramas.

Cada vez que pulses sobre  se creará una imagen PNG en *Mis Imágenes*, que se encuentra dentro de la carpeta *Mis Documentos*.

De todas formas, resulta aconsejable salvar la imagen en JPG, que es un formato mucho más extendido:

- 1- Vamos a la pestaña *Herramientas* y pinchamos sobre *Preferencias*
- 2- En el apartado *Vídeo* seleccionamos jpg como *Formato de Capturas de vídeo*.

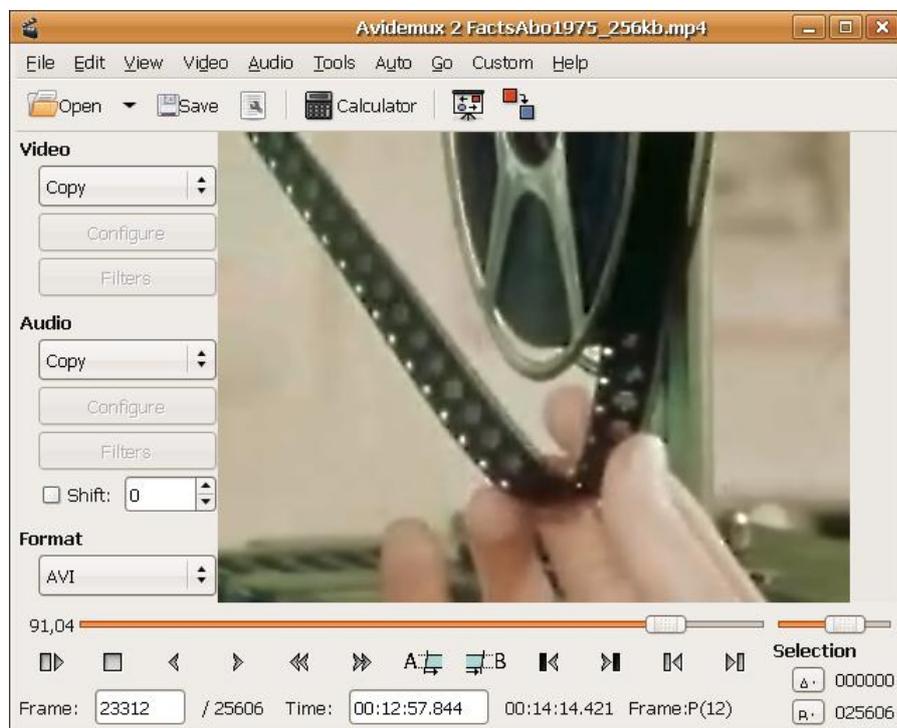
## 7.4. Captura de Secuencias

Aquí el tema se puede complicar un poco, es posible que se requiera un ordenador más potente para efectuar esta operación, aunque hoy en día la gran mayoría lo podrá hacer sin dificultad.

Si el formato de origen es un DVD lo más aconsejable es la utilización de un software libre llamado '*DVD Shrink*'<sup>77</sup>, es fácil de utilizar y corta con la calidad de imagen del original, aunque sin demasiada precisión.

Para otros formatos puedo sugerir '*Avidemux*'<sup>78</sup>, software también libre y que dispone de foro<sup>79</sup> en castellano para resolver dudas de uso.

En lo referente a cortar una secuencia, el proceso es muy sencillo, tanto que solo tenemos que indicarle donde comienza (A), donde termina (B) y pulsar el botón de *Guardar*. Le damos un nombre al archivo resultante y nos los creará bastante rápido y sin pérdida de calidad. Una herramienta perfecta para nuestras necesidades.



<sup>77</sup> <http://www.dvdshrink.org/>

<sup>78</sup> <http://avidemux.sourceforge.net/>

<sup>79</sup> <http://www.avidemux.org/smf/index.php?board=17.0>

## 7.5. Publicación

Cuando dispongamos de un fotograma o una secuencia en modo local (en nuestro equipo) y necesitemos ubicarlo en un lugar donde otros puedan acceder, deberemos realizar un *upload* (subir un archivo a un servidor). Esta operación no entraña ninguna dificultad siempre que tengamos un acceso validado para poder hacerlo. La universidad ofrece espacio en servidores para diferentes usos, y a nivel público existen servidores privados que se pueden contratar para poder alojar en ellos la información que deseemos.

El servicio recomendado, en este caso, es el que propone la Universidad Politécnica de Valencia. Se llama *Politube*<sup>80</sup> y es un espacio que resulta muy adecuado para la gestión de videos y el trabajo en grupo, exactamente lo que necesitamos.

El acceso es libre para todos los miembros, alumnos y personal de la UPV: Iniciar sesión, introducir el DNI y la clave UPVnet.

El vínculo de *Subir video* dispone de unas instrucciones precisas en cuanto al formato:

- El tamaño máximo del video no debe superar los 300MB.
- Los videos se recodifican a el formato mp4/h264.
- Si su video ya está en el formato mp4/h264 no se recodificará y será publicado automáticamente.
- Si lo desea puede codificar usted mismo su video a dicho formato utilizando su propio codificador, con esto conseguirá una mayor calidad en los videos y podrá controlar todos los parámetros de codificación.

Teniendo esto claro, solo nos quedará seleccionar nuestro video y subirlo. Realizado el *upload*, pasaremos a crear y gestionar el grupo de personas que accederán a la secuencia.

---

<sup>80</sup> <http://politube.upv.es/>

*Politube* también debe permitir la publicación de una imagen fija, adaptada a formato mp4, que nos permita publicar las capturas de fotogramas.

### **7.6. El entorno para comentarios**

Una vez se haya podido visualizar el fotograma o la secuencia será necesario disponer de un programa –herramienta– que nos permita escribir nuestra opinión y nos facilite la búsqueda y consulta de determinados comentarios de otros usuarios.

Hoy en día, en internet disponemos de algunas soluciones para la consulta y posterior debate de opiniones. Estas se recogen en específicos apartados de: *blogs*, páginas web o foros.

Dentro del ámbito de la UPV ya hemos comentado como *Politube* nos permite alojar nuestros videos y gestionar el acceso a los mismos. Pero es que además, nos proporcionará la ventaja de poder comentarlos, lo cual aporta un valor añadido.

En cualquier caso, la herramienta didáctica por software que se sugiere, deberá:

- ser accesible a todos aquellos alumnos de la asignatura.
- disponer de diferentes niveles de acceso.
- intuitiva y visualmente aséptica para favorecer la reflexión.
- y opcionalmente podría incluir las herramientas antes mencionadas de reproducción y captura.

### **7.7. La base de datos**

La información generada por los fotogramas, secuencias, películas y comentarios deberá almacenarse en un servidor, el cual dispondrá de su correspondiente buscador. Este buscador empleará rutinas similares a las utilizadas en los *blogs* para organizar la información como son las

etiquetas o palabras clave (entiéndanse año, director, presupuesto, nacionalidad, etc...)

La información se guardará estratificada (de ahí los niveles de acceso): comentarios no contrastados; secuencias y/o fotogramas sugeridos para comentar o adjuntos a una respuesta; comentarios aprobados para consulta; etc... Será aconsejable la utilización de *spoilers* para no desvelar detalles importantes de la trama a quien no lo desee.

El resultado final podría ser una ficha, con la cita correspondiente, los datos técnicos y los mejores comentarios y/o análisis para que puedan ser consultados con rapidez y de una forma sencilla.

## 8. CONCLUSIONES

La mirada que se proyecta sobre un film se convierte en analítica desde el momento en que, como indica la etimología, uno decide disociar ciertos elementos de la película para interesarse especialmente en aquel momento determinado, en esa imagen o parte de la imagen o en aquella situación. Definido de este modo, en el que la atención nos conduce al detalle, el análisis es una actitud común al crítico, al cineasta y a todo espectador un poco consciente.

Tras esto, en principio, cualquiera puede hablar de cine, ya que la experiencia del cine es algo compartido. Pero todo depende de dónde, y en qué contexto se plantea la cuestión, y más vale eludir el debate subyacente y tradicionalmente mal formulado: ¿está el cine destinado a las masas o a los intelectuales?

Lo mismo que Cavell<sup>81</sup> distingue ir al cine y ver una película, distinguiremos hablar de cine y estudiar películas y, por consiguiente, escribir sobre ellas o leer lo que se escribe sobre ellas.

Con la intención del realizador de crear un espacio habitable por el espectador, se construye la base sobre la que puede asentarse el deleite

---

<sup>81</sup> Stanley Cavell, nacido en 1926, es un filósofo norteamericano.

del éste, y por ende del aquél; sin duda 'entenderse' es la conexión para el deleite de ambos.

*“¿Por qué estudiar las películas?”*

*La reacción del 'sentido común' sería protestar: el cine se consume mirándolo y luego se pasa a otra cosa. Es inútil volver atrás con racionalizaciones. Por otra parte, ¿para qué sirven? La otra cuestión, igual de mortífera, es: ¿acaso el autor quiso decir lo que usted ha visto?”*

*“Una buena película de cine es una película que oculta posiblemente dos o tres lecturas, según los públicos y las épocas. Una mala oculta sólo una: la primera” (Daney). Estudiar las películas consiste en hacer sensibles y problemáticas estas lecturas. El análisis de las películas es el ejercicio indispensable que abre a una mejor comprensión de las obras, en la encrucijada de la estética y de la historia. Es un arte de la interpretación.”*

*“Deleuze escribe de los encuadres de Hitchcock, que hacen «de la imagen una imagen mental, abierta a un juego de relaciones puramente pensadas, que tejen un todo». El objetivo del estudio de las películas es poner en evidencia este «juego de relaciones puramente pensadas».”<sup>82</sup>*

Desde una visión postmoderna reconocemos la imagen y desde la experiencia reflexiva podemos comprenderla. Así, podemos describirla e interpretarla con ciertas garantías de calidad, lo que sin duda mejorará nuestra facultad objetiva y nuestra pericia dentro del campo de la reinterpretación subjetiva.

El comentario sobre la película no nacerá desde la magnificación del alcance social, más propio de la crítica, ni promoverá ni desaconsejará el consumo o distribución de la misma. La razón principal, o más bien primera, es que mediante el uso de todas las herramientas utilizadas por el analista de cine, busquemos la forma de descubrir recursos que han utilizado los realizadores del medio para relatarnos una historia.

A través de la segmentación focalizamos nuestra atención y reducimos la probabilidad de error global (que no parcial), minimizando la carga

---

<sup>82</sup> LIANDRAT-GUIGUES, S. Y LEUTRAT J-L. (2003) *Cómo pensar el cine*, Madrid, Cátedra, fragmentos del cap.45

subjetiva en la lectura del conjunto, pero sin perdernos en los detalles. Así mismo, la distribución de las secuencias o planos para su análisis nos garantiza la diversidad, y por último, el fórum estilizará el resultado. El proceso en sí mismo y sólo entonces, dará valoración de la calidad del film, aunque pueda parecer todavía ‘un punto de vista subjetivo’ seguro que será algo menor.

Planteada la necesidad de detener el desfile continuo de imágenes, se entiende útil cualquier herramienta que nos facilite la parada y el rebobinado del film, así, como la extracción de fotogramas y secuencias. Los códigos y recursos planteados no obligan a un método de análisis concreto, como pueda parecer, tan sólo son orientativos. Del mismo modo, ocurre con los programas presentados (*VLC Player* y *Avidemux*), que aunque no son las herramientas más potentes ni están diseñadas específicamente para esta ámbito, si son adecuadas, livianas, gratuitas, sencillas de utilizar, y por supuesto, responden a nuestras necesidades. Útiles que nos facilitaran las tareas de audiovisión y edición de películas en formato digital, tareas, que por otra parte, entendemos básicas para un entorno didáctico de análisis y crítica cinematográfica.

En su apartado, *Politube* se convierte en la solución más razonable, dentro del entorno de la UPV, para visualizar las citas de una película (secuencias o fotogramas) en la red, para su posterior análisis. Además de tener la capacidad de permitirnos escribir nuestros propios comentarios sobre la misma.

Estas posibilidades expuestas, no sustituyen, ni tienen que reducir un debate presencial, del cual, se podrá alimentar también la ficha final de una cita.

Mediante el uso del software planteado, se pretende reducir el *delay*<sup>83</sup> que irremediamente aparece en estas acciones básicas de edición y visualización, así como en el campo de la gestión de la información que se pueda generar.

---

<sup>83</sup> del inglés: retardo



## 9. BIBLIOGRAFÍA

- ABRUZZESE, ALBERTO ed. castellana (1978) *La imagen fílmica*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili
- AUMONT, J. y MARIE, M. (1990) *Análisis del film*, Barcelona, Paidós
- BALLÓ, J. y PÉREZ, X. (1997) *La semilla inmortal (Los argumentos universales en el Cine)*, Barcelona, Anagrama
- BERGER, JOHN (1974) *Modos de ver*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili
- CASSETTI, FRANCESCO y DI CHIO, FEDERICO (1991) *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós
- CARMONA, RAMÓN (1990) *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid, Cátedra
- CHION, MICHEL (2009) *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra
- COMPANY, JUAN MIGUEL (1987) *El trazo de la letra en la imagen*, Madrid, Cátedra
- GAUTHIER, GUY (1996) *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra
- LIANDRAT-GUIGUES, S. Y LEUTRAT J-L. (2003) *Cómo pensar el cine*, Madrid, Cátedra
- MARINA, J.A. (1992) *Elogio y refutación del ingenio*, Barcelona, Anagrama
- MONTIEL, ALEJANDRO (2002) *El desfile y la quietud (Análisis fílmico vs Historia del Cine)*, Valencia, Colección arte, estética y pensamiento, Generalitat Valenciana
- MONTIEL, ALEJANDRO (1994) *Los deleites del fingidor (Contribución al estudio del espectador cinematográfico)*, Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia
- REVAULT D'ALLONNES, FABRICE (2003) *La luz en el Cine*, Madrid, Cátedra
- RISSOAN, ROMAIN (2011) *Redes Sociales: Facebook, Twitter, LinkedIn, Viadeo en el mundo profesional*, París, eni

- SÁNCHEZ NAVARRO, JORDI (2001) *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción*, Glenat, Barcelona
- SCHMIDT NOGUERA, MARGARITA (1997) *Análisis de la realización cinematográfica*, Madrid, Síntesis
- SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE (1996) *El montaje cinematográfico*, Barcelona, Paidós
- TORÁN, ENRIQUE (1998) *Tecnología audiovisual II. Parámetros audiovisuales*, Madrid, Síntesis
- VV.AA. (2007) *Del cuadro al encuadre: la pintura en el cine*, Valencia, Áurea Ortiz Villeta, ed.

ANEXO I  
EJEMPLOS



## INDICE

### **LOS CÓDIGOS CINEMATOGRÁFICOS**

El Gabinete del Doctor Caligari, 1920, Robert Wiene .....	5
Escondido, 2005, Michael Haneke .....	6
Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra, 2003, Verbinski .....	7

### **EL REALIZADOR MATIZA**

Recuerdos de la infancia, 1964, Elisabeta Bostan .....	8
Buda explotó por vergüenza, 2007, Hana Makhmalba.....	9
Crimen perfecto, 1954, Alfred Hitchcock; Un crimen perfecto, 1998, Andrew Davis .....	10
La pianista, 2001, Michael Haneke .....	11
El proyecto de la Bruja de Blair, 1999, D. Myrick y E. Sánchez .....	12
4 meses, 3 semanas y 2 días, 2007, Cristian Mungiu .....	13
El Doctor Frankenstein, 1931, James Whale .....	14
Moon, 2009, Duncan Jones .....	15
Sospecha, 1941, Alfred Hitchcock .....	17
Pulp Fiction, 1994, Quentin Tarantino; Juegos divertidos, 1997, Michael Haneke; Naturaleza muerta, 2006, Jia Zhang Ke .....	18
Shutter Island, 2010, Martin Scorsese .....	19

### **EL ESPECTADOR FOCALIZA**

En el valle de Elah, 2007, Paul Haggis .....	21
El cazador, 1975, Akira Kurosawa .....	22
Juegos divertidos, 1997, Michael Haneke .....	24



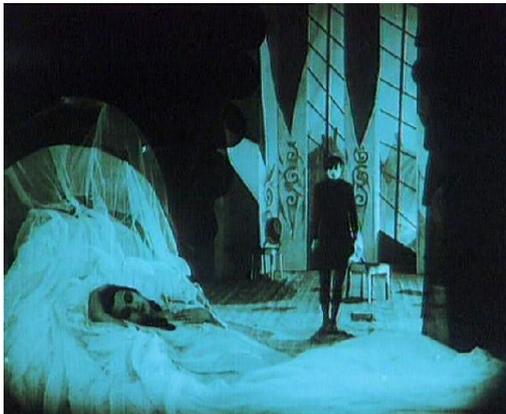
*Das Cabinet des Dr. Caligari*, (El Gabinete del Doctor Caligari), 1920, Alemania, Robert Wiene

En los orígenes del cine no existían apenas artificios ni códigos lumínicos. En el caso propuesto es necesario hacer un breve apunte sobre la coloración original. El film fue coloreado con tonos verdes, marrones y



azules. Es un ejemplo de utilización de un código de composición fotográfica del color. La intención de estos colores no es gratuita, sino que sirve para remarcar la delicada frontera entre la cordura y la locura, como por ejemplo en la mezcla que se hace entre el verde y el azul en el

manicomio para expresar la delicada situación mental del protagonista, consiguiendo así dar pistas sobre la resolución de la trama.



Posteriormente el código de color se reduce a la indicación convencional de la noche mediante un tono azulado de la película, y del día mediante un tono anaranjado, aunque éste anaranjado parece indicar más un crepúsculo inminente. Con la carencia del sonido, el cine mudo tenía que



hacer uso de otras herramientas para enfatizar las intenciones que el realizador pretendía constatar, tales como: el vestuario, los decorados, la interpretación de los actores, o los primeros recursos del cine como la planificación del encuadre o los

fundidos entre las secuencias, tenían una intencionalidad comunicativa.

*Caché* (Escondido), 2005, Austria, Michael Haneke

Nuestro protagonista se encuentra sentado en la cama de su habitación, acaba de hablar con su mujer por teléfono pidiéndole que abandone a los invitados que tienen en el salón de la casa y que acuda a la habitación para hablar con él, como sabemos tiene algo importante que contarle. Nuestro protagonista ha presenciado un suicidio, cuyo hecho representa el principal debate emocional en estos momentos, ¿realmente él podía haberlo evitado? Tiene las ideas muy confusas, la habitación está sumida en la penumbra lo que refleja el estado de conmoción que sufre el protagonista. Una escena escasamente iluminada es algo común en la práctica de muchos directores, que acompañan esta planificación a la poca claridad de ideas de sus personajes, o en momentos de la narración donde permanecen planteadas muchas cuestiones que todavía están sin resolver. La planificación en el hogar, el ambiente oscurecido y la soledad, emanan intimidad pero además al mostrarnos al personaje de espaldas se nos confirma reservado en sus pensamientos<sup>84</sup>, como así se ha definido durante el metraje en relación con su mujer, solo que esto, parece que va a cambiar y después de lo ocurrido nuestro protagonista por fin se va a sincerar con ella. La indagación en lo profundo del ser humano no es un tema nuevo en el cine del autor, y tampoco esta vez el personaje se mostrará abiertamente, tendremos que seguir esperando y tratar de definirlo en posteriores situaciones. En la planificación de la escena observamos el lugar tan destacado que ocupa la puerta. El encuadre derecho, psicológicamente más incisivo en nuestra percepción, nos adelantará acontecimientos, y entenderemos que será la puerta que utilizará su mujer cuando entre en la habitación.

<sup>84</sup> Ver *La pianiste*, (*La pianista*), p.8

*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, (Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra), 2003, EEUU, Gore Verbinski



El trabajo de los guionistas a la hora de presentar a los personajes puede parecer sencillo, pero muchas veces no lo es. El caso que nos ocupa resulta interesante porque se resuelve solo con las imágenes. El personaje del capitán Jack Sparrow (Johnny Depp) se muestra

en una secuencia que comienza con la llegada a puerto del mismo.

Aventurero, independiente, desaliñado y enigmático. Lo comentábamos anteriormente con los destellos del ingenio, aportar la máxima cantidad de información con muy poco esfuerzo (aparente).

Hemos podido ver que mantiene un respeto por los de su condición, hace un saludo con honores a los piratas ahorcados cuando pasa por delante de sus calaveras, condición que por otra parte, ya ha quedado clara con el contexto de ubicación y de su atuendo (attrezzo). Finalizada su llegada y cuando se iba a marchar, el recaudador de impuestos le reclama el estacionamiento del barco, ¿Qué barco?, si se ha hundido ya, y con él todas las aventuras vividas que solo Jack puede saber. Alguien que corta con su pasado reciente sin echar la vista atrás, nos recuerda a nosotros mismos, o por lo menos nos gustaría que nos recordase a nosotros mismos, cuando hemos deseado olvidar la pérdida de un bien material.

Por otra parte, los fotogramas seleccionados ilustran como cambia el pie de apoyo de una escena a la otra, cuando ambas proponen una evidente linealidad espacio-temporal. Un fallo de *raccord*, sin mayor trascendencia, y que además, no será el único que podamos encontrar en la película.

*Amintiri din copilărie*, (Recuerdos de la infancia), 1964, Rumanía, Elisabeta Bostan

En esta película el protagonista nos relata con nostalgia como era la vida de su infancia.

De niño, Nica vivía en un entorno rural, en pleno contacto con la naturaleza. Lo vemos jugar con otros niños bajo la lluvia, bañarse en el río y también perpetrar alguna que otra travesura. Su madre lo quiere, y sabe que tiene que educarlo para que no se convierta en un pequeño salvaje. Una mañana el niño se despide de la madre para ir al colegio. Cuando desaparece del ángulo de visión de ella, corre y entra por otra puerta de la casa buscando algo de alimento. Encuentra un tarro con nata y comienza a comer directamente con la boca sin utilizar las manos. La escena viene acompañada de un montaje en paralelo en el que se nos muestra a su gato 'tragando saliva' mientras lo observa. Queda claro que el niño está lamiendo la nata, pero se refuerza con un primer plano del felino.



Es un recurso sencillo que ayuda a mejorar el discurso y en este caso a continuar con el tono cómico, natural, infantil y travieso con el que se ha planteado hasta ahora la película.



Uno de los mejores y tempranos ejemplos de montaje alternado lo podemos ver en *La huelga (Stachka)*, 1924, URSS, Sergei M. Eisenstein, donde se combina la masacre de

los manifestantes con el sacrificio de un toro en un matadero.

*Buda as sharm foru rikht*, (Buda explotó por vergüenza), 2007, Irán, Hana Makhmalbaf



Un refuerzo también sencillo utilizado por Hana en su película, es el ejemplo de armas que se han fabricado los niños con palos y ramas. Cuando en un momento de la película asaltan a la protagonista simulando ser talibanes, y cuando lo repiten de nuevo, pero ahora siendo soldados norteamericanos.

En el primer caso utilizan solamente una rama para simular el arma y en el segundo es un artilugio más sofisticado en el que han utilizado hasta cuerda para sujetar todas las partes de lo que parece un verdadero fusil de asalto. De lo básico y rudimentario de uno, a lo sofisticado y complejo del otro, refuerza entonces la diferencia del poder militar y económico sobradamente conocido y aquí claramente mostrado.

*Dial M for Murder*, (Crimen perfecto), 1954, EEUU, Alfred Hitchcock  
*A Perfect Murder*, (Un crimen perfecto), 1998, EEUU, Andrew Davis

Uno de los ejercicios más ilustrativos es el comparativo. Colocamos conjuntamente las dos escenas, se destaca una cualidad propia de una de ellas y se la descubre en la segunda. La planificación de un plano o



secuencia desde el guión es el resultado final de un buen montón de opciones y por supuesto de decisiones. Dentro del abanico de posibles resoluciones el director es el que debe elegir la más adecuada para su película.

En 1954, Hitchcock voló con su cámara alrededor del beso 'apasionado', que tenía lugar en el reencuentro de los amantes protagonistas, y reforzó esto mostrándonos tras ellos el hogar de una chimenea encendida.

En el remake de 1998, Andrew Davis resuelve la escena utilizando como recurso una cafetera que ella acaba de regalarle a él. Ahora actualizamos el entorno y además de temperatura añadimos presión.



Esto es solo una de las diferencias que muestran las dos películas, evidentemente Andrew Davis había visto la película de Hitchcock y la planificación venía condicionada por ello, pero ciertamente, si cien personas planifican una secuencia desde su guión el resultado sería de cien formas bien diferentes de contar lo mismo.

*La pianiste*, (La pianista), 2001, Francia, Michael Haneke



El encuadre propuesto viene integrado en un plano secuencia que transcurre en la sala-consigna del conservatorio de música donde la profesora de piano acaba de entrar. Ha abandonado la audición pública que está realizando una de sus alumnas en el salón contiguo y ahora estamos solos con ella.

El encuadre está mantenido por Haneke aproximadamente durante 50 segundos, algo a lo que nos tiene acostumbrados (y mucho más).

Se trata de un plano medio que muestra en el centro del mismo la espalda de la profesora. Al no ser habitual en cine, pero sobre todo al no haberlo sido en ningún momento anterior del metraje, debemos sospechar que se va a producir un cambio (giro en los acontecimientos). No es pues la duración del encuadre, sino la composición del mismo la que nos pone en estado de alerta. La duración no es excesiva para el ritmo de la película y da tiempo suficiente al espectador para tratar de adelantarse a los acontecimientos (generación de expectativas). Ella se rasca el exterior de la mano cuando viene hacia nosotros y después se rasca la oreja, claros síntomas de que está nerviosa y/o dubitativa. La protagonista 'nos da la espalda', gesto con el cual el director pretende mermar nuestra empatía con ella. Algo está a punto de ocurrir (suspense).

*The Blair Witch Project*, (El proyecto de la Bruja de Blair), 1999, EEUU, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez



Un contundente ejemplo se establece en esta película con la utilización de la 'cámara al hombro' mostrándonos de forma subjetiva lo que se está grabando, o mejor dicho, lo que ha grabado uno de los personajes.

Se utilizó película de 16mm y se reforzó con una planificación estética más propia del video amateur: imágenes de baja calidad, desenfoques, pérdidas de luz o incluso la pérdida de los encuadres con una clara finalidad inmersiva. Esta utilización de la estética amateur trata de acreditar la grabación como documento fidedigno de los hechos que acaecieron, (rodar las imágenes como si fueran reales). En este caso se pretende potenciar así el mensaje de estado de shock que están sufriendo los personajes. Si además añadimos que estos personajes nos hablan directamente a cámara por este hecho subjetivo, y las escenas nocturnas se planifican con encuadres cerrados sobre los rostros sobre-expuestos de los personajes el mensaje se refuerza.

La pretensión de provocar la proyección empática del realizador es evidente (sentir el miedo que sienten), y su alcance dependerá de factores tales como: el estado anímico del espectador; la situación ambiental, si ve la película en el cine o en casa, solo o acompañado; su conocimiento del lenguaje cinematográfico, ya que no es lo mismo verla en 1999 que hoy en día, cuando hemos podido ver nuevas películas que emplean esta estética, o hasta parodias de todo aquello.

*4 luni, 3 saptamini si 2 zile*, (4 meses, 3 semanas y 2 días), 2007, Rumanía, Cristian Mungiu



Hay algo demasiado calculado en todo el film, una seguridad que le quita elegancia y nobleza a cada secuencia. Una seguridad que no proviene de la película

misma y del uso que lleva a cabo del lenguaje cinematográfico, sino del tema que trata. Podríamos decir de la agenda política o festivalera internacional pero no del cine mismo, de los materiales con que construye la película. *4 Meses...* es un film que habla del aborto en primer término y de Rumania en vísperas de la caída del comunismo en segundo, sabe que eso mismo le da un hándicap importante a la hora de ser considerada por los espectadores progresistas del mundo, los críticos contenidistas y los programadores de festivales de cine de clase A. Lo único que Mungiu tenía que hacer era filmar bien, no mandar ningún exabrupto (técnica o políticamente hablando) y apelar a la mala conciencia del público. Así fue, consiguió ganar la Palma de Oro en Cannes, y eso sin aportar nada realmente nuevo en lo que a escritura fílmica concierne.

La cámara se ha cerrado sobre los protagonistas generando incomodidad y se ha explicado detalladamente el proceso de cómo se podía llevar a cabo un aborto ilegal en Rumanía en su periodo de dictadura, todo ello sin dejar lugar a las especulaciones, muestra de esto es el largo primer plano del feto muerto sobre el suelo del baño.

Podría ser suficiente con la película, puede gustar o no, pero lo cierto es que la mirada de Otilia del plano final congela y alecciona justo antes de terminar. Lección que consiste en recordar que el objetivo, aunque parezca cumplido (como contexto, el final de la dictadura comunista), tuvo por el camino unos hechos horribles, que merece la pena no olvidar.

*Frankenstein*, (El Doctor Frankenstein), 1931, EEUU, James Whale



Este caballero tan elegante es Edward Van Sloan, que interpreta al doctor Waldman en *Frankenstein*. Aquí aparece para presentar la película. (Van Sloan despidió de forma similar el *Drácula* de Bela Lugosi). Esta presentación más que

estrictamente didáctica pretende ser aleccionadora.

Van Sloan se dirige frontalmente al público, haciéndose portavoz de los productores, para justificar la temeridad de la adaptación y para garantizar que ha sido realizada con una clara finalidad moral: prevenir sobre los peligros de la ciencia y moralizar sobre el castigo que implica querer igualarse a Dios. A juzgar por ese prólogo, el gran conflicto que plantea el clásico film de James Whale es el del hombre que pone en peligro su salvación (cristiana) al desarrollar una actividad que bordea lo sagrado.

Esta escena se filmó y se montó mucho después de acabar el film, en previsión de las protestas de ciertos grupos religiosos. John Huston, guionista de la Universal en aquella época, escribió borradores que incluían frases como "sería espantoso el efecto de cualquier intento humano por imitar el estupendo mecanismo del creador". El editor de guiones Richard Schayer escribió otra versión, que incluía material utilizado en este discurso: "Les presentamos la asombrosa historia de Frankenstein, un hombre de ciencia, que quiso crear a un hombre a su imagen y semejanza, sin contar con Dios".

"El guión de la película centró la atención en la confrontación social entre la comunidad y la criatura más que en los problemas de conciencia del doctor (y en ese sentido el prólogo del 'productor' tiene algo de postizo)."<sup>85</sup>

<sup>85</sup> BALLÓ, J. y PÉREZ, X. (1997) *La semilla inmortal (Los argumentos universales en el Cine)*, Barcelona, Anagrama, Cap. La creación de vida artificial, p. 281

*Moon*, (Moon), 2009, Reino Unido, Duncan Jones



Los lugares comunes y las referencias de la ópera prima de Duncan Jones a las películas ya clásicas del cine de ciencia ficción como 2001 (*2001: A Space Odyssey*, 1968, Reino Unido, Stanley Kubrick) o Alien, el octavo pasajero (*Alien*, 1979, Reino Unido, Ridley Scott) son evidentes tanto en lo visual como en lo conceptual. “*Me interesan esas películas puesto que aún tenían mucho de búsqueda interior y visualmente son tan sencillas como sugerentes*” (Duncan Jones).

El escenario es una base lunar a la cual somos introducidos con información desplegada al más puro estilo Alien, de quién bebe directamente ese ambiente claustrofóbico de espacios cerrados, pero tomando de El resplandor (*The Shining*, 1980, EEUU, Stanley Kubrick) la enseñanza de que los espacios en extremo iluminados pueden producir igual o más suspense que los oscuros. También de esta obra toma esa reflexión sobre como esos trabajos, solitarios y largos, son un desafío mental para los ejecutores al enfrentarse a un aislamiento extremo; o no tan extremo. La degradación progresiva del personaje se nos muestra en la película Kubrick a través de situaciones excéntricas (incluimos la gestualidad de Jack Nicholson), mientras que en la de Jones, la imparable ruina física que recae sobre el personaje que interpreta Sam Rockwell, constituye, en ese sentido, una devastadora metáfora del proceso interno.

Además de todas las referencias estéticas a 2001 también nos encontramos con una nueva versión de HAL 9000, ahora se presenta a GERTY, una computadora que basa su comunicación en una serie de caritas (al más puro estilo de los chats) para enfatizar su voz.

Duncan Jones aun siendo hijo de David Bowie decide no utilizar el nombre artístico de su padre, pero sí que nos demuestra con esta película que comparte con él su inquietud por el género.

“Año 1969. David en una sala de cine. Frente a él, hombre-imagen estalla *2001, a Space Odyssey* de Stanley Kubrick.”<sup>86</sup>, todo un referente para que David Bowie compusiese su primer gran éxito musical: *Space Oddity*. Las referencias si gustan se transmiten, las influencias no siempre son un fenómeno tan conscientemente.

---

<sup>86</sup> LEIVAS, ANTONIO (1984) *David Bowie*, Madrid, Ediciones Júcar. Segunda parte: *Un ojo azul y otro gris*, Cap. II. *De Kubrick y el Mayor Tom a Warhol y las Arañas*, p.46

*Suspicion*, (Sospecha), 1941, EEUU, Alfred Hitchcock

Los elementos secundarios que no hacen avanzar la trama, son denominados por los formalistas *motivos libres* y, en la terminología de Chatman, *satélites*. Los satélites desarrollan y elaboran las cuestiones planteadas a partir de los

núcleos y, sin su existencia, las tramas resultarían pobres y esquemáticas. Son por ello, de crucial importancia en el proceso de creación del discurso y en la elaboración del estilo propio de un autor.

Con fotografía (b/n) de Harry Stradling, Hitchcock nos muestra al protagonista, Gary Grant, caminando por la casa con un vaso de leche. El recorrido comienza en la cocina, después viene el hall y la escalera, y termina en la habitación donde su mujer, aguarda el vaso de leche que ella cree envenenado. La trama que se viene desarrollando durante toda la película nos hace sospecharlo. Queramos o no, toda nuestra atención (también visual) en ese momento va a estar dirigida (o mejor dicho teledirigida) hacia el ese objeto (que apreciamos en exceso iluminado).<sup>87</sup>

Recurso de base expresionista que tiene la función de provocar la proyección de la ansiedad de los espectadores.

De igual forma, en su film *Psicosis* (1960), la inserción de la lámpara y del reflejo de la luz en las paredes y el techo del sótano en la secuencia del descubrimiento por la protagonista de la mecedora con la madre muerta es, tiene una intención precisamente (además de estética), de alargar el tiempo del descubrimiento y acumular la tensión del espectador.

<sup>87</sup> Como vamos a ver a continuación, no es una casualidad:

«F.T. Cuando Gary Grant sube la escalera, está muy bien.

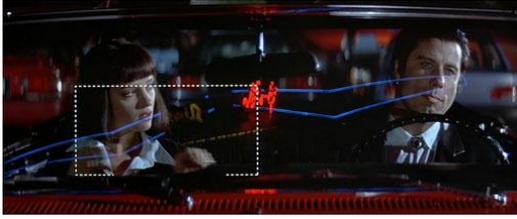
A.H. Hice que pusieran una luz en el vaso de leche.

F.T. ¿Un proyector dirigido hacia la leche?

A.H. No, dentro de la leche, dentro del vaso. Porque era necesario que fuera sumamente luminoso. Gary Grant sube la escalera y era preciso que no se mirara más que a ese vaso.»

TRUFFAUT, FRANÇOIS (1974) *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza Editorial, S. A. p.122

*Pulp Fiction*, (Pulp Fiction), 1994, EEUU, Quentin Tarantino



Mia Wallace dibuja en el aire con sus manos un rectángulo para llamar a Vincent Vega (Travolta) 'cuadrículado', ya que él no está muy interesado en probar lugares nuevos para salir a cenar.

*Funny Games*, (Juegos divertidos), 1997, Austria, Michael Haneke

El caso de la película de Haneke nos desborda. Uno de los asaltantes rebobina literalmente la película que está protagonizando, la misma que nosotros estamos viendo, para concluir con el final más adecuado a sus



intenciones. El atrevimiento de mostrarnos el final alternativo y después quitárnoslo de un plumazo se ajusta perfectamente con las intenciones del director, el cual juega

con nosotros como los asesinos han jugado con las víctimas. El caso es especial porque sí que produce un giro en el desarrollo de los acontecimientos. El uso de las imágenes con diagonales compositivas se justifica con el momento de confusión y desequilibrio de la escena.

*Sanxia haoren (Still Life)*, (Naturaleza muerta), 2006, China, Jia Zhang Ke (AKA Jia Zhangke)



Una de las características que enfatiza la película es la relación del hombre con su entorno y de la significación profunda que éste tiene para él. En dos momentos del film

unos edificios despegan, literalmente del suelo, cual cohetes espaciales desapareciendo del plano. La melancolía del vacío que deja un objeto de uso cotidiano al desaparecer (edificio) y la referencia inevitable a los cuerpos que los han ocupado, u otras teorías se nos ocurren para tratar de justificarlo, pero ninguna en concreto nos parece concluyente. No damos crédito a esa visión como hecho sino como ilusión.

*Shutter Island*, (Shutter Island), 2010, EEUU, Martin Scorsese

## EN EL PRIMER VISIONADO

Poco sabemos de los agentes judiciales Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) y Chuck Aule (Mark Ruffalo) cuando llegan en ferry hasta la institución penitenciaria. Aunque Teddy Daniels es un agente veterano se muestra excitado e inquieto<sup>88</sup>, no le sienta bien navegar. Su compañero Chuck Aule tampoco es un novato y se muestra sereno, sobre todo en comparación con Teddy.

La fuga de una psicópata peligrosa ha movilizó a todos los guardias



1



2



3

penitenciarios de la isla-cárcel, en segundo plano vemos a muchos de ellos buscando en el acantilado.

En el instante del desembarco algunos guardias fuertemente armados que parecen descansar de la búsqueda junto al embarcadero, miran con excesiva desconfianza a los agentes judiciales que acaban de llegar<sup>89</sup>.

Tras las presentaciones, la autoridad en la isla les explica a los agentes que tienen que entregar sus armas. Teddy muestra su sorpresa y se

resiste, pero termina accediendo al igual que su compañero Chuck, el cual tiene algunas dificultades para sacar el arma de su funda<sup>90</sup>.

<sup>88</sup> primeros planos y giros bruscos de cámara

<sup>89</sup> plano americano y frontalidad

<sup>90</sup> plano detalle sobre el revólver de Chuck

## TRAS EL PRIMER VISIONADO

Conociendo ahora que Teddy no es un agente judicial sino un preso-paciente de la institución, podemos comprender de diferente manera la inquietud de los guardias hasta que éste entrega el arma a la autoridad en la isla, o que su supuesto compañero Chuck, y ahora psiquiatra personal, tenga dificultades en el momento de desenfundar su arma.

Valga de ejemplo de cómo el cineasta maneja la información que entrega al espectador. Esto nos plantea la duda de si es necesario o no un visionado entero de la película para poder analizar una secuencia de la misma. No será necesario si tratamos a ésta como una unidad fílmica, en este caso descartaremos toda información anterior y posterior y nos centraremos únicamente en lo que vemos y se nos cuenta solo en la secuencia. Indudablemente este ejercicio se realizará con mayor acierto si no se ha visto el resto de la película. Pero, por supuesto, el visionado íntegro de todo el film nos entrega la información necesaria para completar personajes y entender sus reacciones o saber porque el director utiliza determinados recursos.

Lo mismo ocurriría llegados a este punto si conociésemos otras películas del mismo director o incluso si hubiésemos tenido posibilidad de leer alguna crítica. Esto nos facilitaría sobre manera su entendimiento, sobre todo por comparación con nuestra interpretación de la misma, contradiciendo lo que hemos leído o complementándolo y, por supuesto, lo que más ayudará será tener suficiente experiencia reflexiva sobre cine.

*In the valley of Elah*, (En el valle de Elah), 2007, EEUU, Paul Haggis



El personaje de Tommy Lee Jones es Hank Deerfield, un ex-soldado norteamericano rudo, obstinado y con la difícil tarea de desvelar las circunstancias de la muerte de su hijo 'marine', asesinado en suelo americano cuando disfrutaba de un permiso a la vuelta de Irak.

Hank Deerfield está alojado en un hostel de carretera cerca de la base militar de su hijo. Pese a lo meticoloso que es Hank, el desorden empieza a hacer mella en su estancia, se acuesta tarde buscando información en los locales nocturnos de la zona y revisando videos grabados por su hijo con el móvil (baja calidad) en combate. Una mañana más, se despierta sobresaltado. Ha dormido hasta tarde y al abrir la cortina de la ventana, el sol le castiga en los ojos. Esta escena se corresponde a un refuerzo visual en la que la luz representa la verdad. Ciertamente tal y como marchan las cosas esa verdad que está buscando toda la película es algo que le va a molestar, incluso doler, mucho.

Una vez abierta la cortina se puede terminar la escena de tres maneras: 1) acostumbrar los ojos y mirar al exterior, que correspondería a saber ya lo ocurrido; 2) mantener cerrados los ojos y/o girar la cabeza, que correspondería a abandonar la búsqueda (el carácter luchador de Hank no lo permite); ó 3) cerrar la cortina (esta última es la que nos propone el film) y enlazar con la situación actual. Hay cosas que hacer todavía; hay que descubrir la verdad y cerrar heridas.

*Dersu Uzala*, (El cazador), 1975, Unión Soviética, Akira Kurosawa

Película basada en los cuadernos de viaje del científico, explorador y escritor ruso Vladimir Arseniev cuando cartografiaba a principios del siglo XX la región del río Ussuri en el extremo más oriental de Rusia. Poco o nada se podría imaginar Vladimir que aquellos cuadernos pasarían a ser la base del guión para una de las mejores películas jamás filmada.



*Dersu Uzala* es un hombre que vive en el bosque, en una relación de absoluto respeto por la naturaleza, lo que lo convierte en parte de ella. No sabe de libros, ni del precio de las cosas, solo de la vida y de los árboles. Su encuentro

con el capitán Vladimir nos dejó una de las más célebres frases del cine: “no disparéis, yo soy gente”. La profunda amistad que se forja entre ellos solo puede entenderse degustando cada minuto, cada sonido y cada imagen de la película. El fotograma aquí propuesto pertenece al fortuito reencuentro de ellos, tras casi un lustro si haberse visto.

Al igual que ocurre en el lienzo de Gauguin, *La visión después del sermón*, *Jacob luchando con el ángel* de 1888, la composición se encuentra dividida en dos partes claramente diferenciadas. La similitud es en mayor parte formal, puesto que Gauguin pretendía representar como las mujeres bretonas podían llegar a imaginarse conjuntamente, la visión del ángel y Jacob justo después de haber escuchado el referente sermón en la iglesia. Este recurso pretendía separar los dos mundos, el real y el imaginado. El empleo de un árbol como elemento divisor es común en ambos casos, como también lo es la similar curvatura del mismo. Gauguin

aplicó aquí sus conocimientos en composición heredados de su interés por la estampa japonesa.



Kurosawa también trasladará este estilismo gráfico a la planificación de la mayoría de sus encuadres, otorgando protagonismo al bosque y ayudando a organizar los elementos que aparecen en la imagen. La división pretende mantener acciones en ambos lados, en una parte disponemos lo que viene representando la parte más terrenal personificada por los soldados, y en la otra aparecen Dersu y el capitán, protagonizando lo que se muestra a todas luces como una amistad tan profunda, que bien podríamos denominar amor (la posición más elevada del capitán aquí y también patente durante todo el metraje, lo constata en el papel masculino que surge del rol de la extraña pareja).

Común con el cuadro de Gauguin es también la mirada unidireccional de los personajes de lo terrenal hacia lo espiritual.



La mitad emotiva y sensorial gana terreno cuando los soldados en torno a la hoguera encienden sus cigarrillos después de la cena y comienzan un canto en honor a los encontrados, pasando a un plano corto de ambos.

*Funny Games*, (Juegos divertidos), 1997, Austria, Michael Haneke

En resumen, el asalto con violencia a una vivienda de clase media alta es la historia que se nos va a contar. Poco a poco nos vamos encontrando inmersos en la trama y nos vamos reconociendo como perplejos espectadores de los abruptos acontecimientos que se suceden ante nosotros. Con el transcurso del film se van alcanzando estadios de violencia superiores y con la constante amputación de posibilidades de liberación de los asaltados, se nos está obligando a imaginar métodos de escapatoria de los que cada vez estaremos menos convencidos. Rebuscando en lo más profundo del ser, muy cerca de los límites de lo humano y lo animal (flirteos comunes en la mayoría de sus películas).

Los deseos de intervenir crecen con furia pero, contradictoriamente, la empatía con los asaltantes no parece tan descabellada. A veces podemos aceptar que los asaltados sean aleccionados por su descortesía o torpeza, siendo esto uno de los principales motivos por lo que la película pueda resultar controvertida.

Profundo ataque al estado del bienestar burgués, la película obliga a formularnos preguntas incómodas que por naturaleza nos seguimos resistiendo a plantearnos. Cuando no entendemos que un gesto descortés y después una bofetada pueda desencadenar tal avalancha de violencia, y no encontramos una motivo social como por ejemplo la eliminación racial o étnica, un estado de guerra o revolución... y tampoco descubrimos que pueda existir un móvil de robo o violación (como así nos tienen acostumbrados algunas películas) ¿Qué nos queda?, la ausencia de otra razón que no sea el puro entretenimiento es la principal fuente de conmoción.

Dentro de la angustia explícita que promueve lo que parece un *reality show*, podemos descubrir que la maldad de los asaltantes incomoda por retorcida. Parece que los asaltantes proponen desenlaces felices que por razones de torpeza de los huéspedes o por fatalidad nunca se cumplen, siempre es una mala elección (con ironía: juegos divertidos).

A mi entender, estamos ante un concurso (televisado) para salvar las vidas. Al igual que vemos en los shows de preguntas y respuesta, en cuyo formato se proponen tres comodines de ayuda a los concursantes: la llamada telefónica, la ayuda del público y la opción del 50%, aquí podemos interpretar que ocurre lo mismo. La familia protagonista tendrá que ir haciendo uso de similares comodines, e ir descubriendo como los están consumiendo sin fortuna.



1

1) El teléfono se le cayó a uno de ellos dentro del agua del fregadero y ahora el matrimonio lo intenta secar con el secador de pelo pero no consiguen hacerlo funcionar.



2

2) Tanto la madre como el niño consiguen escaparse de la casa pero no encuentran a ningún vecino, y 3) cuando ella continúa andando por la carretera de acceso a la urbanización, ve venir un coche y duda si obligarlo a parar.



3

Dado que pueden ser los propios asaltantes que están volviendo a casa, decide quedarse escondida. Al poco de continuar andando vuelve a aparecer otro coche y esta vez decide pararlo. En este punto

se corta la secuencia para poco después descubrir que la pobre protagonista no tuvo una elección afortunada.



ANEXO II: DÉCOUPAGE DE UNA SECUENCIA

*Paths of Glory* (Senderos de gloria), 1957, EEUU, Stanley Kubrick



## INDICE

1. Ficha técnica .....	5
2. Sinopsis.....	6
3. <i>Dècoupage</i> .....	12
3.1. Desarrollo formal.....	13
3.2. Prólogo.....	14
3.3. Planteamiento .....	14
3.3.1. Presentación.....	14
3.3.2. Enfrentamiento .....	15
3.3.3. Chantaje .....	16
3.4. Nudo .....	18
3.5. Desenlace .....	18
4. Conclusiones.....	19
5. Bibliografía .....	22



## 1. Ficha técnica

*Paths of glory,*

(Senderos de Gloria), 1957, EEUU

Dirección: Stanley Kubrick

Guión: Stanley Kubrick, Calder Willingham y Jim Thompson

Novela: Humphrey Cobb

Productora: Bryna Productions

Productor: James B. Harris

Jefe de Producción: John E. Pommer

Fotografía: George Krause

Operador: Hannes Staudinger

Escenografía: Ludwig Reiber

Vestuario: Ilse Dubois

Maquillaje: Arthur Schram

Música: Gerald Fried

Sonido: Martin Müller

Montaje: Eva Kroll

Dirección artística: Ludwig Reiber

Efectos especiales: Erwin Lange

Asesor military: barón von Waldendels

Reparto: Kirk Douglas (coronel Dax), Ralph Meeker (capitán Paris), Adolphe Menjou (gral Broulard), George Macready (gral Mireau), Wayne Morris (teniente Roget), Richard Anderson (Saint-Auban), Joseph Turkel (Arnaud), Timothy Carey (Férol), Peter Capell (Coronel instructor), Susanne Christian (alemana), Bert Freed (sargento Boulanger), Emile Meyer (sacerdote), Ken Dibbs (Lejeune), Jerry Hausner (Meyer), Frederic Bell (soldado herido), Harold Bénédict (sargento Nichols), John Stein (capitán Rousseau)

Blanco y negro, 86 minutos.

## 2. Sinopsis

Senderos de gloria empieza en un lujoso castillo, donde el general George Broulard (Adolphe Menjou) comunica al general Paul Mireau (George Macready), la necesidad de tomar “el hormiguero”, es decir, las trincheras fortificadas de los alemanes que dominan las francesas. Paul, que en un primer momento considera está una acción imposible de ejecutar con éxito, parece confiar en poder llevarla a cabo cuando George le comunica que está a punto de conseguir un ascenso.



El General Broulard nunca saldrá de su fortaleza, para él la guerra es un suceso que ocurre en otro lugar, no se dignará a visitar a sus hombres o darles ánimos en su dura tarea, porque es un aristócrata y evita todo contacto con la tropa. En su lugar envía al General Mireau, el cual



acepta visitar la trinchera cumpliendo un desagradable deber. Pero el aire de desprecio y distanciamiento que su mirada adopta ante el hecho de tener que recorrer un sitio maloliente, lleno de barro y de suciedad nos orienta de la inseguridad del personaje en cuanto sale del elegante y cómodo castillo al que está habituado a vivir. Los soldados, a su vez, se



ven circunscritos a permanecer en las largas y estrechas hileras de trincheras un día tras otro, esperando la muerte en cualquier momento. Para estos hombres el castillo es un territorio prohibido al que inclusive les está vedado mirar.

En medio de estos dos bandos irreconciliables, aparece la figura del Coronel Dax (Kirk Douglas) que Kubrick refuerza y le sirve de intermediario entre las quejas de sus hombres y las órdenes que recibe de los generales. Dax es el personaje más lúdico del film y en justicia el que más sufre. A pesar de sus protestas se ve obligado necesariamente a cumplir la orden de tomar la colina “el hormiguero”, incluso sabiendo que



es una misión por completo imposible de llevar a buen fin. Sabe que sus soldados están cansados e intuye que esa batalla va a dejar a su compañía muy diezmada. Dax es un oficial respetado por sus hombres, y Kubrick lo sugiere en el largo y hermoso travelling que acompaña su

caminar por la trinchera, en la mañana antes de comenzar el ataque. Un ataque que nos es mostrado con toda crudeza y elegancia por parte del director.



La misión, era obvio, resulta un fracaso. El general Mireau se siente ultrajado porque la compañía B no ataca y ordena a su artillería que la bombardee, en un intento de hacerles salir de las trincheras. Pero afortunadamente el capitán Rousseau se niega a hacerlo sin una orden escrita. Kubrick muestra a los oficiales al mando, Broulard y Dax, atravesando las trincheras de izquierda a derecha, un rasgo de fortaleza psicológica, mientras que los soldados atacan de derecha a izquierda, una



dirección psicológicamente débil que les hace parecer como si estuvieran andando cuesta arriba.



Tras la retirada, el general Mireau visiblemente enfadado decide convocar un consejo de guerra: “Si esos gallinas no quieren ponerse delante de las balas alemanas ¡se pondrán delante de las francesas!”, supone pues la continuidad de los métodos que considera necesarios para hacerse respetar. Los generales quieren aplicar un castigo ejemplar y eligen a tres hombres para ser ejecutados, produciéndose ahora el núcleo del conflicto que el film plantea, y que no es otro que la injusticia de la “justicia” militar, la cual es incapaz de atender los razonamientos que Dax ofrece a sus superiores, y cuya lógica queda encerrada en las palabras que Kubrick pone en boca de Mireau, definiendo el código por el cual se mueve el estamento militar: “El deber de los soldados era obedecer o no cumplirla. Si esta orden era imposible, la única prueba hubieran sido sus cadáveres en el fondo de las trincheras”.

Para Dax supone su segunda derrota y el enfrentamiento directo con Mireau y Broulard. Dax, abogado criminalista en su vida civil, los defiende. Dax reconoce la impotencia de su gesto, pero necesita de esta inyectiva moral para aplacar sus problemas de conciencia. Su deseo íntimo es lograr la absolución de los reos, sabe que va a tener que luchar con un muro de burocracia y de intereses en la resolución del caso. Es aquí donde surge la trampa en la que se halla encerrado el personaje de Dax, ya que al pertenecer a los dos mundos (castillo y trinchera), le hace estar en ninguno, y en la situación extrema en la que se encuentra, dentro de



una sociedad tan jerarquizada, significa el desprecio y la incomprensión.

El consejo de guerra se torna en una mera farsa, ni siquiera se leen los cargos en voz alta porque sería una pérdida de

tiempo. Dax protesta ante la absurda conducta del tribunal militar: el fiscal no presenta ningún testigo y no hay ningún taquígrafo tomando notas. Las palabras finales que recita el coronel Dax: “Declarar culpables a estos hombres sería un crimen que los atormentaría a ustedes hasta el día de su muerte. No puedo creer que la compasión por los demás esté aquí totalmente muerta. Se lo ruego humildemente, muestren piedad para



estos hombres”, caen evidentemente en saco roto. Tras anunciar el veredicto ya pactado, los reos son conducidos a prisión a la espera de su ejecución. Dax lo ha intentado pero, como en la mayoría de las películas de Kubrick, la suerte está decidida y no hay medio de cambiarla.

De este modo, Dax descubre la idiosincrasia egoísta, maligna, de los aristócratas generales Mireau y Broulard, y la dejadez de unos soldados que únicamente piensan en salir de ese infierno sin que los maten. No observa por ninguna parte de la sociedad, el rigor con que una situación tan atroz (primero la batalla, después el consejo de guerra) exigiría ser conducida. La seguridad de que Dax hace gala en las primeras imágenes va desapareciendo poco a poco y, al igual que el espectador, penetra en las sombras de la incertidumbre y la locura que la ágil cámara de Kubrick potencia con sus travellings y sucesivos acercamientos al rostro de Kirk Douglas, el cual se ve arrastrado por la inescrutable fuerza de los acontecimientos.

El espectador adivina que el castillo es el campo de batalla de los generales. El suelo de mármol se asemeja a un tablero de ajedrez, con lo que los soldados parecen ser peones en el juego de poder de su superior. La despiadada visión del poder está representada por el General Broulard y en menor medida por Mireau. Broulard se transforma en un “Dios”, sus decisiones implican la muerte para muchas personas. Kubrick analiza el absolutismo al que puede caer el hombre cuando nadie controla los actos

de aquellos que permanecen instalados en ese poder que les permite maniobrar con absoluta libertad, llevándoles a encarnar el “mal”. Un “mal” que no es otra cosa que el resultado de una calculada ambición por aplastar a sus rivales a cualquier precio o utilizarles como marionetas en sus oscuras conspiraciones.

El tribunal militar y la ejecución se presentan de manera formal y simétrica, con los soldados puestos en hileras, creando la sensación de orden y control, en contraste con el caos de la batalla que se libra en las trincheras. Y, sin embargo, ambas son formas de asesinato sin sentido. Inexorablemente, la sociedad se está autodestruyendo.

Kubrick se va a detener a medida que el film avanza en la pincelada de los tres soldados escogidos por sorteo para ser condenados en el consejo de guerra. El cabo Paris y los soldados Arnaud y Ferol no entienden el porqué de la tesitura en la que se ven obligados a participar o, más bien, temen comprenderlo y esto es lo que les asusta. Prácticamente, asisten mudos al consejo y sus caras sólo muestran odio, único sentimiento que les queda para reflejar la situación desesperada a que el azar les ha sometido. Se sienten impotentes para cambiarla, sospechan que nadie les va a ayudar a pesar de que confían en que Dax pueda salvarles –incluso intuyen la posibilidad de algún amigo entre la guardia, que les facilite una huida-, pero todo parece inútil.

Kubrick muestra la indiferencia de los generales verbal y visualmente. Tras la condena, los prisioneros no toman su última cena porque está envenenada, mientras que los oficiales se sientan a una mesa bien



provista y bailan un vals en la sala donde se celebró el consejo de guerra.

Dax le cuenta en este momento al general Broulard que Mireau ordenó el bombardeo de sus propias tropas, y lo muestra tal y como es ante su superior.

Es precisamente la secuencia del fusilamiento una de las más duras y trágicas que Kubrick filme a lo largo de su carrera. Los encuadres alcanzan una precisión máxima (las armas del pelotón de fusilamiento apuntando a los tres soldados apoyados en los postes con una perspectiva angular, que al delimitar el espacio de los elementos integrantes de la escena, acentúa la tensión insoportable de la misma), la planificación directa, sin rodeos, de la propia “ceremonia” con las tropas alineadas paralelamente al castillo –el constante y perseguidor redoble de tambores que nos lleva a un estado de trance y, sobre todo, el rostro del derrotado Dax que ha visto como sus tentativas de hacer algo por esos hombres han fracasado por completo.



Nada le queda ya a Dax, excepto salvar su propia estima rechazando el ascenso que le propone Broulard. Es la salida que tiene el personaje que ha visto derrumbarse las esperanzas puestas en el razonamiento y lógica del ser humano. Cuando Broulard se da cuenta de que Dax deseaba salvar a los soldados, le compadece por su idealismo y sentimentalismo. En ese momento, la desilusión de Dax llega a cotas extremas.



La película podía haber terminado en este punto, dejando un regusto amargo al espectador. Sin embargo, Kubrick y Willingham, que habían reescrito los diálogos obsesivamente durante el rodaje, propusieron un final más alegre: escribieron una escena en la que Dax observa a los hombres reírse y mofarse de una chica alemana que han hecho subir al escenario de una taberna. A continuación, ella canta una canción popular de su país, cuya belleza conmueve a todos. Anteriormente, el fiscal Saint-Auban había

dicho que, en su opinión, los soldados eran animales de lo más bajo, mientras que Dax había afirmado que eran humanos. Escuchándoles cantar con la chica, en una de las escenas más conmovedoras que nos ha dado el cine, el general se da cuenta de que estaba en lo cierto y de que está luchando por la humanidad.

Senderos de gloria, nos relata el fracaso de una aventura y la voluntad de un hombre por romper los encorsetamientos de una utilidad “social” mal entendida. Y ni siquiera la escena final, en la que los hombres de Dax se sienten emocionados por la canción que les canta una prisionera alemana, logra arrebatarse a Dax la duda sobre el corazón del hombre, que tan fácilmente parece olvidar las penalidades sufridas y las de un futuro incierto. Los “Senderos de Gloria” se convierten irónicamente en “Senderos de Muerte”.

### **3. *Découpage***

Escena<sup>91</sup> donde el general Pau Mireau y su superior, el general George Broulard, dan vueltas uno alrededor del otro como metáfora visual de su enfrentamiento verbal.

En primer lugar, propongo una aproximación temática a la primera secuencia de la película para, a continuación, desgranar como lo cuenta Kubrick. Vamos a ver lo que se dice y por otro lado como lo dice el cineasta.

---

<sup>91</sup> Metz (*Communications*, núm. 8) define la escena como una unidad más pequeña que la secuencia. «La escena reconstituye [...] una unidad todavía percibida como concreta y como análoga a las que nos ofrecen el teatro o la vida», en las que el tiempo transcurre de manera continua, mientras que la secuencia es «la unidad de una acción compleja (aunque única), que se desarrolla a través de varios lugares y que omite los momentos inútiles». Christian Metz precisa que en la escena, «tiempo fílmico y tiempo diegético [el tiempo de la acción contada] dan la sensación de coincidir, cuando en la secuencia no coinciden».

Toda secuencia, es una unidad fílmica independiente, y como tal tiene una estructura interna básica. Dicha estructura sigue los cánones de los tres actos: introducción o prólogo (si procede), planteamiento, nudo y desenlace.

Como cualquier unidad fílmica, los tiempos deben de estar marcados así como transiciones y puntos de giro.

Los tres actos están claramente identificados:

1.- Planteamiento: Descripción del lugar y presentación de los personajes. (dos generales del ejército francés). El general Broulard llega al castillo, le va a exponer al general Mireau a que ha venido y cuáles son los planes y la misión del estado mayor. Ante la negativa de Mireau, Boulard ejecuta el chantaje.

2.- Nudo: El general Mireau comienza a dar marcha atrás, con Broulard al acecho. Ida y venidas, rodeos, intentando dar explicaciones y excusas a una futura decisión mezquina.

y 3.- Desenlace: Mireau claudica.

El tiempo total de la escena es de 3 minutos 50 segundos.

### **3.1. Desarrollo formal**

Para la realización formal de la secuencia, Kubrick nos va a deleitar con un derroche de lenguaje fílmico. Kubrick no solo sabe de los recursos visuales sino, y lo que es más importante sabe la manera de utilizarlos y combinarlos. Conoce la importancia que puede tener un plano secuencia, para que puede ser utilizado y el efecto que puede crearse en contraste con el plano-contraplano o el mayor o menor peso de un personaje dentro

del encuadre en función de su posición dentro de él. Kubrick, como a continuación vamos a ver, va a dotar de un sentido visual a una escena meramente textual y al espectador le va a insinuar una declaración de intenciones, de todo lo que a continuación va a ver en el film.

### 3.2. Prólogo

La escena viene precedida de una panorámica exterior del castillo<sup>92</sup>. Una *voz en off* nos explica el contexto bélico en el que se va a desarrollar la



fig. 0

película. Vemos unos soldados en formación dispuestos para la recepción de un alto cargo que llega en un vehículo desde el fondo del encuadre (fig.0). Pomposidad, disciplina. Llevamos dos años de guerra y los alemanes avanzan peligrosamente.

### 3.3. Planteamiento

Lo podemos subdividir en 3 partes: una de presentación (2 planos), otra de enfrentamiento verbal (17 planos y contraplanos) y otra de embaucamiento (1 plano secuencia + 2 planos).

#### 3.3.1. Presentación

Plano general con panorámica de la sala del castillo. Lujo y ostentación por todos los lados, incluso el general Broulard hace mención al buen gusto en la decoración, "He intentado crear un buen ambiente para trabajar", dice cínicamente el general Mireau. Como curiosidad, mas

<sup>92</sup> Esta panorámica es la introducción a nuestra escena objeto de análisis, y al incluirla se compondrá el conjunto como una secuencia. Una tiene lugar en el exterior del castillo y la otra en el interior del mismo. Además en la transición entre escenas hay una leve omisión del tiempo diégetico, en la que los personajes deben transitar por el interior de los pasillos.

adelante en la siguiente secuencia y a modo de contraste, asistiremos a un momento similar en el zulo de Kirk Douglas, en las trincheras, donde el general Mireau bromeara con la decoración del habitáculo del Coronel Dax (Douglas).

Panorámica de acompañamiento a los dos generales que toman posiciones para el enfrentamiento "cara a cara", se sientan alrededor de la mesa. La propia cámara toma acomodo colocándose a su altura.



fig. 1

El general Mireau juega en casa y por lo tanto sienta a su visitante de cara a la luz que entra por los ventanales, él se sienta de espaldas a ellos (fig.1) (Esto realmente es así, el coronel Dax lo sabe y más adelante avisará a los presos de esta artimaña).

### 3.3.2. Enfrentamiento

El general Broulard cruza las piernas en una postura psicológicamente defensiva cuando empieza a exponer a Mireau el motivo de su visita. (fig.2b).

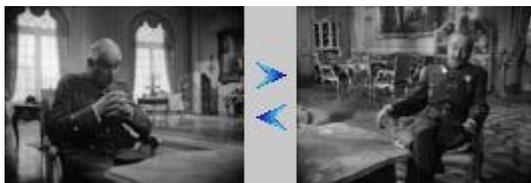


fig. 2a

fig. 2b

Disponemos de un guión que refleja un enfrentamiento verbal entre los dos generales, y nos encontramos con una sucesión de plano-contraplano (fig.2), en los

que dependiendo de la importancia de las frases veremos unos planos de mayor proximidad.

Si decidimos filmar con un plano general una escena en la que conversan dos personas y cuando una de ellas dice algo saltamos y le hacemos un

primerísimo plano estamos ayudando visualmente al énfasis de la frase que diga. En nuestra escena también lo encontramos con planos más cortos cuando el diálogo lo requiere (fig.3).

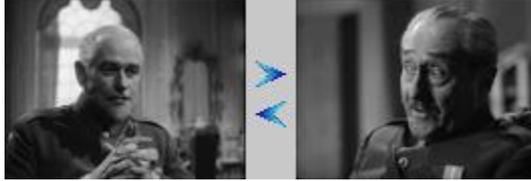


fig. 3a

fig. 3b

Se trata de reforzar el efecto de enfrentamiento, de un cara a cara entre los dos personajes, por lo tanto no encontraremos aquí ninguna composición de plano en

el que aparezcan ambos. Las posturas al respecto en este momento no están ni mucho menos próximas, tanto las ideas como los planos son individuales.

La altura de la cámara en este momento es muy parecida para mostrar a ambos personajes.

### 3.3.3. Chantaje

El plano secuencia comienza mostrándonos a ambos personajes, lo que ya nos marca una diferencia con lo anterior. El ritmo de planos que hemos presenciado en la primera parte con el cruce dialéctico en la mesa contrasta con la lentitud que proporciona el plano secuencia<sup>93</sup>. Este plano está lleno de movimiento tanto de la cámara como de los personajes, es como un baile de idas y venidas.



fig. 4

Cuando Broulard trata de ver la forma de decir lo que quiere, da un rodeo por detrás de unos sillones, la cámara lo sigue, sacando de plano a Mireau (fig.4), cuando Broulard se detiene vuelve a entrar en plano Mireau y le dice “bueno,

<sup>93</sup> Este recurso que utiliza el director para diferenciarnos visualmente lo que es un rodeo de lo que son ideas concretas lo encontraremos en otras ocasiones en la filmografía del realizador, por ejemplo en *Lolita*, 1962, Reino Unido, cuando la casera trata de convencer a James Mason para que alquile la habitación, vamos a ver un plano secuencia de cuatro minutos en los que realmente llega a aburrirnos tanto rodeo, forzándonos al rechazo hacia la casera.

suéltalo ya", a partir de ahora, la explicación de Broulard será muy concreta. Cogiéndolo del brazo (para llevarlo donde él quiere), ambos caminan en dirección recta hacia la cámara (fig.5), aquí no hay rodeos<sup>94</sup>.



fig. 5

Posteriormente en la secuencia de las trincheras encontraremos el hermoso travelling hacia atrás y otros movimientos en línea recta en contraposición con los movimientos circulares que llenan esta escena dentro del castillo. Durante todo el film veremos muchos ejemplos de contrastes entre el castillo y las trincheras.

El momento de la invitación de Mireau a Broulard ofreciéndole una copa de coñac, tiene un primer plano que cortará rotundamente todo el plano secuencia anterior (fig.6), preparándonos para lo que será el nudo de la escena.



fig. 6

Broulard ha dejado la pelota en el tejado de Mireau. Saliendo del plano de composición y rechazando el coñac demuestra su intención de resolver esta situación con la mayor brevedad posible. Este decidido primer plano refuerza visualmente el momento. El general Broulard se sienta y concede la palabra y el protagonismo al general Mireau. Ahora Mireau debe mover ficha.

<sup>94</sup> Otro ejemplo próximo también de Stanley Kubrick lo podemos encontrar en *Eyes Wide Shut*, 1999, EEUU. Un recurso visual para diferenciar los métodos de conquista entre hombres y mujeres. En la secuencia de la fiesta en casa de Sydney Pollack, mientras que al personaje interpretado por Nicole Kidman lo intentan conquistar con un baile de los actores y de la cámara, al de Tom Cruise en cambio, se le tratará de conquistar por parte de dos mujeres, de forma más directa (cámara fija o travelling recto hacia atrás).

### 3.4. Nudo

1 plano secuencia con dos planos intercalados. El peso del diálogo lo lleva el general Mireau, Kubrick vuelve a mostrarnos a un personaje andándose con rodeos, da una vuelta por detrás de la mesa de su despacho. Intercalados a esta secuencia encontramos por primera vez a la cámara mostrando dos planos con cierto ángulo picado, que ayudan a



fig. 7

ver a Broulard sentado en su silla como agazapado.

Con una mirada fuera de campo, observa escéptico como el general Mireau ofrece con rodeos, sus explicaciones (fig.7).

### 3.5. Desenlace

2 planos. El general Broulard se levanta de su silla recuperando el protagonismo. Se desplaza y se coloca cerca de la puerta (siempre en el lado derecho del encuadre), obligando a Mireau a decidirse.



fig. 8

Por primera vez encontramos un plano con un escorzo, aparece el hombro del general Mireau (fig.8), esto nos anticipa una aproximación de ideas.

El segundo plano es una confirmación de esto, comienza con un encuadre de Mireau en primer plano, mientras habla se dirige hacia Broulard, la cámara lo sigue en panorámica hasta un plano medio de ambos, Kubrick

nos ha dicho que Mireau ha claudicado y nos ha llevado hasta el terreno de Broulard. (fig.9).



fig. 9

Esta panorámica podría parecer una simple corrección del encuadre, pero realmente el director ha utilizado este recurso cinematográfico, no solo para unir visualmente a dos personajes sino a dos ideas.

Broulard no está convencido todavía y camina de nuevo hacia la puerta, sorprendentemente Mireau es ahora quien lo sujeta del brazo y



fig. 10

cordésmente lo dirige, dándole un rodeo alrededor del centro de sillones, llevamos ya tres vueltas. Continuaran andando hacia el centro del despacho (lado izquierdo del encuadre), pero ahora la cámara no los sigue (fig.10).

Vemos una imagen de complicidad entre ellos, es un plano general donde volvemos a ver la majestuosidad del salón que los envuelve.

Con un “*Quizá lo consigamos*” y un golpe de manos, el general Mireau nos da paso a la siguiente secuencia, pero esta vez será en el otro mundo, el mundo de las trincheras.

#### 4. Conclusiones

El lenguaje visual utilizado por Kubrick nos permite realizar el ejercicio de ver la secuencia completa sin sonido y comprobar que podemos entender perfectamente todo lo que está ocurriendo, el mérito de transformar un

guión en una película que se explique solamente con sus imágenes corresponde principalmente al director.

“Me gustaría hacer una película construida como las del cine mudo. Le ha costado mucho al cine llegar a ser hablado: particularmente, ha sido necesario escribir como en el teatro incluso las escenas cortas, mientras que en una película muda se podía escribir simplemente: «El tío de Billy», e ilustrar este título con un plano del tío de Billy arreglando una bici detrás de la casa, y se pasaba a otra cosa. Había una mayor oferta de procedimientos narrativos en tiempos del cine mudo. Lo que es seguro, es que me gustaría mucho hacer una película en la que la historia se contara con procedimientos diferentes a aquellos a que nos tiene acostumbrados el cine hablado (es decir una serie de escenas que podrían igualmente ser interpretadas en el teatro). Tendemos a emplear el diálogo como principal medio de comunicación, pero creo que hay sin duda una manera más cinematográfica de comunicar, más próxima al cine mudo.” (extracto de una entrevista tras la realización de *El resplandor*, 1980)

Sacrificio de inocentes.

Lo bélico, y en especial, la Segunda Guerra Mundial, ha sido objeto de innumerables incursiones cinematográficas, desde un pretendido rigor histórico, hasta el enfoque más novelesco e inverosímil. (Adiós a las armas / *A farewell to arms*, 1932; Frank Borzage) Todas solían tener en común un tono épico, asociado directamente a la propaganda para el alistamiento, y a la satisfecha o doliente autoafirmación post-conflicto. Sorprende -y no gratamente- que las formas que reviste este tono épico no hayan sufrido modificación alguna, si las comparamos con manifestaciones literarias medievales. Los recursos para “vendernos” determinadas formas de heroísmo son los mismos, como lo son las exigencias de circunstancias históricas muy distantes en el tiempo.

Sin embargo, lo que pone de manifiesto la postura de Kubrick es precisamente su negativa a aceptar los presuntos ideales que desde que

el mundo existe, nos hemos venido tragando, parece que por razones de supervivencia. Su película es la excepción, en un momento en que hacía una década que había finalizado el segundo gran conflicto mundial; quizá su cercanía temporal no hubiera permitido revisiones demasiado críticas; de ahí que, en Senderos de gloria, Kubrick se retrotraiga a la Gran Guerra, para plasmar la novela de Humphrey Cobb (*Paths of Glory*), basada en hechos reales que habían tenido lugar en 1916.

El argumento -a diferencia de lo que ocurre con *La gran ilusión* (*La grande illusion*, 1937. Jean Renoir)- no refleja de manera global la aberración que supone toda guerra, sino que se centra en el absurdo y la corrupción de la jerarquía militar; es su poder férreo, ciego, su utilización del hombre como mero objeto, lo que ataca Kubrick con dureza pocas veces plasmada en una película. Esta visión negativa de la figura del militar, de la que sólo se libra el personaje de Kirk Douglas (el coronel Dax), es totalmente innovadora, y causó gran escándalo, lo que le llevaría a tener problemas con la censura en muchos países, como por ejemplo en Francia, donde no se estrenaría hasta 1975.

En España, donde la exhibición del film era inconcebible bajo el franquismo, desapareció la censura oficialmente en 1977 pero el film siguió sin estrenarse. Excepcionalmente se proyectó en la retrospectiva sobre el cineasta, celebrada en el Festival de San Sebastián de 1980 y no llegó a las pantallas comerciales hasta principios de 1986, con dos años de anticipación sobre *La chaqueta metálica*.

Concebida como película anti-belicista y llevada a la pantalla con una maestría exquisita, *Senderos de Gloria* elude todo maniqueísmo, y los soldados tampoco se nos presentan como llenos de virtud; sólo como aquello en que probablemente se convierte todo ser humano sometido a la presión de un simulacro de consejo de guerra, a fin de servir de chivo expiatorio para los errores tácticos de sus superiores. El adversario no es aquí el enemigo, el verdadero enemigo es la guerra.

En 85 minutos de ajustada proyección Kubrick realiza -quizás- su más virulento y ácido film. Si el paso de los años le hará dominar con una mayor seguridad el lenguaje cinematográfico (al igual que realizadores como Scorsese, Coppola o Spielberg) es, sin embargo, muy difícil de encontrar, al menos de una manera tan clara y nítida, una obra de tanto rigor crítico como "*Paths of Glory*". Kubrick expuso en este "casi" segundo film lo mismo que otros autores impregnan en sus primeras películas: apasionamiento por lo que cuentan y lucidez al narrarlo.

## 5. Bibliografía

BAXTER, JOHN (1999) *Stanley Kubrick, biografía*, T & B Editores

CIMENT, MICHEL (2000) *Kubrick*, Akal, 2000

DUNCAN, PAUL (2003) *Stanley Kubrick, filmografía completa*, Taschen GmbH

POLO, JUAN CARLOS (1986) *Stanley Kubrick*, Ediciones JC

