

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA  
SUPERIOR DE GANDÍA

# “Montaje subjetivo: el espectador a través del punto de vista del protagonista”

Tipología I: trabajo de investigación

**TRABAJO FINAL DE MÁSTER**

Autor: Juan Manuel Gallardo Domínguez

Director: Fernando Canet Centellas

**Gandía, Septiembre de 2013**



Gracias a mis padres por el esfuerzo diario que hace posible mi educación, a Lucía y Mercedes por la compañía y atención entre tantas horas de trabajo, y a Fernando por el tiempo y los conocimientos compartidos.



# ÍNDICE

Resumen / Palabras clave.....	1
Abstract / Key words.....	2
<b>I INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Hipótesis de trabajo.....	5
1.3 Metodología.....	6
1.4 Estructura de la memoria.....	7
<b>II ESTADO DEL ARTE.....</b>	<b>8</b>
<b>III ANÁLISIS.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Lady in the lake.....</b>	<b>13</b>
3.1.1 Selección de fragmentos.....	14
3.1.2 Presentación entre protagonista y cómplice.....	16
3.1.3 Factor sorpresa.....	17
3.1.4 Explicación al espectador.....	18
3.1.5 Segunda explicación.....	19
3.1.6 Características generales.....	20
<b>3.2 Enter the void.....</b>	<b>22</b>
3.2.1 Selección de fragmentos.....	23
3.2.2 Viaje psicodélico.....	25
3.2.3 Muerte de Oscar.....	27
3.2.4 Flashback.....	29
3.2.5 Recuerdo de la muerte.....	32
3.2.6 Delirio.....	34
3.2.7 Características generales.....	36

<b>IV DISCUSIÓN</b> .....	38
---------------------------	----

4.1 Distinciones sobre el punto de vista.....	38
---	----

4.2 Distinciones sobre la escucha.....	40
--	----

<b>V CONCLUSIONES</b> .....	43
-----------------------------	----

## **REFERENCIAS**

## **ANEXO**

- Vídeos de referencia (DVD)

## RESUMEN

La presente investigación tiene como cometido el análisis fílmico y la comparación entre las películas *Lady in the lake* y *Enter the void* en cuanto a montaje se refiere, ya que ambos ejemplos emplean el punto de vista subjetivo del protagonista durante toda la película. El objetivo central es el análisis de cómo se articula el montaje para provocar emociones en el espectador.

En una primera parte explicamos cómo afecta la restricción del montaje a un único punto de vista del protagonista en el contexto cinematográfico, además de la exposición de conceptos del marco teórico de la narratología fílmica, especialmente destacando los planteamientos sobre el relato según Genette y Jost. Con ellos fundamentamos nuestra hipótesis y argumentamos cómo el montaje consigue la identificación de un personaje ausente y provoca emociones. En segunda instancia a través de los análisis exponemos las conclusiones sobre cómo el montaje es capaz de articular el plano subjetivo y el punto de vista del protagonista en toda su extensión, destacando el caso de *Enter the void* como un ejemplo de montaje que consigue la identificación del protagonista y como consecuencia genera emociones en el espectador a diferencia de *Lady in the lake*.

**Palabras clave:** Montaje, Punto de vista, Focalización, Subjetividad, Narrativa.

## ABSTRACT

The present investigation has as a mission the film analysis and the comparison between the films *Lady in the Lake* and *Enter the Void*, refer to the fact of how both films are edited, considering that the two examples use the subjective point of view in all the film. The principal objective of this investigation is the analysis of how the editing is articulated to cause emotions in the spectator.

In the first part, we explain how the restriction of the editing affects to an only point of view of the leading role in the cinematographic context, as well as the exposition of the theoretical framework concepts of the film narratology, especially emphasizing the approaches about the story according to Genette and Jost. With them, we support our hypothesis and explain how the editing gets the identification of an absent character and causes emotions. Therefore, through the analysis we show the conclusions about how the editing is capable of articulate the subjective plane and the leading role point of view throughout, standing out the case of *Enter the Void* as an example of editing which achieves the leading role identification and, as a consequence, it generates emotions in the spectator unlike *Lady in the Lake*.

**Key words:** Editing, Point of view, Focalization, Subjectivity, Narrative.

## I. INTRODUCCIÓN

«Si quisiera ser frívolo, diría que todo lo que precede a la edición es una forma de producir el film para editar»

Stanley Kubrick (Lobrutto, 2009)

Hasta el propio S. Kubrick como director sentencia que el montaje es el verdadero motor del cine, capaz de articular historias y cautivar a su público. Aunque hoy en día no solo el montaje parece ser el responsable de este efecto de fascinación. El despliegue tecnológico y los efectos en la postproducción han adquirido un protagonismo que sumergen al espectador en una serie de impresiones con el atractivo de una experiencia artificial nunca vista, llegando incluso a suplantar la propia realidad. Un ejemplo de este cine-espectáculo es *Avatar* (2009) que, entre otras grandes producciones hollywoodienses, se ha convertido en una referencia en el cine contemporáneo. Llegar a este punto de suplantación en el que la tendencia y la innovación se hallan en lo tecnológico provoca una reacción en el aspecto narrativo, donde «el montaje es la clave para articular un proceso que permita recuperar la inocencia del medio» (Quintana, 2011: 108).

El espectador refugiado en el engaño de un mundo artificial (*Avatar*) ha dejado de lado otros ejemplos menos espectaculares en los que otro tipo de variables son las que predominan, fundamentalmente en el montaje. En busca de la inocencia del medio a través del montaje vamos a adentrarnos en un territorio menos explorado en el ámbito práctico al que llamaremos «montaje subjetivo» pues no estamos acostumbrados a ver películas que en su conjunto se articulan a través del «plano subjetivo» ya que presenta determinadas dificultades de expresión. Normalmente el plano subjetivo se intercala entre planos para construir la mirada de un personaje y provocar emociones o ideas, véase el caso «efecto Kulechov» (Sangro, 2000: 41). La presente investigación englobada dentro del campo de la narración en la postproducción, examina el montaje cinematográfico en el caso particular que surge cuando el discurso se focaliza únicamente a través de este plano como una de las partes que conforman el punto de vista del protagonista. Las historias desde la visión de un protagonista que se encarna con el espectador, es algo no habitual y propio de otros medios o plataformas intermedias como los videojuegos, aunque la

referencia de esta representación se encuentra en el cine, concretamente en *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de R. Mamoulian (1931). Por ello especificamos la diferencia entre planos: «primera persona» conocido internacionalmente como *first person shot*, refiriéndose a una figura intermedia, y «plano subjetivo» conocido como *point of view shot*, un recurso audiovisual que requiere una construcción gramatical (Eugeni, 2012: 24). Es decir ambos manifiestan la visión de un personaje, pero el plano subjetivo necesita reconocerlo para aceptar que se trata de la visión de un sujeto.

El espectador a través del plano subjetivo se encuentra en igualdad de condiciones con el personaje tras su percepción, el personaje se convierte en un protagonista, narrador y mediador. Por el contrario, un montaje articulado por la mirada omnipresente de la cámara permite dar a conocer los acontecimientos creando una desigualdad entre lo que sabe el espectador y lo que sabe el personaje, lo que funciona para crear confrontaciones entre distintas acciones, establecer un diálogo con el espectador y, en definitiva, aportar una fluidez narrativa de la que el montaje subjetivo (si hablamos de un montaje completado en su integridad por planos subjetivos) carece por limitarse a lo que ocurre frente a los ojos del personaje. Puestos a elegir para qué representar un solo punto de vista cuando podemos elegir estar en cualquier sitio en cada momento desde la omnipresencia. En este caso el relato o el cómo se dan a conocer los hechos puede generar un atractivo o interés peculiar.

Sangro, (2011: 39) propone un ejemplo para destacar la importancia del relato durante la narración de una historia.

Contar una historia implica relatarla de una determinada forma. Se podría decir que el relato de una historia es lo que la hace atractiva e interesante. Si cuando se pone una linterna apuntando hacia el rostro y se imposta la voz se consigue que una narración de miedo adquiera, en la oscuridad, tintes aún más terroríficos, también se podrá -si de una historia para el cine se trata- emplear todas las estrategias formales que ofrece el medio para adornar el relato resultante, dotándole así de un atractivo cinematográfico específico capaz de hacer crecer el interés del espectador que lo mira.

Pero el interés debe ser cultivado para que el espectador no decaiga y desde un plano subjetivo finalmente solo vemos el exterior, es decir el protagonista queda ausente en la imagen por tanto no existe identificación y si no hay identificación no conseguiremos proyectar emociones que es el principal cometido del montador

para generar interés en el espectador y adentrarlo en el film.

Propondremos como ejemplos de montaje subjetivo: *Lady in the lake* dirigida por Robert Montgomery en 1947, primer film que se filma casi en su totalidad con punto de vista subjetivo, y *Enter the void* dirigida por Gaspar Noé en 2009, como objetos de estudio con la intención de evaluar el desarrollo adquirido por el montaje cuando se basa únicamente en el plano subjetivo.

## 1.1 Objetivos

El objetivo de la investigación es exponer cómo el montaje desde el punto de vista subjetivo del protagonista puede articularse, logrando que el espectador llegue a identificarse con el personaje y como consecuencia emocionarse con él. Es decir, demostraremos cómo se consigue una empatía entre espectador y protagonista sin la posibilidad convencional que ofrece el montaje cuando la cámara es omnipresente.

## 1.2 Hipótesis de trabajo

Las teorías de Genette y Jost son precisas para identificar la perspectiva del relato y comprender el funcionamiento de ambos montajes. Nuestra hipótesis tras el visionado de ambas películas se fundamenta en que *Lady in the lake* solo desarrolla una trama externa. El plano subjetivo del personaje solo mira hacia fuera y esto conduce al fracaso emocional del film mientras que en *Enter the void* se desarrollan dos tramas que se complementan, externa e interna. La trama interna a través de una mirada hacia dentro manifiesta el mundo interior del protagonista donde se produce la identificación con el personaje. *Enter the void* a pesar de mantener el plano subjetivo consigue cambiar la perspectiva cognitiva.

### 1.3 Metodología

En primera instancia se ha seleccionado el libro *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad* cuyo autor, Pedro Sangro Colón (2000), revisa diferentes aproximaciones teóricas realizadas al concepto de montaje, además de las conclusiones de profesionales de la industria y manuales de montaje cinematográfico. Esta fuente supone para la presente investigación un mapa cronológico con las bases teóricas del montaje y por tanto un punto de partida amplio desde el que abordar búsquedas bibliográficas específicas y relativas al concepto de «punto de vista», ya que nuestro cometido es el montaje articulado desde una perspectiva subjetiva.

Acogemos las investigaciones del cuerpo teórico de la «Narratología fílmica» para adquirir los conocimientos correspondientes sobre el relato cinematográfico, fundamentándonos principalmente en las proposiciones que François Jost (1983) aborda sobre el pensamiento de Gérard Genette apoyándose en el análisis de relatos fílmicos. Desdoblando la teoría *genettista* de la «focalización narrativa» en el punto de vista visual («ocularización») y punto de escucha («auricularización»).

Una vez asimilados estos conceptos aplicaremos el método analítico sobre una serie de fragmentos que delimitamos en un primer momento tras apreciar que contienen los requisitos esenciales para mostrar: el desarrollo del relato y su narración, la presentación del punto de vista de los personajes, los recursos que usa el montaje, las distintas emociones que posibilita cada film y los giros narrativos.

Lo más común sería realizar un *découpage* de las secuencias buscando los cortes entre planos, con el fin de observarlos de forma individual, acotando su duración para evaluar su función y encontrar sus relaciones o diferencias con el resto. Pero en el caso correspondiente, la ilusión es la de un mismo plano en continuidad, no existen distintos planos. Se trata de un único plano secuencia trazado desde el punto de vista subjetivo del protagonista. Como consecuencia el análisis se reducirá a la descripción de los acontecimientos, los elementos que intervienen en el montaje y los motivos propician un impulso emotivo si los hubiere. El texto es acompañado por figuras con capturas del film ordenadas de izquierda a

derecha cronológicamente con la intención de ilustrar de forma sintética el texto para no perder el hilo narrativo. El anexo ofrece la posibilidad de visualizar los fragmentos de video analizados, editados con el objeto de mejorar la comprensión del análisis escrito. Además en este apartado también incorporaremos algún gráfico sonoro donde se estratifica la diégesis en circunstancias que producen alguna ambigüedad durante el análisis, de esta manera abordamos con más precisión las conclusiones concretas sobre la escucha. Finalmente se debate sobre la distinción entre el punto de vista visual y auricular teniendo en cuenta las teorías recopiladas a lo largo de la investigación para extraer conclusiones donde también abordamos pensamientos de varios autores.

## 1.4 Estructura de la memoria

Tras la introducción de la presente memoria, la estructura del trabajo se compone principalmente de un primer punto que contiene la base conceptual necesaria para situar al lector frente a nuestra hipótesis, la cual se va trazando a medida que conocemos las teorías narrativas que nos conciernen en este caso. Una vez desarrollada nuestra hipótesis con minuciosidad, procedemos al apartado analítico de los dos filmes, los cuales abordaremos a través de una selección de fragmentos realizada previamente en la que encontramos las claves esenciales del relato y los recursos que utiliza el montaje para su desarrollo. Describimos sus características particulares, debatimos con la información obtenida para diferenciar sobre las funciones de cada montaje, de este modo podemos sacar conclusiones finales acordes a nuestra hipótesis y objetivos.

## II. ESTADO DEL ARTE

El montaje subjetivo está predeterminado por la información que capta un punto de vista y con esto no nos referimos a la visión del plano subjetivo exclusivamente, pues a pesar de que este se incluye dentro del punto de vista, como ya anticipamos, el punto de vista tiene otras connotaciones. Cuando se dice «desde mi punto de vista» puede referirse o bien a «por lo que veo desde el lugar en el que me encuentro» o a «por lo que sé según mis informaciones», o bien «por lo que me concierne en relación a mis ideas o a mi conveniencia» (Casetti y Chio, 2007: 210). Canet (2009: 158) divide en tres esferas lo que Casetti y Chio (2007: 210) nombran como las tres naturalezas del punto de vista. Estas tres esferas que define con el punto de vista son la dimensión perspectiva, la dimensión cognitivo-emotiva y la dimensión ideológica. De esta forma el *punto de vista perceptivo* se refiere a lo que el personaje ve y escucha, el *punto de vista cognitivo-emotivo* queda ligado a lo que el personaje sabe, piensa o siente y el *punto de vista ideológico* define los valores o creencias del personaje.

Bordwell (1995: 76-78) mediante el concepto de «profundidad de la narración» se refiere a la profundidad con la que el argumento se sumerge en los estados psicológicos de un personaje. Es decir, estamos hablando de que el espectador conoce lo que el personaje piensa y siente a través de la profundidad de la narración. Si la narración se restringiese a lo que el protagonista únicamente ve, se trataría de una narración objetiva en la que el espectador solo es capaz de percibir la trama física o las acciones externas, es decir los acontecimientos.

Tras una clasificación de igualdades y desigualdades sobre el saber entre el narrador y los personajes aplicado por Todorov (1966) en un ámbito literario Genette plantea la focalización. «Frente a la clásica cuestión de «quién habla», atribuible al narrador, hay que preguntar también “quién ve”; o como el propio Genette matizará más tarde, «quién percibe», para no excluir los fenómenos auditivos; o incluso mejor, «dónde está el foco de percepción», para situarlo como instancia impersonal (1983: 43).»(Cuevas: 2011, 6).

«Según Rimmon-Kenan (1983), Genette introduce la focalización con la intención de ir más allá del nivel visual-auditivo, añadiendo las dimensiones cognitivo-emocionales e ideológicas» (Canet, 2009: 159).

En uno de los diálogos con Truffaut, Hitchcock opone la «sorpresa» al «suspense» (Truffaut, 1983:59). Los acontecimientos son los mismos en ambos casos, la explosión de una bomba colocada bajo una mesa mientras dos personajes charlan. Pero la emoción que siente el espectador difiere considerablemente : en el primer caso la explosión es una «sorpresa» tanto para los personajes que son víctimas de ella como para el espectador que es testigo, pues nadie sabe nada, todo surge de repente. Sin embargo en el segundo caso el espectador ha visto como colocan la bomba incluso conoce la hora a la que estallará. Mientras en el régimen de la «sorpresa», el relato solo transmite informaciones narrativas de las que tienen conocimiento los personajes sentados en la mesa, en el «suspense» se nos dan más elementos de los que estos poseen, sobre todo presentándonos la acción de la que no han sido testigos y que por tanto ignoran. El problema que plantea Hitchcock ya no consiste en saber quién narra el relato sino cuál es el «foco» (Jost, 1995: 137-138).

Hasta ahora se han explicado una serie de conceptos para entender el planteamiento de la hipótesis. Hemos presentado las tres dimensiones del punto de vista y en ellas hemos diferenciado distintas capacidades asociadas al personaje dentro de la pantalla: punto de vista perceptivo, punto de vista cognitivo-emotivo y punto de vista ideológico. La primera dimensión correspondiente al plano subjetivo y a la escucha es irrelevante en cuanto a la «profundidad de la narración», pues dejarnos llevar únicamente por la percepción a través del personaje produce únicamente una narración objetiva que no penetra en los estados psicológicos del protagonista y no permite una identificación. Surge un conflicto: si el plano subjetivo solo muestra el punto de vista perceptivo exterior, ¿cómo se emociona el espectador con él?, ¿cómo se produce una identificación?, ¿cómo conoceremos realmente a este personaje invisible si este solo nos convierte en meros observadores de los sucesos? Como espectadores necesitamos observar sus expresiones ante los sucesos o su mundo interior donde nos revele su «yo». En este sentido debemos atender y preguntarnos dónde esta el foco del relato. La focalización en el relato se clasifica según Genette (1972) en: «relato no focalizado

o focalización cero», «focalización interna» y «focalización externa». El relato no focalizado o focalización cero se da cuando el narrador es omnisciente y sabe más que cualquiera de los personajes. A diferencia la focalización interna filtra los acontecimientos por la conciencia de un personaje sin que este sea descrito o nombrado, mientras la focalización externa no permite que el lector o espectador conozca los pensamientos o los sentimientos del héroe.

Jost (1995: 139 - 140) argumenta:

La confusión entre «el saber» y «el ver» se convierte en un obstáculo en el arte visual. Tanto es así que hasta el cine sonoro puede «mostrar» lo que ve un personaje y «decir» lo que piensa. [...] ¿No es además paradójico que Genette señale *Rashomon* como un ejemplo depurado de focalización interna?

Kurosawa desarrolla cuatro relatos en *Rashomon*, cada uno restringido a lo que sabe el narrador que lo relata, pero muestra a los personajes desde el exterior y delata el principio genettista de que los personajes que establecen el foco no deben describirse.

Partiendo de esta constatación, se ha podido plantear (Jost,1983) plantea la separación de los puntos de vista visual y cognitivo, dándoles a cada uno un nombre. Según ese sistema , la «ocularización» se caracteriza en la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve. [...] «focalización» sigue designando el punto de vista cognitivo adoptado por el relato. (Jost, 1995: 140)

Por tanto la separación del punto de vista perceptivo y el punto de vista cognitivo establece el concepto de ocularización.

Si un plano está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis y se produce entonces una «ocularización interna». La «ocularización interna» puede ser «primaria» si sugiere la mirada de un personaje Esta identificación puede darse a través de la alteración de la realidad, la contigüidad entre el cuerpo con el plano, la visión tras un artefacto o incluso por el movimiento de la cámara similar al temblor que el movimiento del cuerpo remite a lo observado. Es «secundaria» si la imagen que enlaza con una mirada mostrada en pantalla, respetando algunas reglas sintácticas quedará anclada a ella. Y por último la «ocularización cero», conocido en termino anglosajón como *Nobody's shot*, ningún personaje ve la imagen (Jost, 1995: 141-143).

Por otro lado no podemos olvidarnos del «punto de vista» sonoro mejor entendido como auricular, se trata de la «auricularización». Construir la posición auditiva de un personaje plantea dificultades (Jost 1995: 144-145).

a) La localización de sonidos. [...] «El sonido fílmico flota en el espacio de proyección» (Odin,1977: 111), su escucha es *acusmática*, es decir oímos sin ver cual es su origen.

b) La individualización de la escucha. [...]«En el cine solo se conoce una perspectiva sonora, en el sentido de que no se localiza un punto, sino una superficie (Bernhart,1949).»

c) La inteligibilidad de los diálogos: [...] se codificó poco a poco una especie de verosímil sonoro.

Las grandes líneas del sistema de auricularización según Jost (1995: 146) se establecen como «auricularización interna primaria», «auricularización interna secundaria» y «auricularización cero». La primera remite a lo no visible, se tratan de deformaciones particulares (frecuencias agudas de un personaje bajo el agua). La segunda restringe lo oído a lo escuchado mediante la representación visual. Y la tercera varía la intensidad de la escucha en función de la distancia de los personajes.

No obstante Payri (2012) distingue tres tipos de auricularización de una forma clara y concisa con las que clasificaremos la escucha en nuestro proceso de análisis. Por tanto el sonido es «no auricularizado» si parece que no emana de ningún punto pero en cambio parece estar por todas partes.

Es típicamente el tratamiento sonoro de la música extradiegética y de la voz de narración en off, que son elementos que no están inscritos en un lugar concreto. Hablando de la voz pensamiento (voz-yo), que generalmente no está auricularizada Chion (1998: 81) indica que «se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca [...] y al mismo tiempo, toma totalmente posesión del espacio diegético: completamente interna e invadiendo a la vez todo el universo.» En narratología se utiliza el término de focalización cero (y de ahí, auricularización cero) pero dicho término puede tener un matiz diferente por su relación con la narración literaria.

La auricularización es «neutra» si el sonido se percibe tal y como lo haría un oyente neutro dentro de la escena sin que esté en ningún lugar.

Los personajes suenan con la misma intensidad, con la misma distancia percibida, independientemente de su distancia a la cámara, de que se trate de un plano general o un primer plano. La auricularización neutra está basada en convenciones no siempre fieles a la escucha real, por ejemplo cuando una conversación en un coche está filmada desde fuera del parabrisas pero se oye desde dentro.

Es «subjetiva» mientras el punto de escucha esté claramente ligado a un único punto de vista.

Payri (2012) también afirma que el punto que tiene que ver con la auricularización (dónde está el punto de escucha) es el procesamiento o filtrado del sonido según es transmitido. De modo que podemos ubicar el punto y clasificarlo con más rigor según su tipo de transmisión. Podemos identificar un sonido sin filtrado, transmitido (bajo el agua, tras una pared, etc.), retransmitido (teléfono, raído, televisión., etc.), deformado (reverberado por el espacio) o enfatizado (golpes que dramatizan la acción) .

Finalmente ante los conceptos asimilados vemos esta información justa y necesaria para comenzar los análisis y terminar de presentar la hipótesis de nuestra investigación. Si recordamos, Jost desdobra el concepto de «focalización» que ahora se limita al punto de vista cognitivo-emotivo, mientras que el punto de vista perceptivo es basado en la «ocularización» y «auricularización» que mantienen una relación con el espectador entre lo que el personaje ve y escucha desde su posicionamiento.

La clave del montaje está en el relato, podemos diferenciar entre «mirar hacia fuera» (focalización externa) y «mirar hacia dentro» (focalización interna). «Mirar hacia fuera» en el caso de *Lady in the lake* supone una sucesión de acontecimientos en los que el punto de vista, en su dimensión perceptiva (ocularización interna primaria y auricularización subjetiva), actúa desarrollando una narración objetiva que no profundiza en los sentimientos del protagonista (focalización externa). «Mirar hacia dentro» en el caso de *Enter the void*, supone una narración subjetiva que profundiza en el estado psicológico y emocional del protagonista a través del mundo interior del personaje. El montaje sutura la trama física con la trama mental como el molde que contiene toda la información complementaria para identificar al personaje que se oculta tras la dimensión perceptiva.

Es decir, el montaje puede recurrir al universo paralelo del interior del personaje para socavar información que encontramos limitada mirando hacia fuera, de este modo el montaje subjetivo es capaz de dosificar la información de la historia y articular un discurso, propulsando emociones en el espectador que se emociona con nuestro protagonista.

### III. ANÁLISIS

#### 3.1 Lady in the lake

-Título original: *Lady in the lake* (*La dama del lago*)

-Año de producción: 1947

-Productora: Metro Goldwyn Mayer

-Duración: 105 min (Blanco y negro)

-País: Estados Unidos

-Director: Robert Montgomery

-Guión: Steve Fisher (Novela: Raymond Chandler)

-Música: David Snell

-Fotografía: Paul Vogel (B&W)

-Intérpretes: Robert Montgomery, Audrey Totter, Lloyd Nolan, Tom Tully, Leon Ames, Jayne Meadows, Dick Simmons, Morris Ankrum, Lila Leeds, William Roberts, Kathleen Lockhart, Ellay Mort

-Género: Cine negro

-Sinopsis: Una editora literaria (Audrey Totter) encarga al detective Phillip Marlowe (Robert Montgomery) encontrar a la misteriosa mujer de su jefe (Leon Ames), que supuestamente ha huido con un amante (Richard Simmons) y tal vez ha provocado una muerte.



### 3.1.1 Selección de fragmentos

La selección realizada permite ver cómo el film necesita una atención adicional por parte del espectador debido al punto de vista perceptivo del protagonista y al exceso de información. Se muestran algunas escenas que el montaje usa para organizar dicha saturación, como el abandono del plano subjetivo para mostrar al personaje dirigiéndose al espectador; además de apreciar cómo se produce la emoción desde una coincidencia visual. En resumen, con estos fragmentos podemos señalar todos los elementos que intervienen en el montaje, titulados según los acontecimientos, detallando sus fotogramas y sus respectivos códigos de tiempo.

**Fragmento 1. Presentación entre protagonista y cómplice:** Es la toma de contacto con el punto de vista perceptivo de Marlowe (ocularización interna primaria y auricularización subjetiva).



Figura 1: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:04:00 - 00:05:17

**Fragmento 2. Factor sorpresa:** Esta escena es el ejemplo de cómo suceden los acontecimientos y cómo se traducen en un solo tipo de emoción durante la película: la sorpresa.



Figura 2: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:18:05 - 00:19:16

**Fragmento 3. Explicación al espectador:** Es la primera pausa y el intento de ubicar al espectador en la historia. El film vuelve al presente para aclarar cuestiones desde la explicación que da el protagonista, mirando al espectador.



Figura 3: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:26:30 - 00:28:46

**Fragmento 4. Segunda explicación:** Ante los sucesos Marlowe vuelve a explicar la situación. Es una de las pausas fundamentales para reorganizar y recopilar la información sucedida hasta esta parte de la trama.



Figura 4: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 01:06:21 - 01:09:03

### 3.1.2 Presentación entre protagonista y cómplice

Previamente al fragmento seleccionado, el protagonista P. Marlowe acaba de presentarse ante el espectador, introduciéndolo en el relato. Tras el encuentro se produce un *flashback* y el plano subjetivo nos adentra en unas oficinas mientras se oye un silbido que parece emanar del propio protagonista, en este caso se considera diegético porque es interrumpido cuando Marlowe se dispone a hablar, lo que supone una reacción. Posteriormente se repite el silbido durante el film como una música paradiegética, pero esto lo analizaremos más tarde.

Tras la percepción del personaje, (ocularización interna primaria y auricularización subjetiva) éste se desplaza de manera pausada mientras leemos los letreros en busca de un despacho. Vemos cómo al comenzar la película tenemos que empezar a agudizar los sentidos, enfocándolos en este caso dentro de la imagen para poder leer los nombres de los despachos. Marlowe entra en la sala donde se encuentra la secretaria y ésta le dirige hacia la puerta de la derecha. De nuevo el silbido se mezcla con una música extradiegética que subraya de algún modo que hay alguien o algo importante en esa sala, aunque realmente no sucede nada trascendente al abrir la puerta. Esta música solo es un recurso más para captar la atención, pues las escenas transcurren lentamente, a diferencia de las posibilidades que ofrece un montaje fragmentado con multiperspectiva.

En el despacho la mirada de Marlowe nos señala otro objeto dentro de la imagen y, por si fuera poco, un personaje entra a plano para señalarlo. La película deja de este modo la dimensión cognitivo-emotiva del punto de vista restringida a lo que el espectador percibe sobre lo que Marlowe ve o escucha. La información no es controlada y esto supone un problema puesto que el film continúa, mientras que el espectador puede incluso olvidar datos. Finalmente Marlowe se presenta ante Adrienne, quien lo ha solicitado de forma discreta para investigar la desaparición de la mujer de su jefe, el Sr. Kingsby.



Figura 5: Cuadro con capturas descriptivas del primer fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.1.3 Factor sorpresa

En este fragmento Marlowe es agredido por un sospechoso de la desaparición de la mujer que busca. Previo al conflicto se produce un interrogatorio, donde el sospechoso se siente atacado por las preguntas del detective y pregunta la hora para despistar al protagonista y al espectador. La cámara enfoca un reloj pero el espejo de atrás muestra el ángulo de visión nulo, es decir, la reacción del presunto delincuente. El movimiento de ida y vuelta de la cámara se encuentra con el puño del agresor, de este modo la acción se hace más directa que si se hubiese tratado de un plano fijo. Sin embargo la emoción que se produce es la misma, se trata de una sorpresa por la falta de anticipación de lo que va a suceder, simplemente ocurre sin tener tiempo de reacción. Tras el puñetazo la imagen se funde a negro y un sonido extradiegético acentúa los hechos al mismo tiempo que suaviza el corte con la siguiente secuencia. Esto es un ejemplo de cómo la sorpresa es la emoción a la que se limita el montaje subjetivo, ya que lo que sabe el espectador se restringe exactamente a lo que sabe el personaje, en este caso precisamente a aquello que no se espera. En la siguiente figura que resume el fragmento, las tres primeras imágenes de izquierda a derecha permiten una lectura de la acción que produce la sorpresa.



Figura 6: Capturas descriptivas del segundo fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

Tras el fundido Marlowe se encuentra en prisión y el guardia de la celda le abre la puerta. Se revela con su expresión (acción interna) que algo sucede y, ante este gesto del que desconocemos la causa, deducimos por el diálogo que Marlowe tiene un ojo dañado por el puñetazo de la escena anterior. En este caso un plano contra plano hubiera establecido una relación comunicativa más profunda y emocional que el diálogo.

### 3.1.4 Explicación al espectador

El detective Marlowe se encuentra escuchando una conversación a escondidas cuando de pronto le irrumpe Adrienne con la dirección de un crimen que podría estar relacionado con la desaparición de la mujer que busca. Gracias a esa escucha ahora se dispone a ir al lugar del crimen. El corte del montaje nos devuelve al presente y toda la secuencia que debería ser desarrollada en dicho domicilio es descrita por las conclusiones de Marlowe, quien filtra la información necesaria de todo lo sucedido hasta el momento al espectador. Es una forma de reorganizar el conocimiento ante la abrumadora información a nivel perceptivo durante la película. Finalmente volvemos al relato en pasado y Marlowe aparece en casa de Adrienne para contarle lo que vio.

Si nos fijamos en el sonido, justo antes del corte de la explicación de Marlowe frente al espectador, escuchamos el silbido que en el primer fragmento de análisis parece emanar del protagonista mientras paseaba tranquilo por un pasillo, pero en esta situación la acción está fuera de contexto como expresión, pues acaba de haber un asesinato y no es el momento idóneo para silbar.

En este caso el silbido no es diegético porque tiene una connotación musical y, además, de manera progresiva, se le suman unas notas extradiegéticas para integrarlo como música y así hacer de transición entre planos. Como no existe una diferencia de planos sonoros entre secuencias, pues las dos contienen un ambiente silencioso, el silbido actúa como transición y aporta esa ruptura temporal. Al no ver la fuente de la que emana dicho silbido, está fuera de contexto como acción del protagonista. Pese a esto observamos una expresión en Adrienne que genera ambigüedad, pues no se puede afirmar que sea una reacción a la escucha ni hay nada que garantice que su expresión cambia por ello. Preferimos zanjar su clasificación como paradiegético. Aunque parezca que es Marlowe nadie lo confirma y el sonido es tratado como música, no como una acción.



Figura 7: Capturas descriptivas del tercer fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.1.5 Segunda explicación

Al comenzar la secuencia la cámara enfoca a un coche mientras Marlowe camina hacia el suyo. Conforme el personaje abre la puerta aparece una música extradiegética latente que augura algo negativo. El protagonista entra por la puerta del copiloto y, cuando la cierra, el montaje usa este sonido para enmascarar un corte entre planos debido a las limitaciones de movilidad de la cámara. El montaje arregla estas situaciones suturando dos planos como en este pequeño salto, aunque se pueden apreciar algunos más que no denotan una importancia vital en cuanto a la gramática, por lo que no representa ningún interés en nuestro estudio.

Marlowe arranca el coche mientras la música extradiegética aumenta progresivamente la intensidad y pasa de latente a un nivel preponderante, dejando en un último plano sonoro el ruido del motor. Posteriormente, un coche sigue al protagonista y la música de la persecución desaparece justo antes de chocar contra él. La imagen juega con el desenfoco como consecuencia del aturdimiento del

personaje tras el golpe. Marlowe mira hacia la ventanilla del coche que, por su posición, está volcado y un personaje con el que ya tuvo algún enfrentamiento parece que le tiende una trampa. Un fundido a negro se justifica como el desmayo y a continuación volvemos a ver a Marlowe frente al espectador explicando quién es el agresor, puesto que debe confirmarse su identidad ante el público. En resumen, esta explicación es la que aporta el giro de la historia, o más bien es el giro a lo que erróneamente apuntaba Marlowe en la primera explicación y que lleva al espectador por el camino equivocado.



Figura 8: Cuadro con capturas descriptivas del cuarto fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.1.6 Características generales

Podemos diseccionar el film en cuatro partes en las que Marlowe mira al espectador mientras narra la historia y en tres grandes partes en las que vemos los acontecimientos a través de la percepción del protagonista. En las pequeñas partes se busca una contextualización a través de las explicaciones de Marlowe, todo lo necesario para seguir el hilo de la película. En las demás secuencias la información es desbocada, solo somos observadores y podemos pasar por alto información importante si no atendemos a cada palabra o reacción de personajes del film. Es decir, el punto de vista solo se desarrolla en la dimensión perceptiva durante la narración y, gracias a un incansable seguimiento perceptivo (acciones, diálogos, objetos), llegamos al conocimiento. El montaje distribuye cuatro explicaciones de los sucesos para sustentar la narración, puesto que las secuencias desarrolladas superficialmente desde el punto de vista perceptivo no trabajan suficientemente el punto de vista cognitivo. Esa inseguridad sobre el saber no confirmado es resuelta por el montaje alternado con el presente, en el que Marlowe aporta la información

necesaria fuera de contexto. El montaje, además de ensamblar las secuencias de este modo para dar a entender los hechos, utiliza música extradiegética y paradiegética (silbido) para subrayar o acentuar en algún momento determinado y también en algunas transiciones entre secuencias. Respecto al plano sonoro de la diégesis, suele percibirse en continuidad, además entre cambios de lugares y espacios se usan transiciones para suavizar la unión de dos ambientes distintos. La auricularización o escucha pretende ser lo más realista posible ante la perspectiva del protagonista-espectador. No escuchamos planos sonoros que sean referentes a otras escuchas, ni siquiera una voz pensamiento. Finalmente los elementos visuales y sonoros no permiten transmitir la emoción del personaje, pues no aportan profundidad narrativa por falta de una focalización interna o trama mental. La focalización externa del relato mantiene distante al espectador frente al protagonista.

### 3.2 Enter the void

-Título original: *Enter the void* (*Soudain le vide*)

-Año de producción: 2009

-Productora: Coproducción Francia-Alemania-Italia; Fidélité Films, Wild Bunch, Les Films de la Zone, BUF, Essential Filmproduktion GmbH, BIM Distribuzione, Paranoid Films

-Duración: 155 min

-País: Francia

-Director: Gaspar Noé

-Guión: Gaspar Noé

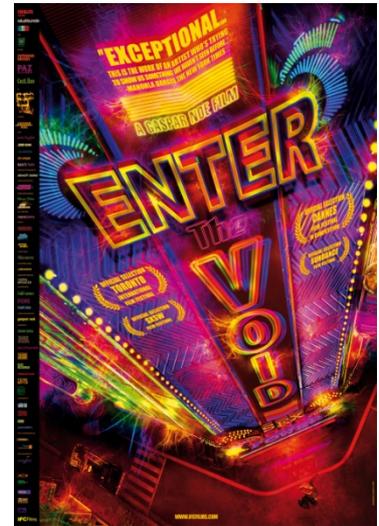
-Música: Thomas Bangalter

-Fotografía: Benoît Debie

-Intérpretes: Paz de la Huerta, Nathaniel Brown, Cyril Roy, Olly Alexander, Massato Tano, Ed Spear, Emily Alyn Lind, Jesse Kuhn, Nobu Imai, Sakikio Fukuhara, Janice Béliveau-Sicotte, Sara Stockbridge, Stuart Miller, Emi Takeuchi, Rumiko Kimishima

-Género: Drama / Experimental

-Sinopsis: Oscar y su hermana Linda viven desde hace poco en Tokio. Él sobrevive traficando con drogas, ella trabaja como stripper en un club nocturno. Durante un forcejeo con la policía, Oscar cae tras un disparo. Aunque esté agonizando, su espíritu, fiel a la promesa de no abandonar a su hermana, rechaza abandonar el mundo de los vivos. Su espíritu vaga ahora por la ciudad, sus visiones son cada vez más caóticas y delirantes.



### 3.2.1 Selección de fragmentos

Antes de comenzar a analizar *Enter the void* es preciso aclarar que, en parte de su trama, los personajes hablan sobre la experiencia tras la muerte y la describen (según un libro) como algo similar a los efectos de una droga que consume el protagonista. Este argumento está previamente estudiado y seleccionado por y para la creación de una película completa en plano subjetivo, confirmado por el escritor y director Gaspar Noé (Sitges,2009). La cámara subjetiva anclada al punto de visión del personaje tras ambas experiencias se desplaza del cuerpo y es el hecho de convertir al protagonista en un espectro lo que permite el movimiento a través de todas las dimensiones.

Los fragmentos elegidos demuestran cómo se articula el montaje subjetivo e impulsan las emociones. Mediante capturas señalaremos el comienzo y fin, además de titularlos en base a su acción.

**Fragmento 1. Viaje psicodélico:** Es la primera toma de contacto con lo que será la división del personaje, separando la conciencia del cuerpo y pudiendo contemplarse a sí mismo debido a los efectos de las drogas. Esto sirve de simulacro para las escenas similares y posteriores que aparecen en el film, cuando aparentemente el personaje muere y se observa desde fuera como si fuera un ente o un fantasma.

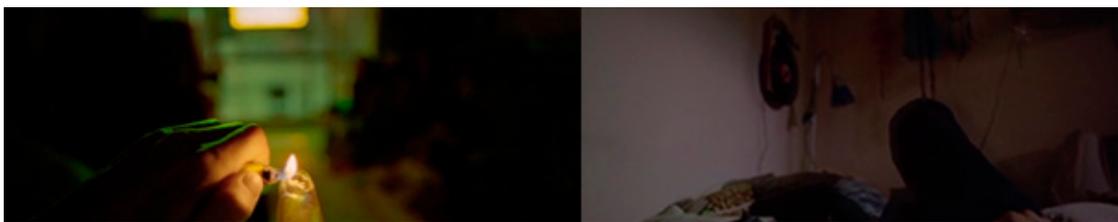


Figura 9: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:05:58 - 00:11:48

**Fragmento 2. Muerte de Oscar:** Además de volver a ver cómo se separa el punto de vista subjetivo del cuerpo, este fragmento nos ofrece la posibilidad de comparar la diferencia emocional de su muerte cuando posteriormente vuelve a ser recordada.



Figura 10: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:23:34 - 00:30:10

**Fragmento 3. Flashback:** Es indispensable para argumentar el mundo interior del personaje como la trama mental, posibilitando la identificación y, como consecuencia, la empatía.



Figura 11: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 00:44:20 - 00:47:17

**Fragmento 4. Recuerdo de la muerte:** Puede ser comparado con el fragmento de su muerte en la trama física. El desarrollo interior del personaje y la identificación con el mismo por parte del espectador ha aportado un giro emocional al volver a ver el mismo acontecimiento.



Figura 12: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 01:25:00 - 01:29:20

**Fragmento 5. Delirio:** Esta selección muestra el grado de amplitud que consigue el punto de vista subjetivo en *Enter the void*. La capacidad que adquiere el montaje de moverse por todas las dimensiones del film a través de los recursos y las estrategias desarrolladas en la diégesis. El fragmento en sí es caótico, pues alterna el espacio interior y exterior del personaje de forma ambigua.



Figura 13: Correspondiente a los fotogramas que delimitan el fragmento con códigos 02:01:05 - 02:07:57

### 3.2.2 Viaje psicodélico

El sujeto, narrador y protagonista (Oscar) muestra su punto de vista perceptivo, algo evidente por la contigüidad entre la mirada y la mano que aparece en el plano. La conciencia personal mediante la voz pensamiento aporta matices de lo que siente el personaje, pero debido a que es descrito e incluso nombrado desde esta perspectiva consideramos que el relato posee una focalización externa. Los recursos planteados no son suficientes para llegar a transmitir la emoción que siente el personaje, solo somos meros observadores de la acción.

Hay algo que llama la atención desde un primer momento, se trata de la simulación del parpadeo, una especie de fundido a negro y viceversa de forma rápida. No tiene un ritmo concreto pero, como recurso efectista que a priori solo parece sugerir la mirada, tiene una función y se utiliza en momentos determinados.

En la escena Oscar inhala una sustancia mientras se escucha su respiración y el ambiente sonoro procedente del espacio. Se percibe un extraño sonido ambiente que comienza a emerger de fondo. El sonido guía la mirada, pues este ambiente que emerge surge de la acción que realiza Oscar. Se trata de un ambiente sonoro que emana de un espacio subjetivo y paralelo que es anticipado por el sonido. Repentinamente surgen unas visiones extrañas por los efectos de la droga. La realidad se va transformando en un espacio psicodélico/abstracto de forma paulatina, como un fundido sobre la imagen que va cobrando intensidad. El núcleo de este espacio parece encontrarse encima de Oscar, que mira hacia el techo para enfocararlo y desaparece con un cerrar y abrir de ojos. La visión de este espacio, que también aporta información psicológica, sigue siendo anecdótica para una

transmisión emocional real entre protagonista y espectador, por ello reiteramos que la focalización del relato es externa a pesar de la ambigüedad que surge con la teoría de una focalización interna.

La función principal del parpadeo más allá de sugerir la mirada es su utilidad al permitir dar saltos de tiempo y espacio, camuflando el corte con la acción física que supone, como si de un pase de diapositivas se tratara.

Vuelve a manifestarse el plano en el que nos encontrábamos antes de mirar hacia arriba (fondo con la habitación y terraza). Parece un detalle sin importancia pero, al manifestar el punto de vista original, damos a entender que el cuerpo se mueve mientras nos hallamos en el espacio ilusorio; por tanto se produce un montaje alternado entre dos lugares. Por otro lado el movimiento de la cámara se libera gracias al parpadeo que omite el barrido de la mirada. Ahora el punto de vista se aparta del eje que guardaba la contigüidad del cuerpo. El plano sigue mostrando referencias que sugieren la mirada (deformación, colores, etc.) afectada por el consumo de estupefacientes. Mientras, el cuerpo se observa desde un plano cenital tras el movimiento de cámara, pero el punto de vista sigue teniendo las mismas características por lo que se interpreta que Oscar se ve a sí mismo. La realidad se alterna de nuevo con el espacio psicodélico y aquí el film se recrea con una visualización abstracta durante un plano largo de unos minutos.

La abstracción se conmuta con otra línea de acción donde se muestra a Oscar tumbado en el mismo sitio, con el mismo plano cenital y que finalmente se ubica en el lugar ilusorio. El montaje usa de forma inteligente el sonido del teléfono que guía la mirada devolviendo la visión de Oscar a su punto de vista anatómico. La sensación es la de un parpadeo entre la imagen ficticia y la realidad. El espacio de fondo ya no es el mismo porque el cuerpo de Oscar se ha movido a ciegas mientras su mente le mostraba otras ilusiones.



Figura 14: Capturas descriptivas del primer fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.2.3 Muerte de Oscar

Cuando Oscar entra al bar *The void* continúa el recurso del parpadeo (ocularización) como a lo largo del fragmento anterior. Va a reunirse con un amigo al que suministra drogas pero éste le ha delatado. Oscar se sitúa frente a Victor (amigo de Oscar), se produce el silencio como la calma que precede la tempestad, creando un ambiente sospechoso a su alrededor. Victor, el delatador, dice la palabra «perdón» y entonces se confirma la sospecha: es una redada. Oscar intenta escapar pero es una trampa sin salida. Tras encerrarse en el baño y tirar la mercancía por el retrete, un policía amenaza con disparar si no abre. El protagonista se demora en abrir la puerta para evitar el arresto pero no contempla la idea de que un policía le dispare, al igual que el espectador. Es entonces cuando una bala atraviesa por la espalda a Oscar y, al proceder de un ángulo de visión oculto, se manifiesta la sorpresa. Estas circunstancias generan preguntas al espectador e inversión de expectativas, pues no contemplábamos la idea de un desenlace tan violento. Todo apunta a la muerte ante la gravedad de la herida, por

lo tanto el espectador se prepara ante la posible representación de esta experiencia.

Con el disparo desaparece el sonido ambiente del bar, solo se escucha la voz pensamiento y la respiración de Oscar. A continuación en la auricularización de Oscar emerge un sonido grave atmosférico de forma latente y un pitido de fondo como elemento aturridor que denota en la pérdida de consciencia del personaje, además de lo que parecen unos latidos del corazón que van decreciendo de ritmo. Se puede percibir desde el punto de vista sonoro alterado la puerta abriéndose y los pasos de un policía que entra en escena para comprobar si está muerto. La voz pensamiento del protagonista se pregunta si está muriendo, al igual que lo hace el espectador en estos momentos aunque, por otro lado, Oscar plantea si la situación es consecuencia de los efectos de la droga mediante una pregunta con su voz pensamiento, que sugiere ideas y creencias ante la duda que provoca el film al espectador (a pesar de que la focalización es externa).

La última imagen que Oscar ve desde su punto de vista humano será la de sus manos manchadas de sangre tendidas sobre el suelo. Esta imagen termina con un decrescendo del sonido interior (pitido) y fundido a negro como si cerrara los ojos. Finalmente se escucha el corazón sobre la atmosfera latente y a continuación el silencio absoluto. Tras unos segundos de silencio absoluto y fundido a negro volvemos a ver una imagen alterada, un espacio hiperrealista recreado en 3D y que el espectador identifica como el mismo lugar en el que se encontraba. El sonido de la escena resurge progresivamente y parece tener continuidad con la atmosfera latente. El punto de vista (plano subjetivo) se mueve hacia atrás, incluyendo algún parpadeo, y se identifica una forma semitransparente que remite a parte del cuerpo de Oscar tumbado. El punto de vista gira y enfoca la luz de una bombilla a la que se aproxima. Mientras, el sonido aumenta la intensidad y se hace más agudo conforme la vista se acerca. Parece que el sonido emana de la luz como si fuese una puerta hacia otro espacio. El parpadeo y la distorsión de la imagen son las pruebas de una ocularización interna primaria, y el aumento de la intensidad del sonido mantiene la subjetividad de la escucha.

Se han repetido los mismos mecanismo del primer desplazamiento del punto de vista óptico: un sonido continuo, un parpadeo y una imposición de una perspectiva

distinta en movimiento en la que se observa al cuerpo. La diferencia es que, en este caso, el desplazamiento se produce para ser permanente y desde aquí formular una estrategia narrativa cambiando de foco (focalización cero) para relatar la historia, basada en el plano cenital (fantasmal). Tras la separación el punto de vista del cuerpo de Oscar y la recreación visual de la luz, el plano subjetivo ahora se mueve como un fantasma. Gira hasta un plano cenital y se observa el cuerpo del protagonista aparentemente inerte como garantía final de que se han separado cuerpo y alma.



Figura 15: Capturas descriptivas del segundo fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.2.4 Flashback

Aparentemente Oscar está muerto. El plano picado como su visión caracterizada por las distorsiones y efectos propios de la ocularización interna primaria ya no utiliza el parpadeo, parece la marca que diferencia el punto de vista subjetivo de vivo al estado espectral en el que se encuentra. Se observa en pantalla a su hermana que aún no sabe lo que el espectador sabe a través de Oscar: su muerte.

La focalización adquiere otra perspectiva, a través de la conciencia del personaje que deambula como omnipresente por la ciudad, ampliando los límites de la narración. Ahora hablamos de una focalización cero que permite ampliar la información del espectador viajando a otros espacios como si se tratase de un montaje alternado, pues ya no estamos restringidos al espacio-tiempo que suponía el plano subjetivo de Oscar como un sujeto presente (identificado por los otros personajes). Gracias al desequilibrio cognitivo se hace posible emocionalmente el suspense, aunque realmente no se potencia este juego de saberes en la película ahora sabemos que no solo existe la sorpresa.

Linda, la hermana de nuestro protagonista, está en el club nocturno en el que trabaja. Escuchamos la música de fondo perteneciente a otra sala con un matiz que acentúa el drama, se trata de un sonido extradiegético que surge cuando Linda comienza a escuchar la voz transmitida por teléfono. Hay que destacar que desde el punto de vista sonoro en el que nos situamos no se debería escuchar la voz telefónica por lejanía, claramente la auricularización de Oscar se mezcla con la de Linda, que permite introducir a la escena un nuevo plano sonoro. En este caso se confirma así al espectador que ella recibe la noticia que esperábamos. Con esta aportación el sonido también contribuye a la articulación del montaje subjetivo, pues no se puede representar los dos espacios durante la conversación telefónica ya que Oscar solo puede estar presente en un sitio.

Cuando Linda es consciente de que dispararon a su hermano, se echa a llorar. Mientras tanto, se aprecia una reacción de efectos en la imagen como si se tratase de una respuesta emotiva de Oscar ante lo que está viendo, además en el plano sonoro también existe un sonido subjetivo como reacción, esto es un indicio de que él sigue ahí.

Clasificando los sonidos de la escena tendríamos: la música diegética, el llanto de Linda y los efectos de sonido subjetivo que solo percibe Oscar, los cuales terminan solapándose y mezclándose con el sonido extradiegético creando ambigüedad.

Unas voces infantiles parecen emanar de una lámpara. Las voces pasan a un primer plano sonoro progresivamente, creando una superposición de diégesis junto

con el encuadre de la cámara que ahora se dirige hacia la luz. La imagen se adentra en la luz de la lámpara mientras brotan colores muy luminosos y el cuadro se hace de color plano en su totalidad, intercalando colores. Cuando la cámara se aleja de la lámpara el punto de vista se encuentra en otro espacio y el sonido ambiguo pasa a un segundo plano, ha creado una continuidad espacio-temporal, ha sido como una especie de trance sobre el que se han superpuesto el ambiente sonoro exterior y el ambiente sonoro interno manifestado por las voces infantiles. El llanto de la niña que aparece en la imagen toma el protagonismo. Todo apunta a que se trata de Linda en su infancia, pues se produce una similitud con la escena anterior por el hecho de llorar, su posición similar. Se trata de un *flashback* desde el mundo interior, la mente de Oscar, al que vemos de niño frente a su hermana.

Como un parpadeo comienzan a revelarse recuerdos familiares de su infancia, en ellos aparecen su padre, su madre, su hermana e incluso él, siempre de espaldas al espectador. Se escucha su voz de niño cantando una nana y la reverberación señala que esta voz proviene del pensamiento, no de la acción.

Durante la sucesión de imágenes que destacan en su mayoría porque observa a su hermana, hay una escena en la que se confirman los personajes: Oscar, Linda recién nacida y su madre están en una bañera. La madre la mira y, a continuación, señala a Oscar con la vista mientras pronuncia su nombre (a modo presentación).

El punto de vista óptico se ha trasladado al mundo interior del personaje. El montaje usa como puente el elemento de la luz para crear una transición entre secuencias, el sonido refuerza esa continuidad como acercamiento entre el presente y el pasado. La información que aporta esta trama mental a nivel cognitivo-emotivo nos permitirá alcanzar una empatía identificando poco a poco al personaje y relacionándolo con los sucesos de la trama física (mundo exterior). No podemos olvidar que al tratarse del mundo interior todo es una reinterpretación de las experiencias vividas, donde la verdad es susceptible y por ello Oscar tiene la posibilidad de recrearse a sí mismo en sus visiones.



Figura 16: Capturas descriptivas del tercer fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.2.5 Recuerdo de la muerte

Nos situamos en el mundo interior del personaje. La música extradiegética (*Air* de Bach) de la escena ya ha sonado dos veces antes: la primera vez se presenta en el desarrollo del *flashback* durante la infancia de los dos hermanos donde se aprecia una unión familiar (00:47:50). La música se corta repentinamente por el impacto del coche en el que viajan. El accidente causa la separación familiar, los niños quedan huérfanos y son separados. La segunda vez que suena esta música Oscar y Linda son adultos, se produce un reencuentro en el aeropuerto de Tokio y esta música evoca de nuevo esa unión familiar de la infancia (01:04:03). La sintonía se vuelve a cortar recordando el accidente de coche durante una pesadilla. Volviendo al fragmento presente, la música comienza en el código 01:25:00 y unos segundos más tarde se vuelve a repetir la escena con la que comienza el film, en ella aparecen Oscar y Linda. El espectador sabe lo que tiene que ocurrir, pues todo esto ya ha sido narrado durante la trama física. La música ha sido utilizada como un

*leitmotiv* que se asocia a la unión de dos hermanos, provocando un acercamiento hacia el espectador que ahora, además de conocer quién es Oscar a través de la trama mental, comprende o siente empatía por él y por su hermana ante el dolor de lo que parece la separación final. La música, además del vínculo, anticipa un final dramático.

Tras la experiencia psicodélica Oscar recibió la llamada de Víctor, el personaje que lo delata. La música extradiegética cambia cuando contesta a la llamada por un sonido oscuro que insinúa el peligro. De nuevo en el bar *The Void* se repiten los hechos. Oscar entra al bar y el sonido ambiente deja en un segundo plano sonoro al sonido oscuro extradiegético. Se produce de nuevo un parpadeo, a continuación el disparo que hirió a Oscar, seguido de un leve silencio que hace desaparecer el sonido ambiente y vuelve a sonar el sonido extradiegético. Con un parpadeo lento la imagen vuelve al punto de vista cenital donde se encontraba el cadáver en primera instancia. Por último, hay una transición que devuelve a Oscar y al espectador a la trama física. Un *zoom out*, movimiento de cámara que revela más amplitud de visión, comienza a revelar las paredes de lo que podría ser el interior de un ojo, pues coincide con la perspectiva de la visión de Oscar. La imagen del cadáver termina oculta por un extenso túnel carnosos y que comunica con el depósito del retrete. Al seguir ampliando el ángulo de visión vemos que se trata del mismo baño, pero el personaje ya no está. El montaje se sirve de las entradas y salidas de campo como si fuesen puertas comunicantes, en este caso para encadenar las dos secuencias.



Figura 17: Capturas descriptivas del cuarto fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.2.6 Delirio

Nos situamos desde el punto de vista cenital otra vez, en el Oscar y el espectador ven a Linda hablando con su jefe en un exterior. Respecto a la escucha, en un primer plano está el diálogo y de forma latente en un segundo plano, el sonido extradiegético impulsando la sensación de extrañeza. El protagonista reacciona al escuchar la conversación como sucede en el fragmento *flashback* y se manifiesta una distorsión en la imagen con un sonido subjetivo. La cámara se acerca a Linda y el plano se funde a negro por la ausencia de luz. El sonido extradiegético se hace casi inaudible y, mediante el recurso del parpadeo, el montaje sutura secuencias y reconocemos el lugar como una sala de autopsia. Un médico se acerca para comprobar si Oscar está vivo y todo apunta a que sí, pues los personajes de la escena lo ayudan a ponerse en pie y a salir al pasillo del hospital, a pesar de que no habla ni tampoco suena la voz pensamiento. El sonido extradiegético vuelve de un modo latente a la escena, donde vemos que Oscar se

encuentra con Linda y un acompañante que vienen a recogerlo. La expresión de Linda muestra rechazo, piensa que no es su hermano. El parpadeo cambia el espacio-tiempo y, tras llegar al coche, otro parpadeo nos sitúa en el piso del acompañante. El pasillo está a oscuras y Oscar ha entrado al baño, enciende un interruptor y se mira al espejo. Parpadea dos veces y entre estos dos parpadeos su rostro cambia a otro distinto, apaga la luz y sale del baño. Una habitación al final del pasillo está iluminada. Al acercarnos descubrimos a su mejor amigo con una hoguera y no estamos ya en el piso, estamos en algún rincón de la ciudad. El amigo le revela que en realidad está muerto y que ha sido incinerado. La mirada del protagonista visualiza el fuego y entre llamas aparece su rostro. Con un fundido en negro la pesadilla se acaba y volvemos a la trama física del personaje con el plano cenital en la habitación de Linda. La vida real se mezcla con lo que parece una pesadilla.



Figura 18: Capturas descriptivas del quinto fragmento por orden cronológico de izquierda a derecha.

### 3.2.7 Características generales

Principalmente lo que destaca en la articulación del montaje de *Enter the void* es el uso del sonido y la imagen para crear ilusión de continuidad con otras secuencias. Para ello intervienen elementos como objetos o sujetos que enlazan escenas a través del juego de *zoom in-zoom out*, un juego de acercamiento y alejamiento que a veces se ve ligado con un fundido en negro como si tapasen nuestra mirada para cambiar de escenario. Realmente el recurso del parpadeo tiene la misma función en el montaje pero, al formar parte de la acción de Oscar, el encadenado de imágenes se hace mucho más dinámico, no se ve tan forzado como en el caso anterior. El sonido en ambos casos suele anticiparse y establecer un colchón que refuerza la continuidad espacio-temporal para cambiar de escena. Además de estos elementos que generan estrategias para editar, también existen otros recursos que se utilizan inteligentemente para enviar mensajes al espectador: sonidos extradiegéticos que acentúan el drama, los *leitmotiv* entre Oscar y Linda o la escucha de un plano sonoro incongruente desde el punto de vista de protagonista-espectador, que aporta una información extra a la que la ocularización interna primaria relativa a Oscar no es capaz de llegar.

Lo más importante de este análisis está en el apartado emocional. Gracias a todos estos elementos comentados se articula el montaje, capaz de alternar la trama física del personaje (mirada hacia fuera) con la trama mental, (mirada hacia dentro) de esta forma la información se complementa. En la trama física observamos un contexto y en la trama mental identificamos al sujeto con el que nos emocionamos. El montaje impulsa las emociones gracias al cambio de foco durante el relato. La focalización durante la película se sucede de la siguiente forma: externa-cero-interna-cero. En principio es externa porque los hechos son filtrados por el protagonista pero no es capaz de transmitir sus emociones al espectador. A pesar de elementos que revelan la psicología del personaje, no es suficiente para transmitir sus emociones. Tras lo que parece la muerte del Oscar, el relato pasa a ser no focalizado o focalización cero. Recordamos que se trata del narrador omnisciente que se anticipa al conocimiento antes que otros personajes. Esto rompe la igualdad del conocimiento y sitúa en superioridad al protagonista-espectador frente a estos personajes que aún no tienen conocimientos ajenos. Esta característica suele corresponder normalmente a la ocularización cero

(conocida en su contexto anglosajón como *nobody's shot*) pero, en este caso particular, el punto de vista, incluyendo todas sus dimensiones, sigue restringido a Oscar y seguimos sin saber nada sobre él. Aún menos en estos momentos, pues al estar muerto solo manifiesta su visión, nada sobre su estado emocional. En cambio puede seguir a otros personajes, lo que nos sitúa eventualmente en otros puntos de vista que desarrollan las subtramas y esto permite asociar al espectador ideas sobre lo que Oscar puede sentir como testigo. Desde la focalización cero se produce un *flashback* y vuelve a haber un cambio de perspectiva, la focalización pasa a ser interna. En este caso se muestra totalmente la subjetividad porque nos hallamos en su mente, este es el verdadero momento de identificación con el personaje después de conocer su contexto y los acontecimientos del pasado. Así vemos las circunstancias que lo han llevado hasta su aparente muerte y, gracias a la mirada interior que desarrolla la trama mental, se rellena ese vacío sentimental que carga de emoción al film. Tras el *flashback*, el relato vuelve a la focalización cero para desarrollar el desenlace final.

## IV DISCUSIÓN

Desde las particularidades de las dos obras analizadas dividiremos la discusión entre ambas en dos apartados para especificar distinciones del montaje entre el punto de vista (relativo a la imagen) y la escucha (relativa a los planos sonoros de la diégesis).

### 4.3 Distinciones como punto de vista

El motivo concreto de la elección de estas dos películas es que tras visionarlas no solo se aprecia un desarrollo en la edición que permite una continuidad más tangible, si no un interés en el aspecto teórico y práctico del montaje.

En *Lady in the lake* podemos observar un relato con una narración objetiva de la historia en *flashback*, con una previa introducción en presente. La historia sucede de forma progresiva hasta volver a ese presente para dar por finalizado el relato. La focalización es externa y Valles Calatrava (2008: 216) afirma sobre ella que «el protagonista homodiegético que interviene en la acción narrativa actúa como focalizador o filtro mediador de esa representación, por lo que ésta aparece limitada tanto en su profundidad como en su angulación dimensional como en la cantidad de información por la posición y el grado de este.» No obstante, existen algunas escenas a mediados de la película en las cuales se regresa al presente para reconducir al espectador ante la información. Estas escenas indican que existió una preocupación por parte del realizador sobre la problemática que surge en la limitación del aspecto cognitivo. Lo más probable es que por esto el montaje usase estas escenas explicativas en las que el protagonista se muestra hacia el espectador y dialoga con él. P. Sangro (2011: 57) propone al respecto:

«Las escenas, condenadas a no poder hacer un montaje fragmentado y ubicuo, se hacían aburridas, y toda la información dramática que contenían se transmitía a través de la incontinente verborrea de sus personajes. La Anhelada identificación con Marlowe (protagonista) se volvió prácticamente imposible, como si la opción de restringirse al campo visual del personaje hubiese abortado el acercamiento emocional con él.»

También apostilla que la identificación con un personaje no se corresponde con la coincidencia visual del espectador, lo cual genera una discusión con nuestra

hipótesis determinada por *Enter the void*, en la que el espectador, tras la focalización interna del relato y la ocularización interna primaria (F. Jost , 1995: 141), equivalente a la coincidencia visual entre protagonista y espectador, obtiene la visión del mundo interior del protagonista donde se produce la identificación a través de una mirada hacia dentro que desarrolla la trama mental. La clave de esta ambigüedad que genera discusión es si dicha mirada hacia dentro es representada tal y como la imagina el personaje. En *Enter the void* parece ser que sí, pues en este contexto la fragmentación que no se da durante todo el film y la continuidad del mismo plano en movimiento con la figura de Oscar que se revela situado de espaldas indica perspectiva de visión, desde la que Oscar puede recrear la visión de sus recuerdos como testigo, al fin y al cabo se trata de imaginación, no es una realidad. Referente a esta ambigüedad F. Jost (1995: 148) estipula a nuestro favor que para transmitir un valor cognitivo a una ocularización hay que tener en cuenta las informaciones narrativas representadas, así como las acciones puestas en escena, examinando su pertenencia en cuanto a la comprensión de la historia.

La discursividad del montaje discurre entre presente, *flashback* y presente con la diferencia de que los hechos no solo nos aportan una explicación o un contexto que indique qué sucedió al igual que en *Lady in the lake*, sino que además aporta el complemento de la psicología del protagonista provocando un acercamiento/empatía hacia él y que no sentimos en *Lady in the lake*. Con esto queda claro cómo el montaje, cuando se trata de un film en primera persona, puede recurrir a la trama mental como vía de escape para identificar al protagonista frente al espectador, articulando el universo paralelo que ve el personaje desde dentro (recuerdos, pensamientos, sueños, etc.). Quizás *Lady in the lake* podría haber alcanzado un mayor interés si, en vez de esas pausas en las que Marlowe habla mirando hacia la cámara, el montaje hubiese reconducido al espectador implícitamente a través de su pensamiento, sus sospechas entre los posibles asesinos o sus miedos desde un sueño o la voz pensamiento.

Aunque principalmente el interés del espectador reside en el juego de la focalización, en el caso de *Lady in the lake* la focalización siempre es la misma y eso provoca cierto rechazo. *Enter the void* consigue intercambiar focos, como las persecuciones de Oscar a distintos personajes dispersos por la ciudad que aporta un conocimiento superior sobre los demás personajes. En definitiva, el montaje

alterna distintos focos (Interna-cero-interna-cero) bajo un mismo tipo de ocularización interna primaria, es aquí reside la originalidad del montaje .

### 4.3 Distinciones sobre la escucha

En *Lady in the lake* el sonido diegético está conformado por un sonido ambiente y voces de diálogo que representan la escucha desde el punto de visión de la cámara como si el espectador fuese el detective Marlowe. En *Enter the void* la mezcla es mucho más compleja e intervienen varios ambientes, incluso hemos hallado algún plano sonoro que no corresponde con la escucha de Oscar. El motivo aparente es el de revelar la información que no consigue aportar la imagen durante su representación, de esta forma el sonido se convierte en un elemento del montaje capaz de ampliar las limitaciones narrativas de la imagen, concretamente cuando el relato se basa en un plano subjetivo en continuidad. Por otro lado, también es interesante recordar cómo se produce el cambio de la trama física a la trama mental. En la escena psicodélica, mientras la imagen provocaba cierta abducción con colores luminosos, el sonido va mezclando los ambientes de los distintos espacios para crear la transición.

En líneas generales *Lady in the lake* utiliza una auricularización subjetiva puesto que el punto de escucha esta marcado por el protagonista Marlowe a diferencia de *Enter the void*, donde la auricularización subjetiva se mezcla con otros puntos de escucha en momentos determinados, por ejemplo con la escucha de Linda a través del teléfono en la escena titulada *Flashback*.

Para ver la diferencia en términos generales de los sonidos que intervienen en la diégesis donde se produce la escucha, podemos ver unos gráficos donde mostramos una estratificación de dos fragmentos que han sido analizados anteriormente. Podemos ver un desarrollo más que evidente en la representación de los matices sonoros.

Estratificación del sonido diegético en el fragmento *Presentación* de *Lady in the lake*:

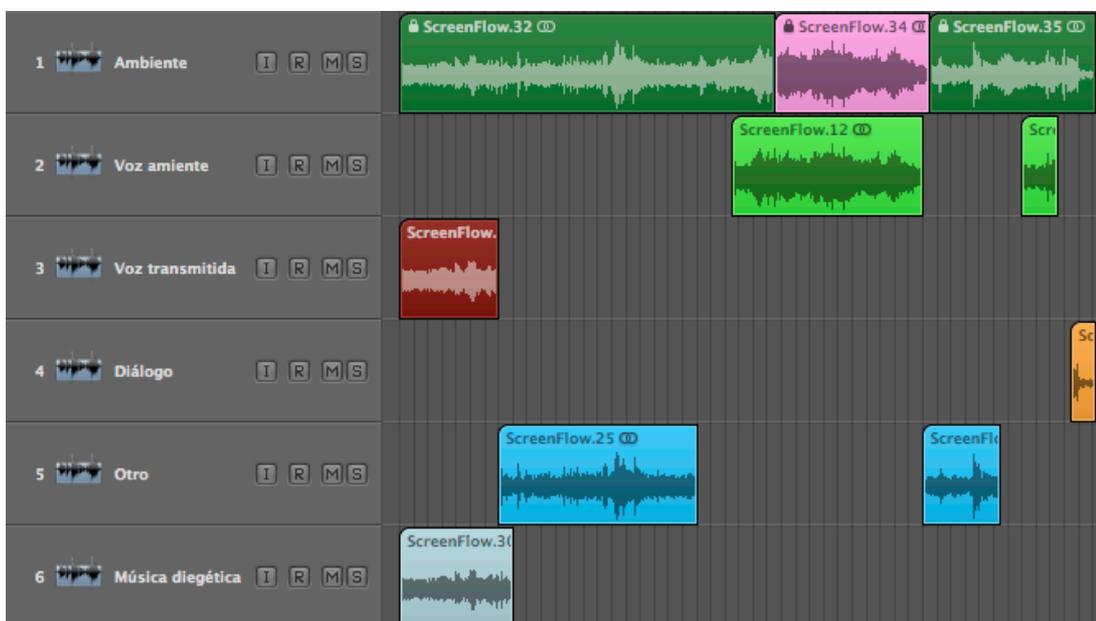


**Música diegética:** el silbido se presenta como si emanase de Marlowe pues se corta justo antes de comenzar la conversación. Posteriormente el silbido no es claro a que dimensión pertenece, pues se usa un sonido extradiegético de acompañamiento, a partir de este momento podemos clasificarlo como paradiegético (color magenta).

**Ambiente:** el ambiente es muy pobre, apenas se perciben pasos en el pasillo y el sonido de las acciones.

**Diálogo:** entre Marlowe, secretaria y Adrienne.

Estratificación de sonido diegético en el fragmento *Flashback* de *Enter the void*:



**Ambiente:** El sonido del espacio y sus efectos subjetivos a medida que avanzan van mezclándose con la música extradiegética creando cierta ambigüedad entre lo

diegético y extradiegético, como no vemos de donde proceden las fuentes lo clasificaremos como paradiegético (color magenta).

**Voz ambiente:** Se considera a las voces infantiles que comienzan a emanar de otro espacio haciendo una superposición de diegesis y a la canción cantada por Oscar, pues esta canción está en su cabeza y es reverberada como si se tratase de un espacio, en este caso su espacio interior, por lo cual se trata de una diegesis interior subjetiva.

**Voz transmitida:** La voz a través del teléfono destaca porque lo que el espectador percibe no es acorde con lo que muestra la cámara desde el punto de vista de Oscar. Quien escucha el teléfono es Linda.

**Diálogo:** La madre de Oscar habla con sus hijos.

**Otro:** Sollozo, llanto.

**Música diegética:** Música que se percibe desde otra sala.

## V CONCLUSIONES

Como en su momento dijimos en la metodología, nos enfrentábamos al análisis de dos películas no convencionales, pues el montaje se rige por un único plano secuencia trazado desde el punto de vista subjetivo del protagonista. El hecho de no acometer un film fragmentado con multiperspectiva ha sido distinto a lo habitual, quizás se hace demasiado descriptivo en palabras, pues el hecho de no haber contado con distintos planos frustra las posibilidades de realizar un *decopage* de plano a plano. Por ello creo que es imprescindible ver los fragmentos de vídeo adjuntados en el anexo para llegar a consolidar el conocimiento de esta memoria y sacar conclusiones propias.

Por otro lado sabíamos desde un principio que nos adentramos en un contexto muy particular y en cierto modo limitado, como ya indica de por sí la palabra «punto» dentro de su contexto «punto de vista». Es poco habitual encontrar películas en su totalidad representadas desde un plano subjetivo por las limitaciones que supone. *Enter the void* ha transgredido esa línea a su manera, ya que realmente es la historia la que ha permitido aglutinar la visión entre espectador-protagonista, como si de un *nobody's shot* se tratase en ciertos momentos. La postproducción de efectos digitales en este caso sorprende, en el sentido de que no solo trata de asombrar al espectador, sino que está al servicio de la continuidad de la puesta en escena real y es interesante ver cómo el avance tecnológico en postproducción da pie a generar nuevas alternativas o formas expresivas que amplíen las posibilidades del montaje.

En respuesta a los objetivos hemos visto cómo el montaje subjetivo ha sido capaz de articular una narración propulsando emociones en *Enter the void*, gracias a una planificación inteligente de sus recursos para construir el discurso desde la alternancia entre trama física y trama mental. La coincidencia visual entre espectador y protagonista en la trama física como decía P. Sangro (2011: 57) hace imposible la identificación con el personaje, pero nosotros añadimos el matiz de que esto solo sucede desde una focalización externa. Como planteábamos con nuestra hipótesis, la mirada hacia dentro que mantiene la ocularización interna primaria del protagonista permite una amplia focalización interna durante una parte del film

donde identificamos al protagonista produciendo un acercamiento emocional, por tanto el espectador se emociona con él.

Como conclusión final queda demostrado que el conflicto emocional que diferencia a ambas películas reside entre la focalización externa-focalización interna. Por otro lado comprobamos que el plano subjetivo o la coincidencia visual (ocularización interna) no implica de manera automática la focalización externa, y que el montaje puede construir estrategias para distanciar el plano subjetivo de la focalización externa como la principal causa que restringe las emociones del relato.

Surge un tema interesante que abordar. Durante la trama física del comienzo de *Enter the void* el punto de vista aún está anclado al cuerpo del personaje vivo. Hemos considerado esta parte como focalización externa pero la voz pensamiento y algunos recursos de la imagen aportan ciertas connotaciones de la psicología del personaje. Aunque no consiguen transmitir sus emociones en nuestras carnes, los personajes sí que pueden decir lo que sienten. La cuestión es si existe algún modo de romper esa barrera y transmitir las emociones mediante la voz pensamiento u otros recursos sonoros, de manera que se pueda usar el plano subjetivo sin recurrir a las vueltas que da *Enter the void* para llegar a emocionar. Eisenstein (1928) ya auguró en el manifiesto del sonido que «el sonido tratado como un nuevo elemento de montaje (como un factor divorciado de la imagen visual) introduciría inevitablemente nuevos medios de expresión, de enorme poder de expresión (Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov, 1959: 281).» Sería un cometido seguir investigando alrededor de cómo afecta el sonido a las emociones dentro del montaje cinematográfico.

Personalmente y en líneas más generales, mi interés como creador hacia la investigación se centra en el análisis y el estudio fílmico como forma de digerir toda las teorías necesarias que permitan ampliar mis conocimientos de cara a futuros proyectos audiovisuales, así como a su divulgación tanto teórica como práctica.

## REFERENCIAS

### Libros:

Bordwell, D. Thompson K. 1995. *El arte cinematográfico : Una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Canet, F. Prosper, J. 2009. *Narrativa audiovisual : Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.

Casetti, F. Chio, F. 2007. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Eisenstein, S. 1959. *Teoría y técnica cinematográfica*. Madrid: Rialp.

Gaudreault, A. Jost, F. 1995. *El relato cinematográfico : Cine y narratología*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Sangro, P. 2000. *Teoría del montaje cinematográfico : Textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.

Sangro, P. 2011. *La práctica del visionado cinematográfico*. Madrid: Síntesis.

Quintana, A. 2011. *Después del cine : Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

Valles, J. 2008. *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.

### Artículos de revistas:

Eugeni, R. 2012. «First person shot. New forms of subjectivity between cinema and intermedia networks». *Anàlisi Monogràfic*: 19-31.

LoBrutto, V. 2009. « Invisible or Visible Editing: The Development of Editorial Styles and Strategies» *Cineaste. Special supplement: the art and craft of film editing*: 43-27.

### **Recursos en línea:**

Payri, Blas. 2010. «Una posible definición de plano sonoro» Disponible en línea:  
<<https://polimedia.upv.es/visor/?id=cbbca92b-a183-cf4d-a3dd-c5b045699530>>  
[Consulta Agosto 2013].

Payri, Blas. 2010. «La voz protagonista I: La voz pensamiento» Disponible en línea:  
<<https://polimedia.upv.es/visor/?id=df893fee-7b9b-9746-8136-4e24c703a34e>>  
[Consulta: Agosto 2013].

Payri, Blas. 2011. «Guiando la mirada con el sonido». Disponible en línea:  
<<http://politube.upv.es/play.php?vid=46136>> [Consulta: Agosto 2013]

Payri, Blas. 2012. «Recursos sonoros. Los recursos del diseño de sonido audiovisual». Disponible en línea:  
<[https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC\\_32094\\_2012/recursosSonoros/index.html](https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC_32094_2012/recursosSonoros/index.html)> [Consulta: Julio 2013].

Cuevas, Efrén. 2011. «La narratología audiovisual como método de análisis». Disponible en línea:  
<[http://portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp?esp&id=53](http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?esp&id=53)>  
[Consulta: Julio 2013].

Schmerkin, Nicolas. 2009. «Interview with Gaspar Noé». Disponible en línea:  
<[http://www.enter-the-void.co.uk/press/ENTER\\_THE\\_VOID-Production\\_Notes.pdf](http://www.enter-the-void.co.uk/press/ENTER_THE_VOID-Production_Notes.pdf)>  
[Consulta: Junio 2013].

Sitges, Festival. 2009. «Entrevista a Gaspar Noé». Disponible en línea:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=FNvh7WNFmqQ>>  
<<http://www.youtube.com/watch?v=86zS2FYLolw>>  
[Consulta Junio 2013].