

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Master en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDÍA

**“La importancia del montaje en la recepción
de un film: análisis comparativo entre *Oldboy*
y su remake.”**

Tipología: Trabajo de investigación

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor: Eva Lodeiro Señaris

Director: Fernando Canet Centellas

GANDÍA, Septiembre 2014

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo el análisis de cómo se articula el montaje en dos secuencias: la primera perteneciente a la película *Oldboy*, dirigida en 2003 por Chan-wook Park y la segunda su remake dirigido por Spike Lee diez años después. Aunque en ambas su objetivo narrativo es el mismo, la presentación del protagonista y su entorno, la forma de hacerlo es totalmente diferente. De ahí que el interés de esta investigación se centre en el análisis de las semejanzas y diferencias que ambos montajes presentan, con el objeto de aprender diferentes formas de articular el discurso filmico partiendo de una misma intención narrativa. El trabajo se divide en dos partes: una primera en la que se propone una aproximación teórica al remake, así como se establecen las variables que serán objeto de análisis, y, una segunda parte, en la que se lleva a cabo la aplicación práctica de estas variables en el análisis de las dos secuencias seleccionadas.

Palabras clave: montaje, remake, narración cinematográfica, recepción fílmica

Abstract

This research aims to analyze how the editing is in two sequences: the first from the film *Oldboy*, directed in 2003 by Park Chan-wook and the second his remake directed by Spike Lee ten years later. Although in both their narrative purpose is the same, the presentation of the protagonist and his environment, the way is totally different. Hence that the interest of this research focuses on the analysis of the similarities and differences that both editing presented, in order to learn different ways of articulating the filmic discourse basis of the same narrative intention. The work is divided into two parts: the first in which a theoretical approach is proposed to remake, as well as the variables that will be analyzed are set, and a second part, which is carried out the practical application of these variables in the analysis of the two selected sequences.

Keywords: editing, remake, film narrative, film reception

1. Introducción.....	1
1.1. Objetivos.....	1
1.2. Metodología.....	2
1.3. Estructura.....	3
2. Concepto de remake.....	4
2.1 Definición.....	4
2.2. Clasificaciones.....	5
2.3. Justificaciones.....	6
2.3.1. Remake como adaptación cultural	7
2.3.2. Remake como adaptación de un texto cinematográfico.....	7
3. Montaje.....	9
3.1. Variables del montaje aplicables al análisis.....	9
3.1.1. Información transmitida.....	9
3.1.2. Tipos de plano.....	10
3.1.3. Manipulación del tiempo.....	12
3.1.4. Manipulación del espacio.....	12
3.1.5. Sonido.....	13
4. Análisis de <i>Oldboy</i>.....	14
4.1. <i>Oldboy</i> de Park Chan-wook, 2003.....	14
4.1.1. Presentación de la película.....	14
4.1.2. Contextualización de la secuencia analizada dentro de la película...	14
4.1.3. Información transmitida.....	15
4.1.4. Tipo de planos: encuadre, duración y transiciones.....	16
4.1.5. Manipulación del tiempo.....	21
4.1.6. Manipulación del espacio.....	21
4.1.7. Sonido.....	22
4.2. <i>Oldboy</i> de Spike Lee, 2013.....	23
4.2.1. Presentación de la película.....	23
4.2.2. Contextualización de la secuencia analizada dentro de la película..	23
4.2.3. Información transmitida.....	24
4.2.4. Tipos de planos: encuadre, duración y transiciones.....	24
4.2.5. Manipulación del tiempo.....	38
4.2.6. Manipulación del espacio.....	39
4.2.7. Sonido.....	39

4.3. Comparación de las dos escenas.....	40
4.3.1. Semejanzas.....	40
- Información transmitida.....	40
- Momentos en común.....	40
- Tipos de plano.....	44
- Elementos simbólicos.....	46
- Sonido.....	46
4.3.2. Diferencias.....	47
- Plano/contraplano vs visión subjetiva.....	47
- Información transmitida.....	47
- Tiempo.....	49
- Conclusiones.....	49
5. Conclusiones.....	51
6. Bibliografía.....	52

1. Introducción

“Jean Epstein había ya afirmado: La pantalla es ese lugar donde el pensamiento actor y el pensamiento espectador se encuentran y adquieren el aspecto material de constituir un acto.” (citado en Jean Mitry, 1963: 316).

Desde sus inicios, el montaje ha sido considerado como la herramienta fundamental para la construcción del discurso narrativo audiovisual con el que generar emociones y atrapar la atención del espectador. Pero, en los últimos años, con el auge de la psicología de la percepción y el desarrollo de instrumentos de control de respuestas, los planteamientos de Jean Mitry (1936) sobre psicología y cine han motivado el interés de numerosos investigadores por determinar los efectos que genera el montaje en el receptor. Actualmente el conocimiento en este tema ha producido avances muy significativos, tanto en el ámbito perceptivo como en el cognitivo, con lo cual comienzan a asomar las contradicciones que imposibilitan validar científicamente los denominados modelos clásicos, basados exclusivamente en el análisis formal de los mensajes, sin tomar en cuenta el rol del receptor que interactúa con ellos en el marco de la experiencia cinematográfica.

Hoy en día además, hay que tener en cuenta que el espectador se encuentra influenciado por la digitalización del cine, pues ha logrado una diversidad de formatos que ya no limitan la experiencia cinematográfica a una sala de proyección. Se dispone de multitud de dispositivos en los que poder ver obras audiovisuales: tablets, smartphones, portátiles, etc. Y además, no nos podemos olvidar que todo esto va ligado al acceso de la mayoría de la población a Internet, y con ello a un proceso de globalización.

Todo ello ha llevado a la industria cinematográfica a un cambio en numerosos factores, desde el estilo de dirección, orientación estética o sensibilidad narrativa hasta las prácticas económicas del medio, para conseguir adaptarse a una sociedad en constante cambio y evolución. Junto a esto ha surgido un aumento de versiones, adaptaciones y secuelas de filmes convirtiéndose en uno de los temas más discutidos y polémicos de los últimos años, tanto por los espectadores como por los profesionales.

1.1. Objetivos

Enmarcado dentro del contexto planteado, en el presente trabajo de investigación se analizarán y compararán dos secuencias equivalentes en dos películas diferentes: *Oldboy* (2003) y su remake (2013). El objetivo principal es entender cómo

el montaje interviene en la construcción narrativa de una escena, cómo su articulación influye en la evocación de emociones y cómo puede atrapar la atención y despertar la curiosidad en el espectador.

Además de forma secundaria se pretende hacer una aproximación al concepto de remake y a la controversia que genera a su alrededor. Buscando posibles justificaciones al auge de este fenómeno.

Otro objetivo secundario es el de ampliar conocimientos en lo relativo a la articulación del montaje: ver cómo a partir de éste se construye la trama interna del protagonista, cómo se puede modificar la forma en que se transmite la información, buscar los patrones que se generan en una secuencia y analizar los tipos de plano que se utilizan. Todo ello con la intención de entender cómo a través del montaje se logra crear sentido y provocar emociones en el espectador.

1.2. Metodología

En lo que se refiere a la metodología, el primer paso será hacer una búsqueda bibliográfica siguiendo tres líneas temáticas: remake, para situarnos en el estado que se encuentra en la actualidad; montaje, para establecer las variables necesarias para el análisis; y *Oldboy*, para buscar posibles datos que influyan en el montaje de la misma.

Posteriormente se hará un *découpage* de ambas secuencias desfragmentándolas plano a plano y estudiándolas de forma pormenorizada por separado. Para ello es necesario deconstruir y reconstruir el film para comprender el funcionamiento del mismo:

Desde cualquier perspectiva que se aborde el análisis fílmico. Casi todos los planteamientos teóricos coinciden en que siempre habrá de darse una doble tarea: 1) descomponer el film en sus elementos constituyentes (deconstruir = describir) y 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten construir un "todo significativo" (reconstruir = interpretar). (Francisco Javier Gómez Tarín, 2008: 7)

A continuación, se hará un estudio comparativo de ambos análisis para poder buscar las diferencias y semejanzas encontradas, y poder con ello obtener conclusiones que nos sirvan para entender como ambas secuencias han sido articuladas en el montaje.

1.3. Estructura

Tras la introducción este trabajo se estructura en cuatro partes. La primera de ellas se centra en hacer un acercamiento al concepto de remake y a las diferentes teorías que existen sobre el por qué de este fenómeno. En la segunda se ahonda en las teorías del montaje con el objetivo de delimitar y definir las variables necesarias para llevar a cabo el análisis de las secuencias seleccionadas. La tercera, la de más peso en esta memoria, se centra en el análisis de estas dos secuencias. A su vez se divide en tres apartados: los dos primeros correspondientes al découpage de cada una de las escenas buscando entender como está construida su estructura narrativa de forma individual, y el tercero es el análisis comparativo de ambas aproximaciones con el objeto de establecerlas diferencias y semejanzas entre las mismas. Finalmente, la cuarta parte ofrece las conclusiones obtenidas tras llevar a cabo la investigación propuesta.

2. Concepto de remake

2.1. Definición

En sentido estricto Remake es una nueva versión o reedición de una obra audiovisual ya hecha. Pero tras las investigaciones realizadas nos encontramos con que el fenómeno de remake es complejo y contradictorio; no hay una base lo suficientemente clara y precisa sobre su definición, y por lo tanto en este apartado se mostrarán distintas concepciones con el objetivo de establecer un marco teórico de referencia útil para este trabajo. A este respecto, Leonardo Quarésina (2002: 73-84.), afirma que:

El remake es un fenómeno tanto bien conocido como inmediatamente reconocible (incluso por los no especialistas). El término es comúnmente usado en el lenguaje diario y en la publicidad cinematográfica, y sin embargo es un fenómeno de estatus indefinido. Podríamos afirmar que es un fenómeno al que le ha faltado y sigue faltando alguna aproximación teórica. (...) el cine de Remake no ha sido estudiado ya que no es un cine de autor o en el cual el realizador del remake tenga un gran papel destacado. (...) el valor del remake está en el texto, en los recursos naturales del texto, su anonimato y su independencia de garantías de legitimación mediante el autor.

Pero este intento de teorizar sobre el Remake ya se producía en 1951, André Bazin (1951: 52) decía que “cuando una película tiene tanto éxito como para ser recordada, los productores no la redistribuyen, sino que hacen un remake. (...) El remake ha reaparecido siempre que la audiencia ha disminuido o ha estado amenazada por el auge de tecnologías rivales como la radio, la televisión o el vídeo”. Se puede decir que esta afirmación sigue vigente hoy en día, ya que existe cierta tendencia de hacer no sólo remakes, sino también secuelas y adaptaciones de las películas, teniendo en cuenta que nos encontramos en una época de crisis y en la que la audiencia se ve afectada por la influencia de Internet, y la presencia de multitud de dispositivos electrónicos en los que poder ver vídeos.

Más próximo a la actualidad, Robert Eberwein (en Horton y Mcdougal, 1998: 15) afirma que “un *remake* es un tipo de lectura o relectura de un original. Para entender esta lectura o relectura no sólo debemos cuestionar nuestras propias condiciones de recepción, sino también volver al texto original y reabrir la cuestión de su recepción”. De acuerdo a esta afirmación, se propone tener en cuenta la versión original para visualizar el remake de forma que nos proporcione una nueva lectura. De esta manera nos abre la posibilidad de encontrar nuevos significados y poder comprender mejor la forma en que fue recibida la película original.

2.2. Clasificaciones

Por otro lado, no sólo se ha intentado buscar una definición de dicho término, sino que también se han elaborado multitud de clasificaciones de los diferentes tipos de remake. Una de las más interesantes que nos podemos encontrar es la que hace Robert Eberwein (en Horton y Mcdougal, 1998: 28-30). En ella clasifica los tipos de remakes en 15 categorías diferentes, con sus correspondientes subcategorías:

1. Una película muda rehecha como película sonora.
2. A) Una película rehecha por el mismo director en el mismo país; B) Una película rehecha por el mismo director, pero en otro país diferente; C) Una película rehecha por el mismo director, en otro país y en otro idioma.
3. Una película hecha conscientemente por un director basándose en los elementos y películas de otro director.
4. A) Una película hecha en Estados Unidos y rehecha como película extranjera; B) Una película hecha en un país extranjero y rehecha en otro país extranjero; C) Una película rehecha en un país extranjero y rehecha por segunda vez en Estados Unidos; D) Una película extranjera rehecha en Estados Unidos.
5. A) Películas con múltiples remakes que abarcan la época del cine mudo y sonoro; B) Películas rehechas dentro de la época del cine mudo y sonoro, y también para televisión.
6. A) Una película rehecha como una película para televisión; B) Una película rehecha como una miniserie para televisión; C) Una serie de televisión rehecha como película.
7. A) Un remake que cambia el entorno cultural de otra película; B) Un remake que actualiza el valor temporal de otra película; C) Una nueva versión que cambia el género y contexto cultural de otra película.
8. A) Un remake que cambia el género de los protagonistas; B) Un remake que trabaja más explícitamente las relaciones sexuales en la película.
9. Un remake que cambia la raza de los personajes principales.
10. Un remake en el que la misma estrella actúa en el mismo lugar
11. Un remake de una secuela de una película que es a su vez objetivo de múltiples remakes.
12. Remakes cómicos y parodias.
13. Remakes pornográficos.
14. Un remake que cambia el color y/o el formato de pantalla de la original.
15. Un aparente remake cuya condición de remake es negada por el director.

Por otro lado, Michael Druxman (1976) en *Make it again, Sam* formula tres tipos de categorías de remakes de Hollywood basándose en los aspectos pragmáticos de la industria: los remakes encubiertos, que no pretenden llamar la atención sobre

que son basados en una película anterior; los remakes directos, que no tratan de ocultar el hecho de que se basan en producciones anteriores; y los no-remakes, que llevan el mismo título que la original, pero modifican la trama.

Siguiendo a Druxman, Grenberg (en Horton y Mcdougal, 1998: 165) va un paso más allá y propone una nueva clasificación teniendo en cuenta las razones que llevaron a los directores a crear los remakes:

1. El remake reconocido, próximo a la versión original: se replica la película original con pocos o ningún cambio en la narrativa.
2. El remake reconocido, transformado: existen transformaciones sustanciales en la nueva versión en cuanto al carácter de la película, tiempo y entorno.
3. El remake no reconocido, el encubierto: existen alteraciones importantes con respecto a la versión original y el público no es informado de la existencia de dicha versión anterior.

2.3. Justificaciones

Además de las clasificaciones, también se han buscado multitud de explicaciones a por qué se siguen creando remakes de otras piezas cinematográficas. Uno de los puntos a tener en cuenta a la hora de justificar un remake es sin duda el económico. Según Constantine Verevis, "los remakes son a menudo considerados como productos comerciales en los que se repiten fórmulas de éxito con el fin de minimizar riesgos y asegurar beneficios en el mercado." Además aclara que de esa forma, los espectadores tiene una experiencia previa con la historia original que les hace estar más próximos al film, pero se reformula con las condiciones comerciales y técnicas que han dado resultado anteriormente para tener garantías económicas.

Stern (citado en Verevis, 2006: 4) toma la afirmación anterior como punto de partida y plantea un punto de paradoja comercial en los remakes:

Los remakes reflejan la naturaleza conservadora de la industria; están motivados por un imperativo económico para repetir éxitos probados. Pero a fin de mantener la viabilidad económica [...] los remakes también se ven obligados a ofrecer variación y diferencia (de los originales), para incorporar desarrollos.

En contrapunto a lo anterior, Victor Ginsburgh, Pierre Pestieau y Sheila Weyers en su artículo *Are Remakes Doing as Well as Originals? A Note* (2007: 4) afirman que la multiplicación de películas-remake y el regreso a las fuentes y al canon no siempre es sinónimo de rédito en las salas; aseguran que los remakes no funcionan mejor

económicamente que la obra original. Sin embargo, enlazando con esta afirmación nos encontramos con que Esteve Rimbau enuncia que una película es hoy en día un “lujoso spot publicitario”, refiriéndose a que los ingresos de la industria audiovisual ya no provienen únicamente de la proyección en las salas de cine, sino de otras formas de explotación comercial.

Pero además de estas justificaciones económicas, muchas veces los remakes tienen otras justificaciones añadidas, como la actualización de una historia, adaptaciones a diferentes culturas, a diferentes medios de difusión, o simplemente una reinterpretación de una historia.

2.3.1. Remake como adaptación cultural

Teniendo en cuenta la película analizada, cabe destacar el remake como una adaptación cultural, no sólo con fines económicos, sino también como un posible acercamiento a un público perteneciente a otra cultura diferente; en nuestro caso de la cultura coreana a la estadounidense. Hay que tener en cuenta que muchas veces el contexto cultural en el que nace la película es diferente al que se lleva a cabo el remake, y eso hace que los receptores se pierdan detalles, o no se entiendan ciertas cosas. Sin embargo, si esa cultura es interpretada y adaptada adecuadamente puede tener como resultado un punto de vista diferente e interesante sobre la película original.

Michael Mandiberg (2008) propone que los remakes no son diferentes de un doblaje o subtítulo, sino que deben ser entendidos como una traducción de una película extranjera; permiten el movimiento de un texto fílmico entre diferentes culturas mientras que una cultura en sí es dependiente de un lugar y de un tiempo determinado. Afirma también que en esa traducción se deben tener en cuenta tres conceptos: fidelidad, fertilidad y localización. Donde fidelidad se entiende cómo que el remake debe de ser lo más fiel posible al original; fertilidad viene de la idea de que la fidelidad exacta no se puede dar, entonces hay que buscar la forma de acercarse lo más posible al original creando un lenguaje lo más puro posible a partir de la mezcla de elementos; y localización se refiere al hecho de que hay que tener en cuenta el contexto cultural al que se destina el remake.

2.3.2. Remake como adaptación de un texto cinematográfico

Un enfoque muy interesante sobre las motivaciones que llevan a crear los remakes nos lo ofrece Verevis (2006) en el que sugiere que éstas se encuentran en los

textos (o estructuras) que se producen de conformidad con la invención de la narrativa de antiguos modelos de cine. También comenta que esta adaptación puede darse desde un medio literario (ej. novela, comic) o desde uno audiovisual (ej. televisión, videojuego). En el caso de *Oldboy* puede ser vista desde ambos puntos de vista, inicialmente es una adaptación de un manga coreano, y posteriormente, el remake, mezcla aspectos del film inicial con el comic.

Según este punto de vista propuesto por Verevis (2006) habría que diferenciar dos elementos fundamentales en las estructuras narrativas: los semánticos y los sintácticos. Por un lado, la parte semántica estaría compuesta por todo lo que forma parte de la iconografía de la película: personajes, lugares, objetos, etc. Y, por otro lado, la parte sintáctica correspondería a las relaciones que se establecen entre los elementos semánticos para crear una estructura narrativa.

3. El montaje

El montaje es sin duda fundamental en la creación de cualquier pieza audiovisual. Siguiendo las teorías de David Bordwell y Kristin Thompson (2002) las técnicas de montaje llevan al espectador hacia determinados estados emocionales y afectivos a través del control de los aspectos gráficos, espaciales y temporales. Y para lograr esas emociones en el receptor es necesario guiar su atención a lo largo de la narración. En palabras de George Sadoul:

El valor dramático del montaje reside esencialmente en que permite realizar tres efectos que son la esencia misma del cine: 1) Utilizar la cámara como un ojo que considera las cosas y los objetos de cerca o de lejos, haciendo alternar los primeros planos y los planos generales. 2) Seguir a un personaje en sus desplazamientos a través de diferentes decorados. 3) Alternar los episodios que se desarrollan en lugares diferentes, pero que convergen a un mismo fin. (Citado en Jean Mitry, 1963: 320 – 321)

Respecto a las funciones que abarca el montaje Pinel (2004:4-5, citado en Fernando Canet y Josep Prósper, 2009) nos propone lo siguiente:

Esta síntesis comprende tres operaciones de muy distinta índole que la lengua inglesa, más rica que la francesa en este aspecto, distingue como: CUTTING, o la operación material (cortar, pegar); EDITING, o la ordenación de los elementos visuales y sonoros que confiere al film su rostro definitivo; MONTAGE, o la relación de plano desde una perspectiva esencialmente estética y semiológica, en el sentido en que hablamos de montaje eisensteiniano (y, en el vocabulario técnico, un efecto de ilación).

3.1. Variables del montaje aplicables al análisis

En este apartado nos centraremos en establecer y definir las variables del montaje que analizaremos posteriormente en las dos secuencias seleccionadas.

3.1.1. Información transmitida

El montaje nos permite manipular la información que se le da al espectador, tanto en orden como en cantidad, lo que afecta de diferentes formas al receptor. En palabras de Bordwell (1993: 75) “el argumento puede disponer las pistas de forma que se retenga la información a favor de la curiosidad y la sorpresa, o bien puede suministrar información con el fin de crear expectativas o aumentar el suspense. Todos estos procesos constituyen la narración” Es decir, la forma en que se dosifique la

información determina la respuesta del receptor. Hay dos factores a tener en cuenta: el alcance y la profundidad de la información.

El alcance la información se refiere a la limitación de la narración. Se nos pueden contar los hechos filtrados a través de un único personaje, es decir, nos enteramos de las cosas al mismo tiempo que él. O, por el contrario, puede ser una narración ilimitada en la que el espectador posee más información que los personajes. Jugando con estas dos opciones a lo largo de la narración se consiguen en el espectador efectos muy diferentes, como la sorpresa, la curiosidad o el suspense.

La profundidad de la información, se refiere a cuanto se sumerge el argumento en los estados psicológicos del personaje. Con lo cual nos encontramos con que la narración puede ser objetiva o subjetiva. Manipular la profundidad de la información tiene diferentes efectos y funciones, por ejemplo, una narración más subjetiva puede provocar que el receptor se identifique más con el personaje, y de esta forma generar más expectativas sobre el comportamiento futuro del mismo.

3.1.2. Tipos de planos

El tipo de planos que se utilicen, y cómo estos son organizados, es fundamental para guiar la atención del espectador. Esto sin duda influye en la forma en la que el espectador percibe la secuencia. Se deberán tener en cuenta tres factores:

- Encuadre

La posición en la que coloquemos la cámara influye en el encuadre y por lo tanto en como percibimos el hecho fílmico. El encuadre define la imagen para guiar la atención del espectador hacia determinados elementos y establece un punto de vista del narrador. Siguiendo a Bordwell (1993: 202) se establecen cuatro puntos mediante los cuales el encuadre afecta a la imagen:

(...) 1) el tamaño y la forma de la imagen; 2) la forma en que el encuadre define el espacio en campo y fuera de campo; 3) la forma en la que el encuadre controla la distancia, el ángulo y la altura de un lugar ventajoso sobre la imagen; y 4) la forma en que el encuadre puede moverse en relación a la puesta en escena.

- Duración

El montaje nos permite manipular el tiempo de la historia en el discurso, y de la mano de ello nos encontramos con la duración de los planos, con la que podemos establecer la duración en pantalla de un hecho. De esta forma podemos manipular la forma en la que se va a percibir una película, por ejemplo se puede remarcar momentos tensos sosteniendo un plano, o por el contrario agilizar conversaciones alegres o divertidas.

- Relación entre planos

Como nos dicen Canet y Prósper (2009: 343), "se puede entender el montaje como un proceso intelectual que tiene el objetivo principal de dar sentido a un conjunto de imágenes visuales y auditivas, que permite crear una unidad coherente a partir de imágenes visuales y auditivas que sustancialmente son independientes entre sí. Hay que tener en cuenta que no importan tanto una imagen aislada, por muy impactante que sea, como el conjunto de esas imágenes organizadas."

Para narrar una historia en un film necesitamos dividir las imágenes en planos que se articulan entre sí a través de diferentes transiciones. Sin duda la más utilizada y más efectiva es el corte. Adquiere un papel fundamental en la recepción de una película ya que en el momento en que se haga es lo que determinará el ritmo del montaje, la duración de los planos. Siguiendo lo que nos propone Murch (2003: 31) tenemos que:

Para mí, el corte ideal es el que de una vez satisface los siguientes seis criterios: 1) responde a la emoción del momento; 2) hace avanzar el argumento; 3) tiene lugar en el momento que desde el punto de vista del ritmo es interesante y adecuado; 4) tiene en cuenta lo que podría llamarse la "dirección de la mirada": la preocupación por la situación y el movimiento del foco de interés del espectador dentro del cuadro; 5) respeta la gramática de las tres dimensiones convertidas en dos por la fotografía (las cuestiones del eje, etc.); 6) respeta la continuidad tridimensional del espacio real (donde se sitúan las personas en un espacio y la relación de unas con otras).

Además del corte existen otro tipo de transiciones como el fundido o el encadenado, pero que se utilizan con mucha menor frecuencia y buscan crear un efecto determinado. Son transiciones mucho más llamativas y marcadas que el corte, que busca ser "invisible".

3.1.3. Manipulación del tiempo

El tiempo de la historia se puede modificar en el discurso. Bordwell (1993) propone tres variables que articulan la relación entre uno y otro:

- Orden: los sucesos se no pueden contar de forma ordenada con respecto a la historia. Pero también existen otros dos casos en que se nos presentan de forma desordenada: el flashback (nos cuentan un hecho del pasado) y flashforward (nos adelantan un suceso del futuro).

- Duración: con el argumento se puede manipular la duración del tiempo, es decir, se seleccionan lapsos importantes de la historia, porque ésta normalmente abarca espacios temporales demasiado largos. De esta forma se "resume" el tiempo de la historia centrándonos nada más que en los sucesos fundamentales. También nos permite expandir en tiempo más de lo que dura en la historia, por ejemplo con planos en slow motion.

- Frecuencia: con el argumento de una película se puede modificar la frecuencia de la historia. Por ejemplo, si un hecho se repite multitud de veces en la historia, puede plasmarse en el argumento mostrando uno o varios casos solamente, sin la necesidad de más repeticiones. O también puede darse el caso contrario: que un hecho suceda una sola vez en la historia, pero que se repita varias veces en el argumento, por ejemplo a través del recuerdo de un personaje.

Para finalizar, cabe mencionar que esta manipulación del tiempo exige que el receptor de una película participe más. Bordwell (1993:72) afirma que:

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

3.1.4. Manipulación del espacio

A través de montaje se construye la espacialidad fílmica. Nos permite crear espacios en los que se desarrolla la acción, pero que en realidad no existen, y sin embargo son fundamentales para la narración. Además de lo que vemos en el plano, el espectador se imagina el espacio en su totalidad. Canet y Prósper (2009: 287) lo explican así:

El espacio audiovisual está representado en cada plano por los elementos que muestra pero también por lo que sugiere e implica siempre un espacio mostrado y un espacio ausente. De hecho, sin ambos tipos de espacio no se puede entender el plano. El espacio audiovisual está compuesto por todos los elementos corpóreos y por todo el ambiente circundante.

Para conseguir crear esa espacialidad son muy importantes los tipos de planos que se utilicen, pues por ejemplo dependiendo del encuadre que se utilice puede cobrar mayor o menor importancia el espacio fuera de campo, o también el hecho de que sea un plano fijo o en movimiento.

3.1.5. El sonido

“No se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve”
(Chion, 1993: 11)

Siguiendo a Chion (1993: 13), y teniendo en cuenta las escenas que se analizan en este trabajo de investigación, podemos destacar dos aspectos fundamentales del sonido: el valor añadido por el texto y el valor añadido por la música. Entendiendo como valor añadido lo siguiente:

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.

- Valor añadido por el texto: se refiere a que los films casi siempre son vococentristas, es decir, hacen de la voz el pilar fundamental de la banda de audio. Es el elemento que destaca por encima del resto.

- Valor añadido por la música: en este caso, Chion, nos propone dos formas en que la música crea emociones en relación con lo que se nos está mostrando. La primera de ellas es la música empática, donde la música se relaciona directamente con la escena a través de los códigos culturales según la emoción (tristeza, alegría, etc.). La segunda opción que nos da es la música anempática, siendo la que es indiferente a la situación que se nos muestra; la música se situaría al fondo reforzando la emoción. Además también nos dice que hay música que no se encaja en ninguno de estos tipos, que simplemente tiene una función de presencia o una función diferente, pero no transmite emoción alguna.

Para finalizar, también cabe mencionar que el sonido puede ayudar a crear la espacialidad fílmica, pues según diferentes efectos se puede lograr por ejemplo simular espacios cerrados o espacios muy amplios.

4. Oldboy

En este apartado se hará el análisis de dos secuencias seleccionadas de *Oldboy* (2003) y su remake (2013). Inicialmente se analizarán cada una de ellas por separado, y luego se elaborará una comparación.

4.1. *Oldboy* de Park Chan-wook, 2003

4.1.1. Presentación de la película

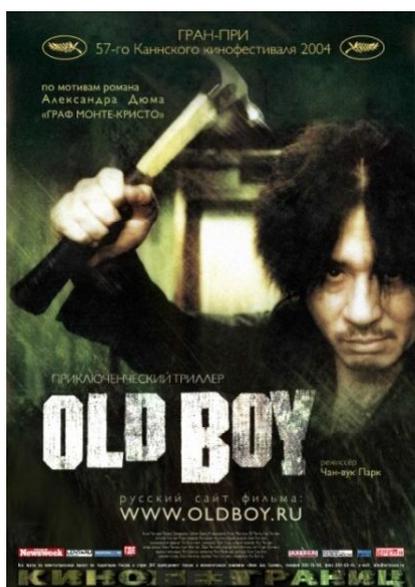


Figura 1. Cartel de Oldboy 2003

Título original: Oldeuboi – Oldboy

Año: 2003

Duración: 120 min

País: Corea del Sur

Director: Park Chan-wook

Guión: Chan-wook, Hwang Jo-yoon, Im Joon-hyung
(Cómic: Nobuaki Minegishi)

Música: Cho Young-wuk

Fotografía: Chung Chung-hoon

Montaje: Kim Sang-beom

Reparto: Choi Min-sik, Yu Ji-tae, Kang Hye-jeong, Ji Dae-han, Oh Dal-su, Kim Byeong-ok, Lee Seung-Shin, Yun Jin-seo

Productora: Show East Co. Ltd

4.1.2. Contextualización de la secuencia analizada dentro de la película

La secuencia elegida para el análisis corresponde a la introducción de la película en la que se hace una presentación general del protagonista. Los motivos de seleccionar dicha secuencia es la similitud con la secuencia correspondiente del remake en cuanto a guión, ya que de esta forma resulta más sencillo centrarse en el análisis del montaje.

En este caso se hace una presentación del protagonista, Oh Dae Su. La duración total de la secuencia es de 00:04:36:14, y contiene en total 26 planos. En ella se nos muestra al personaje la mayor parte del tiempo dentro de una comisaría de policía desde el punto de vista de uno de los agentes. Se nos presenta como una persona problemática, histérica, y que en ese momento está ebrio y ha recibido un golpe en la nariz. Todo ello se nos cuenta a través de varias formas que analizaremos más detalladamente en los siguientes apartados.

4.1.3. Información transmitida

En esta secuencia se juega con las expectativas del público a través de la información que se le da. En palabras de Canet y Prósper (2009: 182) “para que la generación de expectativas se ponga en movimiento, el autor no tiene otro camino que iniciar la entrega de información al espectador. Tal proceso debe ser dosificado, gradual y escalonado. El autor debe entregar la información estrictamente necesaria, y no más, para generar un abanico de posibilidades, de entre las que el espectador elegirá para generar su expectativas.” Para iniciar la secuencia, como hemos visto anteriormente, se le da al espectador un anticipo de información; se nos presenta al protagonista sosteniendo a alguien por la corbata en la azotea de un rascacielos con actitud dominante, y diciéndole que le quiere contar su historia. Se nos muestra de forma sombría, con un plano contrapicado, dándole así más misterio y suspense. De esta forma se provoca que los espectadores se hagan preguntas, y a la vez se generen expectativas sobre las respuestas, como quién es él, por qué le quiere contar su historia forzosamente al otro personaje, por qué lo sostiene al borde de un rascacielos o si lo va a dejar caer o no, consiguiendo así generar curiosidad y captar su atención.

En lo que se refiere al alcance de la información en este caso está limitada a lo que sabe el personaje, es decir, el espectador no sabe nada que no sepa el protagonista. Esto atrae el interés porque ocultan parte de la información.

A continuación, el protagonista comienza a contar su historia y entramos en un flashback con un corte brusco en el que lo vemos retenido en una comisaría de policía con la cara golpeada y borracho. Esta escena se nos cuenta desde el punto de vista de uno de los policías (Figura 2). Pero siguiendo lo que nos propone Bordwell (1993) esta forma de presentarnos al personaje, aunque esté filtrada a través de la percepción subjetiva del policía es una forma de narrar objetiva porque nos confina el argumento a lo que hace o dice el protagonista, es decir, a su comportamiento externo.



Figura 2. Ejemplo de los planos subjetivos usados en la escena

Esta forma de presentarnos al protagonista consigue que el receptor se centre únicamente en él y no en otros personajes. Además al ser objetiva no deja que nos consigamos identificar tanto con él, sino que lo veamos como una persona molesta, histérica, irrespetuosa, que no se sabe comportar. Nos muestra la visión que tiene él

de sí mismo en ese momento. Además el hecho de que esté ebrio causa situaciones que provocan que el espectador se ría de él. Por otro lado, esa narración no es totalmente objetiva, en ocasiones, se mantiene el plano sin que el protagonista cambie de actitud, por ejemplo sentado cabizbajo, haciendo que el espectador se pregunte lo que estará pensando y adentrándonos así en su estado psicológico. Finalmente, cabe mencionar que no se busca presentarnos a un héroe, ni crear un drama al inicio, pero a medida que avanza la película va evolucionando de forma que el espectador sí se pueda llegar a sentir identificado en algún aspecto de su vida.

Para finalizar, en la última escena, la de la desaparición, se juega con las expectativas del espectador ocultándole información. Pues el protagonista sabe cómo ha desaparecido porque lo está contando en un flashback, sin embargo en ese momento el montaje nos centra en la llamada telefónica del amigo a la esposa del protagonista, filtrándonos la información a través del amigo y no del protagonista. De esta forma se "distrae" al receptor para que se entere de la desaparición al mismo tiempo que el amigo. Esto aviva la curiosidad del público ya que se queda con la duda de lo que le pasaría al protagonista, y como llegará de un punto a otro en la historia.

4.1.4. Tipos de planos: encuadre, duración y transiciones

Los planos utilizados en esta secuencia están marcados fundamentalmente por el comportamiento del protagonista. Para iniciar esta película nos encontramos en un espacio exterior, y en una escena con una tensión elevada, pues como podemos ver en las imágenes (figura 3) el protagonista sostiene por la corbata a otro personaje al borde de la azotea de un edificio. La música que acompaña a estos planos tiene un ritmo rápido, pero a pesar de ello la secuencia se compone de cuatro planos con una duración relativamente larga: 6, 5, 8 y 12 segundos. Con esto se consigue transmitir la seguridad y firmeza del protagonista en lo que está haciendo.



Figura 3. Planos de la escena inicial

Para finalizar esta escena hay un plano que dura doce segundos, como se nos muestra en figura 4. Dicho plano tiene doble funcionalidad: por un lado sirve para sostener la tensión después de que el otro personaje le haya preguntado con desesperación “¿quién eres?”; y por otro lado sirve como transición a la siguiente escena ya que él comienza a contar su historia en el primer plano, “me llamo...” y termina en el segundo “Oh Dae Su”.

En esta transición pasamos de un primer plano contrapicado del protagonista, con una actitud segura, sombría, incluso peligrosa, a otro primer plano picado en el que el protagonista está ebrio, con la nariz manchada de sangre y una actitud completamente distinta. El segundo plano tiene una duración de siete segundos, y hace una introducción a la escena que lo sigue, remarcando así el cambio por el que pasó el protagonista.

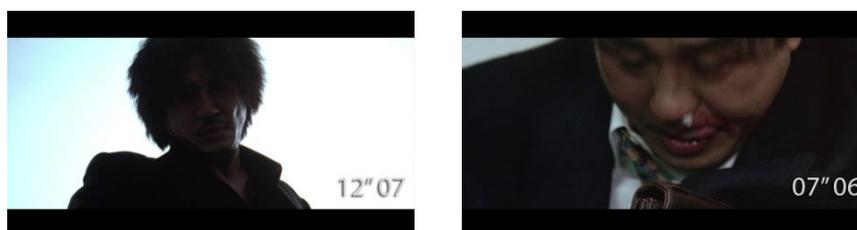


Figura 4. Transición entre dos escenas

A continuación, se nos presenta al personaje retenido en una comisaría. Siguiendo la separación de los puntos de vista cognitivo, visual y auditivo propuesta por Gaudreault y Jost (1995) tenemos numerosos planos en los que la ocularización y auricularización son internas desde el punto de vista de un policía. Son planos medios o primeros planos en los que vemos al protagonista en diferentes momentos temporales en un mismo espacio físico. Sólo escuchamos la voz del policía, pero en ningún momento hay un contraplano en el que se nos muestre su reacción; sabemos que está ahí porque los movimientos de la cámara simulan el movimiento de su cabeza. De esta forma nos centramos únicamente en la presencia del protagonista y en su comportamiento.

A lo largo de este tiempo el personaje realiza varias acciones, y a medida que sucede se va cambiando la duración de los planos. Para iniciar la escena tenemos una serie de planos con una duración más o menos larga, como podemos ver en la figura 5. El protagonista, molesta a la gente que tiene al lado, flirtea con las chicas, se levanta sin permiso, descoloca cosas, etc., pero se mantiene calmado. Sin embargo, para cerrar la escena tenemos tres planos en los que se acorta la duración a unos tres segundos cuando el protagonista ya se empieza a poner histérico, grita, protesta,

insulta e incluso se pone agresivo. De esta forma consiguen transmitir el estado de ánimo del protagonista a través del ritmo del montaje.



Figura 5. Planos correspondientes a la escena de la comisaría

A continuación de esto, tenemos cuatro planos en los que la duración vuelve a ser mayor y en los que el protagonista vuelve a estar más tranquilo (figura 6), aunque sigue estando ebrio. Pide disculpas e intenta convencer al policía de una forma más razonable de que lo deje marchar porque es el cumpleaños de su hija y le muestra una foto y el regalo que le ha comprado. Son planos más cerrados que los anteriores porque el protagonista se acerca al policía logrando un ambiente más próximo entre los dos personajes.



Figura 6. Planos correspondientes a la escena de la comisaría

Luego de esta escena, nos encontramos con dos planos de duración mucho mayor (figura 7): el primero es de 24 segundos, en el que el protagonista vuelve a estar sentado, con la cabeza baja, asumiendo que no lo van a dejar salir. En ese momento está contando que su nombre significa tomarse las cosas como vienen. Como contrapunto, a este plano lo sigue otro de dieciocho segundos en el que vemos al protagonista sentado en el banco con otros tres hombres. Se puede observar como el protagonista se siente incómodo rodeado de gente, intenta taparse y evita el contacto con ellos. De esta forma, estos dos planos hacen contraste con los anteriores mostrándonos que a pesar de ser una persona molesta e importuna no se enorgullece de ello, y se remarca esta situación alargando la duración de los planos, sosteniendo la tensión.

Además de lo anterior, el hecho de que sean planos tan contrastados, y no halla contraplanos en medio generan una situación cómica. El protagonista pasa de la soledad a estar en un banco apretado con otras tres personas, y esta situación se sostiene durante dieciocho segundos remarcando la reacción del protagonista y exagerando la situación.



Figura 7. Planos de mayor duración de la escena de la comisaría

Después de esta situación volvemos a la histeria del protagonista, y con ello se vuelven a reducir los planos en cuanto a duración. En este caso pasamos de uno anterior que duraba dieciocho segundos a otro que dura casi dos en el que el protagonista está gritando y forcejeando con los policías. A este plano lo sigue otro de seis segundos en el que el protagonista está tirado en el suelo pateando y gritando. Finalmente, tenemos un plano de cinco segundos en que volvemos a ver al protagonista relajado, pero en este caso esposado a la pared y resignándose.



Figura 8. Planos de la escena de la comisaría

Para cerrar esta escena en la comisaría, se utiliza un plano de 21 segundos de duración en los que está presente un amigo del protagonista que vino a buscarlo (figura 9). En esta situación el amigo pide disculpas en nombre del protagonista, pero sin embargo Oh Dae Su no hace lo mismo, sino que los insulta y sale corriendo por la puerta.



Figura 9. Último plano de la comisaría

Para finalizar la secuencia se utilizan tres planos completamente diferentes a los anteriores. El primero de ellos, como podemos ver en la figura 10 dura 54 segundos. En él vemos como el protagonista habla por teléfono con su hija, y posteriormente le pasa el teléfono a su amigo. En este momento la cámara gira alrededor de su amigo y el protagonista desaparece. A continuación, vemos un plano de 32 segundos en el que el amigo busca al protagonista en el exterior de la cabina mientras pasa gente por la calle oculta bajo sus paraguas. Y finalmente se cierra la escena con un primer plano cenital de un paraguas de un color llamativo que destacaba sobre los demás, y que al desplazarse deja ver en el suelo las pertenencias del protagonista. Estos tres planos tienen una duración bastante elevada para enfatizar la desaparición sin motivo del protagonista, y a la vez sirven de introducción a los títulos de crédito. Además de ello, van acompañados de una música con ritmo lento que acompaña al ritmo del montaje.

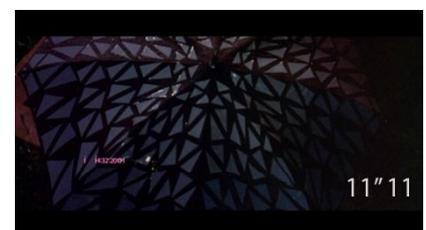


Figura 10. Planos del cierre de la secuencia

4.1.5. Manipulación de tiempo

En cuanto a la manipulación del tiempo, como ya se ha mencionado, al inicio nos encontramos con un salto. La escena comienza con el protagonista en la azotea del edificio y luego hay un flashback hacia la comisaría. Cambiamos de tiempo y espacio a través de un corte. Esto provoca multitud de preguntas en los receptores del film: ¿cómo ha llegado de un punto a otro?, ¿por qué está golpeado?, ¿quién lo golpeó?, y ¿por qué?, etc. De esta forma se vuelve a conseguir generar curiosidad en el espectador logrando mantener su interés y atención.

Una vez dentro del flashback, lo que marca el paso del tiempo son fundamentalmente los cortes. No cambiamos de espacio ni el tipo de plano, pero con pequeñas elipsis va pasando el tiempo y el protagonista va cambiando su actitud, pasa por diferentes estados de ánimo y/o aparece en diferente posición en el escenario con el corte.

4.1.6. Manipulación del espacio

En cuanto a la manipulación del espacio hay que destacar la escena final, en la que se juega con el encuadre para crear un espacio fuera de campo en el que desaparece el protagonista. Como podemos ver en la figura 11 el protagonista habla por teléfono, y luego le pasa la llamada a su amigo, pero en un giro de cámara mientras el amigo habla él desaparece. Para cerrar la escena, la cámara hace un travelling en el que se abre el plano y podemos ver al amigo buscando al protagonista en la calle mientras pasa más gente oculta bajo los paraguas. De esta forma se provoca que el receptor del film tenga que suponer lo que ha pasado fuera de campo. Finalmente, en un plano superior vemos como uno de los paraguas tiene un color diferente y se mantiene estático al lado de una cruz roja pintada en el suelo. Luego este paraguas se mueve dejando ver las pertenencias del protagonista tiradas en el suelo, relacionando de esta forma a esta persona con él, pero manteniendo oculta su identidad. De esta forma, jugando con los encuadres se oculta la información que interesa para captar la atención del receptor.



Figura 11. Fotogramas del plano travelling

4.1.7. Sonido

Siguiendo la terminología propuesta por Chion (1993) esta secuencia es vococentrista, pues los diálogos son el elemento que más se destacan y a través del que se nos transmite información clave para la historia.

En lo que se refiere a la música, cabe destacar la importancia de la música extradiegética como representación de estados de ánimo y creadora de atmosferas. En la secuencia hay dos momentos con música. Al inicio, en la escena de la azotea, la música tiene un ritmo rápido, y acompaña al estado de ánimo del protagonista: está acelerado, nervioso, buscando venganza, pero seguro de lo que hace y firme en su decisión. Por último, en la escena de la desaparición, vuelve a haber música aportándole misterio a la acción y a la vez sirve de introducción a los títulos de crédito.

También cabe mencionar que durante la escena en la que están en la comisaría el sonido tiende a ser naturalista, y con ausencia de música. En cuanto a la auricularización, al igual que la ocularización, es subjetiva desde el punto de vista del policía. De esta forma, sólo escuchamos lo que escucharía el policía, y sólo oímos su voz, pero nunca vemos su rostro.

4.1. Oldboy de Spike Lee, 2013

4.1.1 Presentación de la película

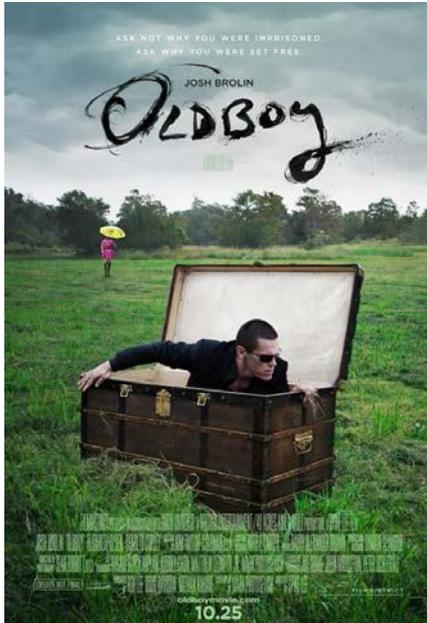


Figura 12. Cartel de Oldboy 2013

Título original: Oldboy (Old boy)

Año: 2013

Duración: 104 min

País: Estados Unidos

Director: Spike Lee

Guión: Mark Protosevich (Cómic: Nobuaki Minegishi, Garon Tsuchiya)

Música: Roque Baños

Fotografía: Sean Bobbitt

Montaje: Barry Alexander Brown

Reparto: Josh Brolin, Elizabeth Olsen, Samuel L. Jackson, Sharlto Copley, James Ransone, Lance Reddick, Michael Imperioli, Richard Portnow, Taryn Terrell, Rami Malek, Joe Chrest, Caitlin Dulany, Linda Emond, Grey Damon, Brett Lapeyrouse, Victoria Geil

Productora: Mandate Pictures / FilmDistrict / Vertigo / 40 Acres and a Mule

4.2.2. Contextualización de la secuencia analizada dentro de la película

Esta secuencia, al igual que la secuencia anterior se corresponde con el inicio de la película en el que se nos presentan al personaje y su situación hasta el momento de su secuestro. En cuanto al guión, es muy similar a la anterior, pero no en cuanto al montaje.

Esta escena dura 00:08:44:18 y se compone de 142 planos. En ella se nos muestra al personaje en diferentes situaciones de su vida diaria para introducirnos en su entorno. En este caso Joe Ducett es un agente publicitario, alcohólico y mujeriego. En la escena podemos observar cómo se desenvuelve en su día a día en el trabajo, en una cena con un cliente, y como posteriormente ebrio acude donde un amigo que es dueño de un bar.

4.2.3. Información transmitida

En este caso la información que se le transmite al espectador se hace de forma lineal, es decir, no hay saltos temporales, la información llega de forma dosificada y ordenada.

En lo que refiere al alcance la información que se le da al espectador es limitada al protagonista. Se nos cuenta un día cualquiera de su vida, el protagonista ya conoce de antemano los lugares y personajes que se le van presentando al espectador. Pero sin embargo no conoce los sucesos, se entera de ellos al mismo tiempo que el receptor. Por ejemplo, cuando su cliente rechaza su oferta en el restaurante.

Cabe mencionar, que al final de la secuencia se cambia el punto de vista a través del que se filtra la información. Cuando desaparece, el espectador no ve ese momento, si no que se nos cuenta cuando el amigo del bar se da cuenta de que ha desaparecido, es decir, es el punto de vista del amigo. De esta forma ocultan información para aumentar la curiosidad y generar expectativas.

Por último, cabe mencionar que se nos aporta mucha información de su entorno, y detalles puntuales de su vida privada no tan relevantes en el argumento, pero que sí aportan drama a su vida. Se subrayan elementos dramáticos como su regresión en el ámbito laboral, su situación familiar crítica o su problema con el alcohol, haciendo que recaiga más peso en su situación que en su personalidad.

4.2.4. Tipos de planos: encuadre, duración y transiciones

En cuanto a los planos utilizados son en su mayoría objetivos. Se utiliza una auricularización y ocularización cero, es decir, las imágenes y sonidos se filtran a través de un posible observador externo y no a través de un personaje.

Para arrancar esta secuencia, y con ella la película, se nos presenta un plano de diez segundos de duración (figura 13) para situarnos espacialmente: una zona de copas en alguna ciudad de los Estados Unidos.



Figura 13. Plano inicial de *Oldboy* 2013

Seguindo a este plano nos encontramos con otros tres en los que ya está presente el protagonista. Lo vemos saliendo de uno de los bares, ya de día y acompañado de otros tres personajes de los que se está despidiendo. El último de estos planos nos muestra como el personaje entra en una tienda de licores, y con ello ya se nos va mostrando la vida del protagonista.



Figura 14. Planos en los que aparece el protagonista por primera vez

A continuación nos encontramos con una serie de planos con una duración aproximada de dos o tres segundos en los que se nos muestra al protagonista, Joe, en su camino hacia el trabajo (figura 15). La duración de los planos es ágil para mostrarnos diferentes acciones (caminar, beber, orinar, etc.), y se nos muestran con diferentes tipos de encuadre, planos medios, planos más abiertos o primeros planos según lo que se quiera resaltar.

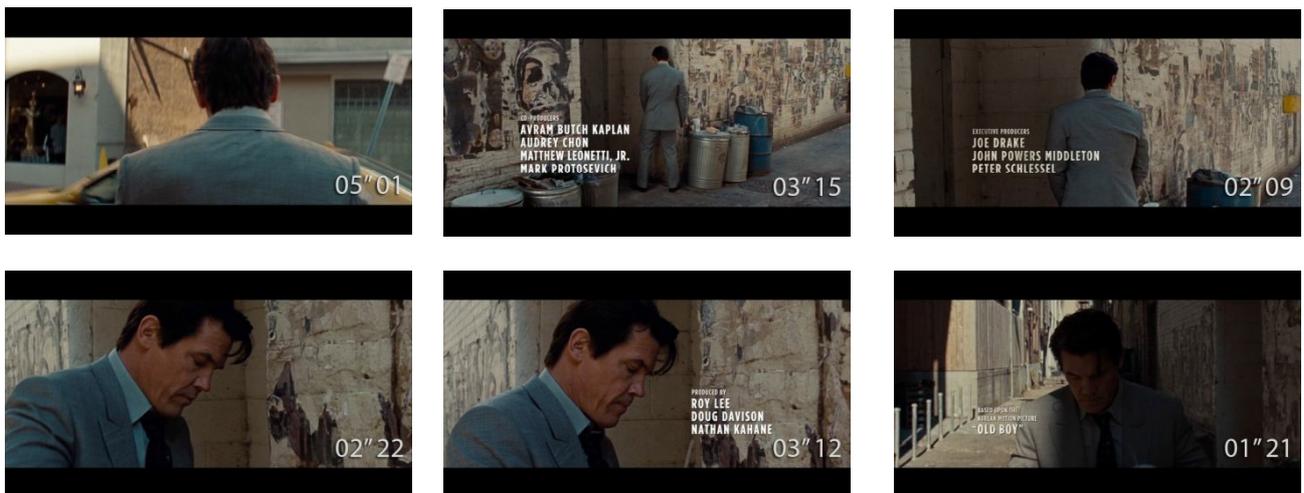


Figura 15. Planos en los que el protagonista camina hacia el trabajo

Inmediatamente, sigue un plano de seguimiento de 16 segundos en el que vemos como el protagonista entra en su oficina de trabajo. Sirve de transición entre dos espacios y a la vez como presentación de este nuevo lugar.

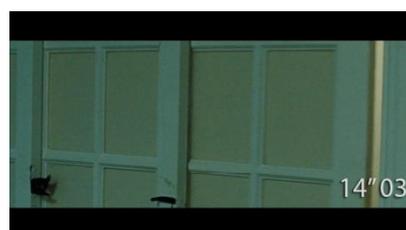


Figura 16. Plano del inicio de la escena de la oficina

Después de este plano, Joe se encuentra con la recepcionista con la que mantiene una conversación incómoda a la que interrumpe, es irrespetuoso con ella y se ríe de lo que le dice (figura 17). Esta conversación se nos muestra a través de una serie de planos de corta duración, con lo que se agiliza la secuencia. En todo momento se da más importancia a la reacción del protagonista, remarcando su personalidad; por ejemplo, el tercer plano dura el doble de los anteriores para subrayar su impertinencia hablando mientras ella le lee los recados pendientes.

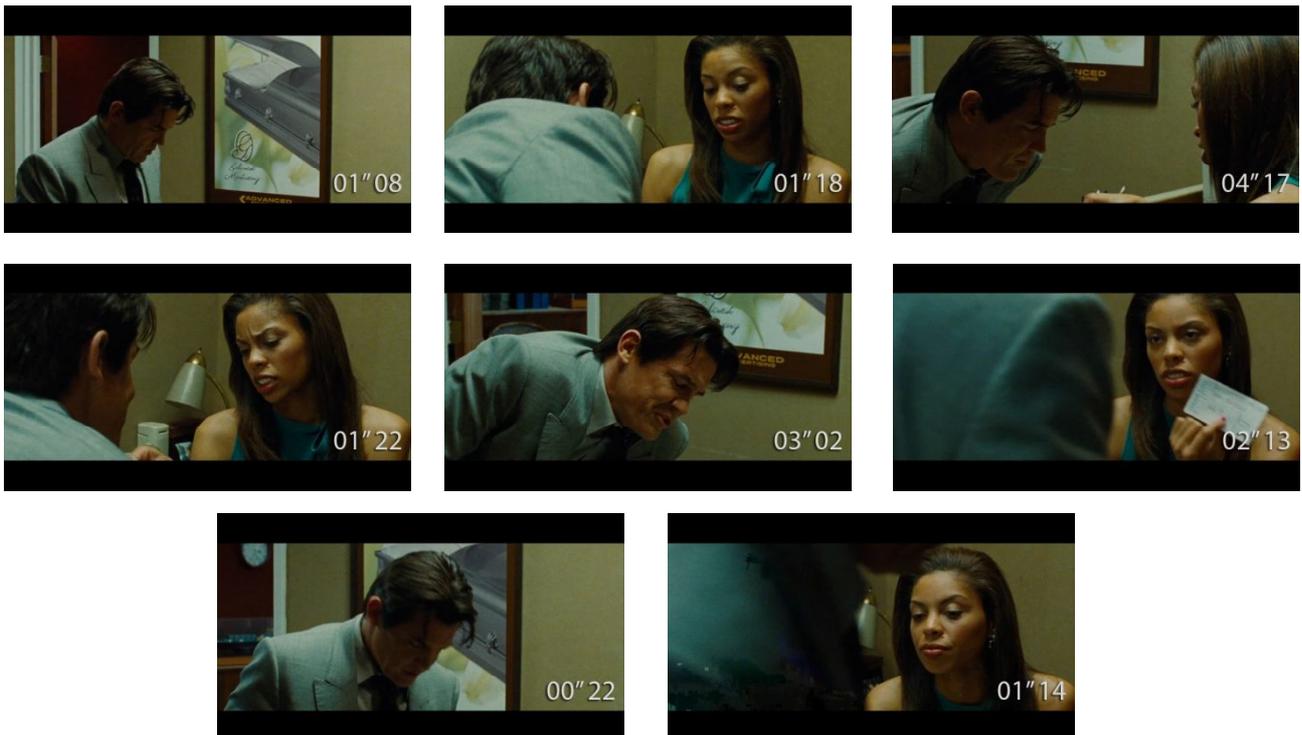


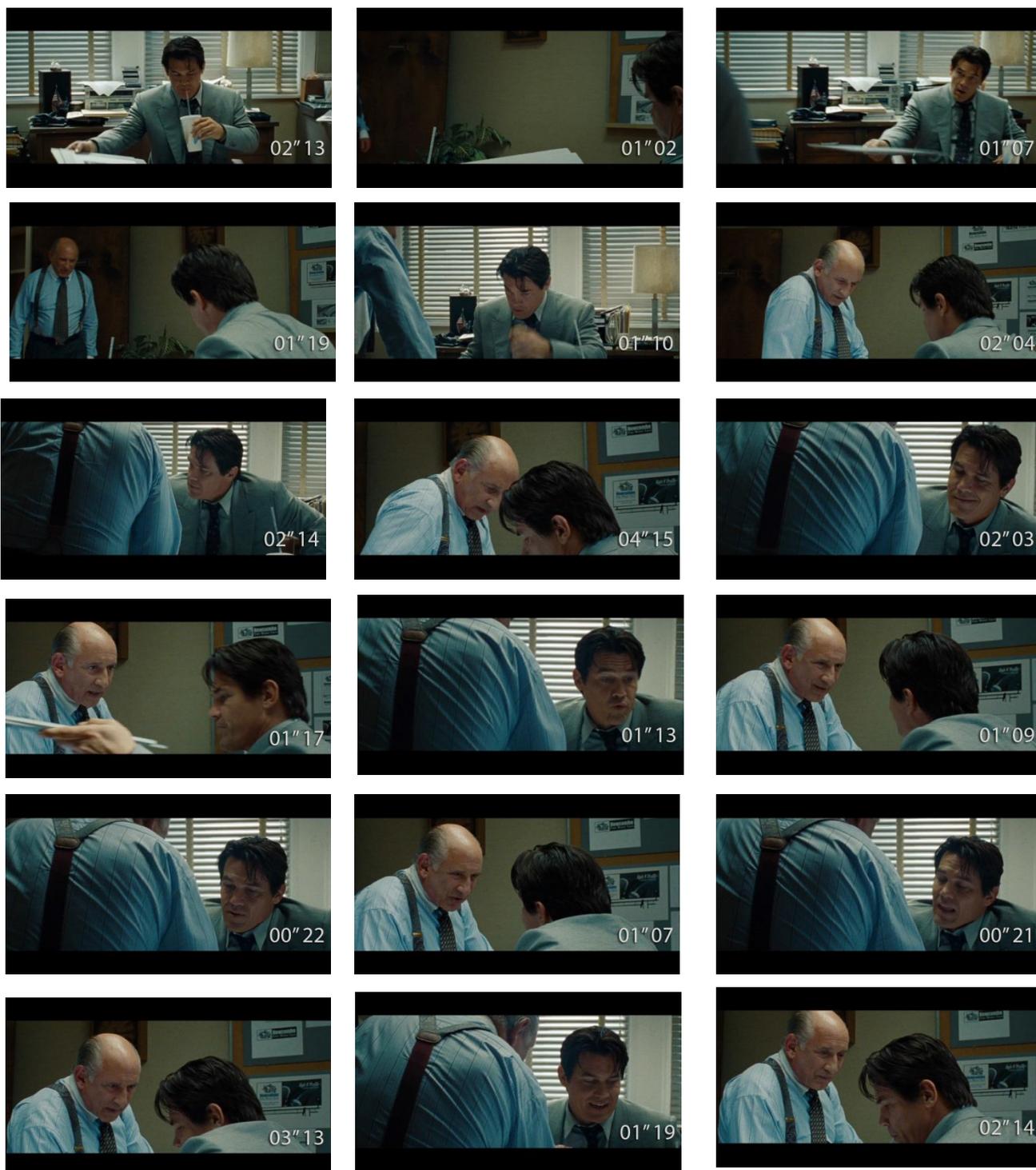
Figura 17. Escena con la recepcionista

Siguiendo a lo anterior, nos encontramos con otro plano de transición entre la entrada y su despacho. Se hace una panorámica siguiendo al protagonista a la vez que se nos muestra su lugar de trabajo.



Figura 18. Plano de transición

Después, nos encontramos con otra situación en la que el personaje interactúa con otro (figura 19). En este caso es su jefe que viene a darle órdenes. En contrapunto con la conversación mantenida con la recepcionista, esta es una conversación ordenada y más educada. Se ve reflejado en los planos con los que se nos presenta, tienen un ritmo mucho más estable, y se utiliza la técnica del plano/contraplano, cambiando los turnos de forma ordenada y tranquila cuando habla cada uno de ellos.



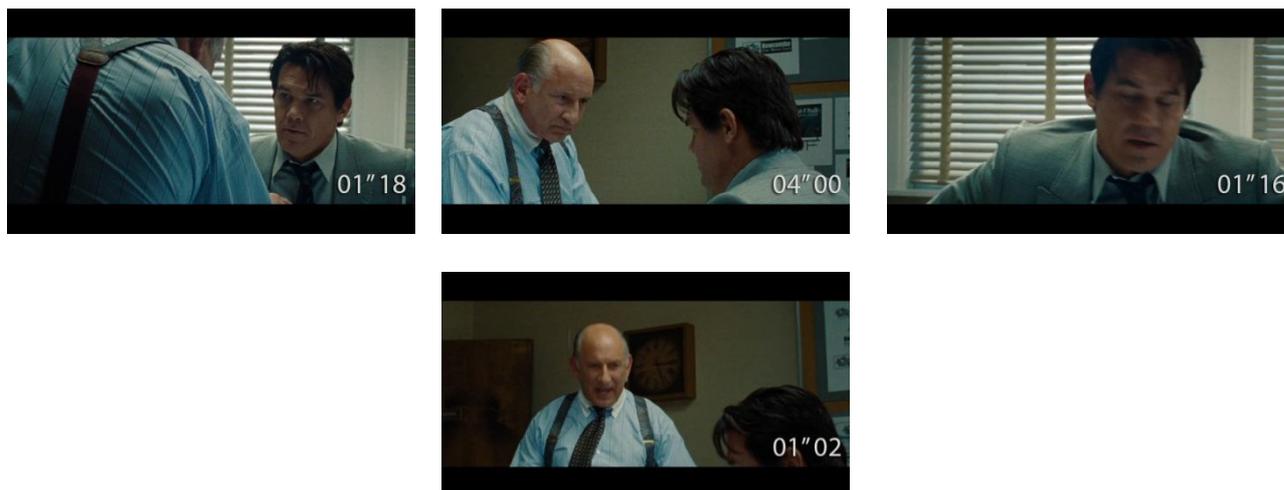


Figura 19. Planos de la conversación con el jefe

Después de esta conversación el jefe abandona el despacho y vemos como el protagonista reacciona y continua haciendo su trabajo sin dejar de beber (figura 20). Este plano tiene una duración de doce segundos y es un plano más abierto. Hacia el final suena el teléfono y responde. Cuando se da cuenta de que es su esposa cambiamos a un plano más cerrado para ver más en detalle la expresión de su rostro.



Figura 20. Planos en los que recibe la llamada

A continuación sigue una conversación con su esposa en la que discuten. Se desarrolla con primeros planos y contraplanos de los dos, pero centrándose en su mayoría en las reacciones de él. Como podemos ver en la figura 21, el segundo plano tiene una duración de siete segundos en los que vemos como él va perdiendo la paciencia. Se intercala uno de su esposa de dos segundos en el que ella ya está nerviosa, para continuar con otro de 14 segundos de duración en los que oímos la voz en off de ella mientras él respira fuerte a medida que se va desesperando. Este plano va seguido de otros dos de la mitad de duración en el que el protagonista ya se encarama a la mesa y empiezan a discutir a gritos. Luego nos encontramos con otros dos planos de un segundo de duración donde los dos personajes llegan al límite de su paciencia. Y finalmente, se cierra la conversación con un plano de cuatro segundos en los que Joe cuelga el teléfono con furia, remarcando así su reacción. De esta forma se transmiten los sentimientos de los personajes a través del ritmo en el montaje.



Figura 21. Planos correspondientes a la conversación con su esposa

Justo después de esta conversación se hace un salto temporal por corte a un plano donde vemos al protagonista acicalándose para la cena con un cliente a la vez que oímos en off su voz en dicha cena. En estos cuatro planos (figura 22) podemos ver como el protagonista se mira con desprecio en el espejo, reprochándose su estado físico, mientras se escucha como le cuenta al cliente que solo trabajo para las elites. Finalmente, escupe a su propio reflejo en el espejo, y se cambia por corte a la escena de la cena, con un encabalgamiento de la voz en off.

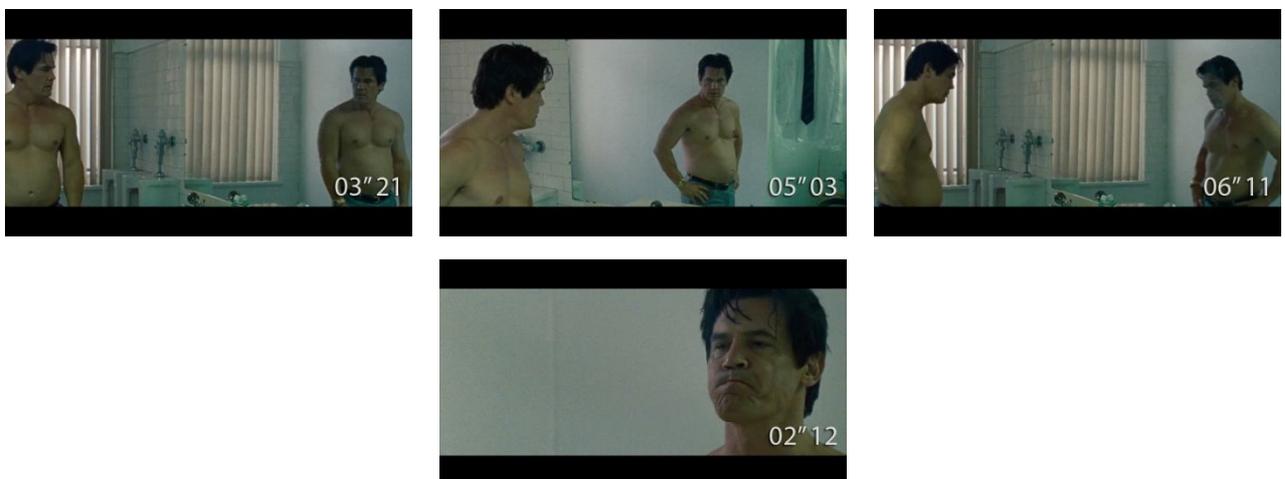


Figura 22. Planos des protagonista antes de la cena con el cliente

Cuando vemos ya la escena de la cena con el cliente, empieza con tres planos de presentación de la situación (figura 23). En primer lugar la cara del cliente mirándolo con dudas mientras el habla; en segundo lugar, contraplano del protagonista hablando; y en tercer lugar, ya un plano más abierto del cliente con su novia al lado. Estos tres planos tienen una duración de unos dos segundos cada uno, es una situación sin cambios, y sirven de introducción a la escena.



Figura 23. Planos correspondientes a la introducción de la escena de la cena

A continuación sigue la conversación con una serie de planos de unos dos segundos de duración, en los que vemos como el cliente se va convenciendo de aceptar la oferta del protagonista. Todo sucede a un ritmo tranquilo, sin grandes cambios. Y finalmente el cliente acepta.

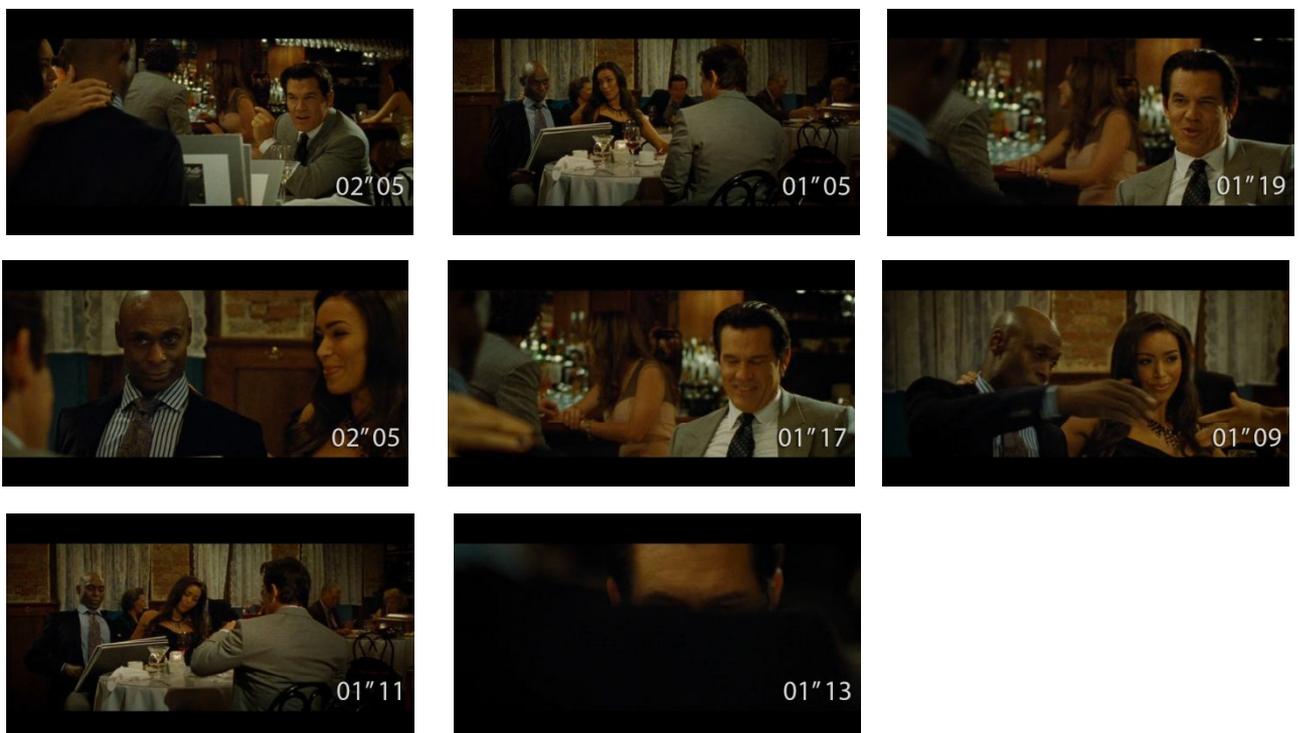


Figura 24. Planos de la cena con el cliente

Justo cuando el cliente acepta, recibe una llamada telefónica y se tiene que ir de la mesa (figura 25). Nos encontramos con dos planos de dos segundos de duración en los que vemos que el cliente recibe la llamada y la reacción del protagonista. Luego se levanta y se despide de su novia, con tres planos ya con la mitad de duración. Y para cerrar dicha acción vemos la respuesta del protagonista en un plano de tres segundos.

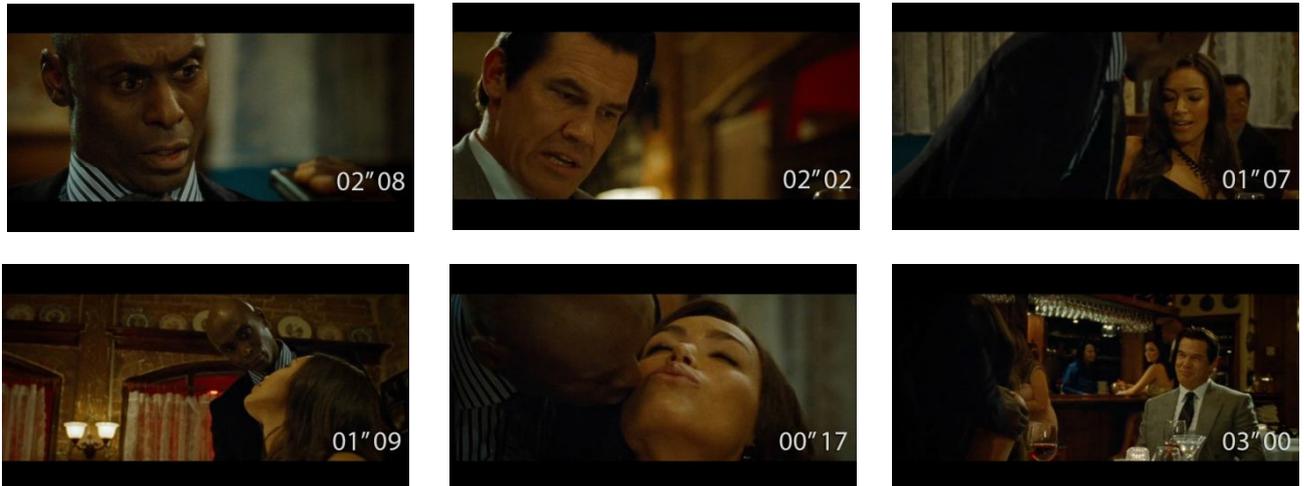


Figura 25. Planos en los que el cliente recibe una llamada

A continuación se vuelve a reducir la duración de los planos, aunque de una forma muy sutil, como podemos observar en la figura 26. El protagonista le estrecha la mano al cliente mientras abandona la mesa, mira hacia atrás siguiendo hacia donde se va, y además cruza la mirada con una clienta del bar que está sentada tomándose algo. Con estos pequeños gestos, se va desdibujando el carácter del protagonista poco a poco.

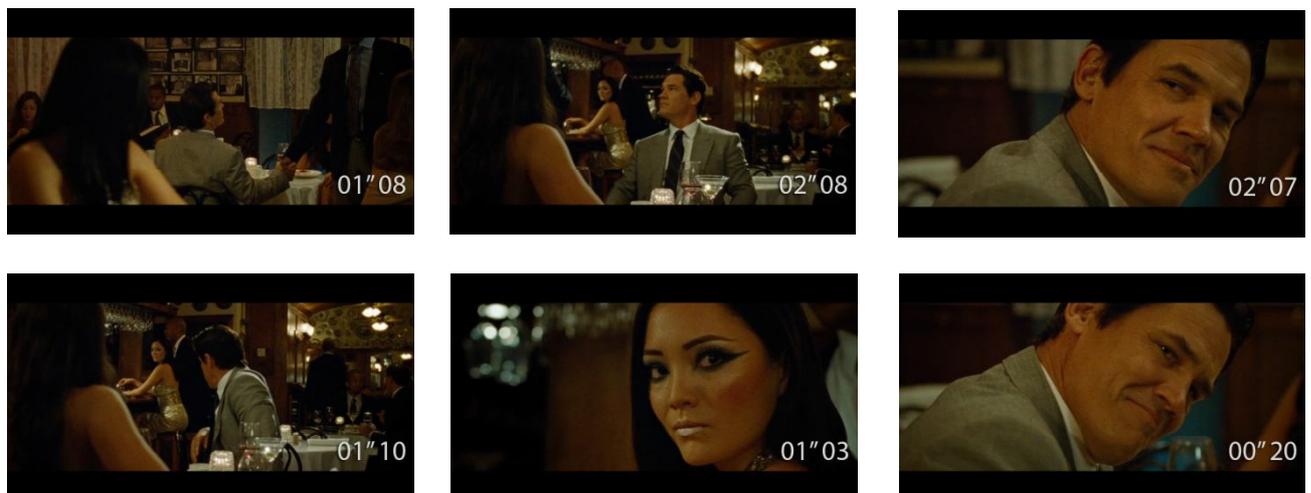


Figura 26. Planos en los que el cliente se aleja de la mesa

Acto seguido, escuchamos la voz de la chica que se quedó a solas con él en la mesa y entran en una conversación animada que se ve reflejada a través de varios planos y contraplanos de ambos de aproximadamente dos segundos de duración.

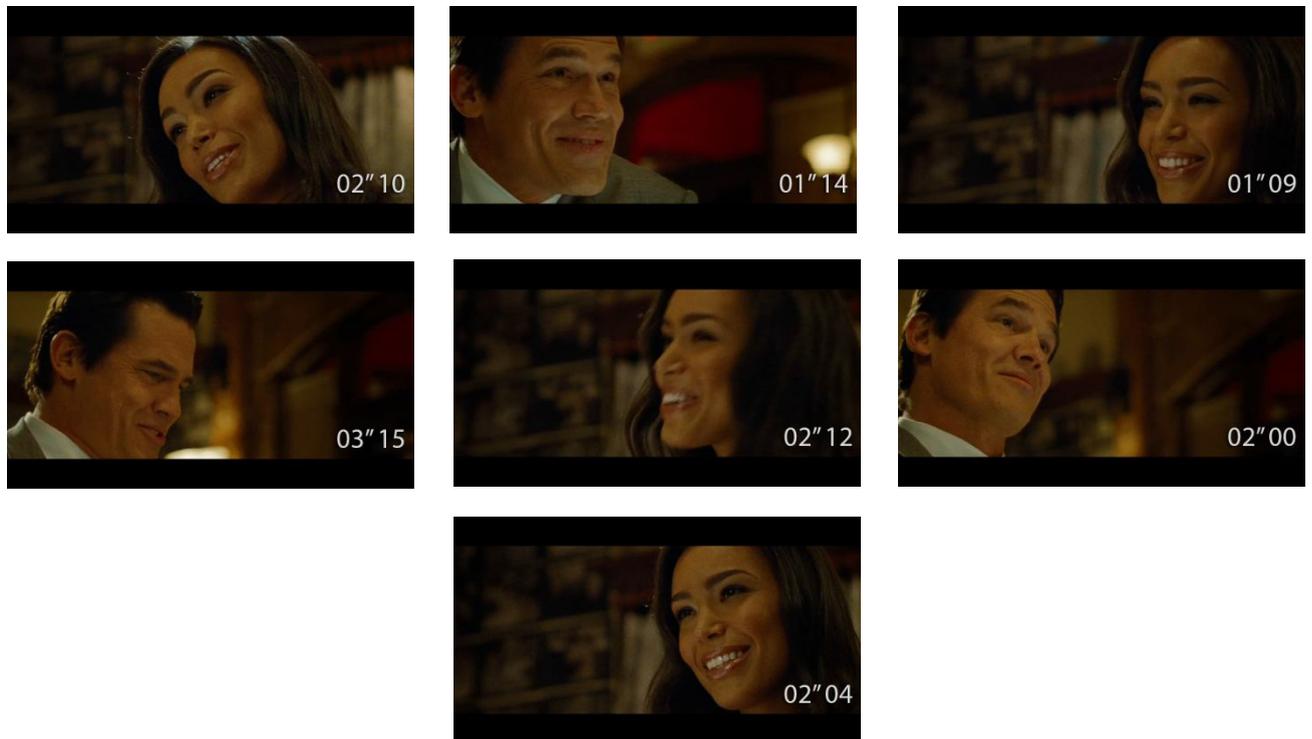
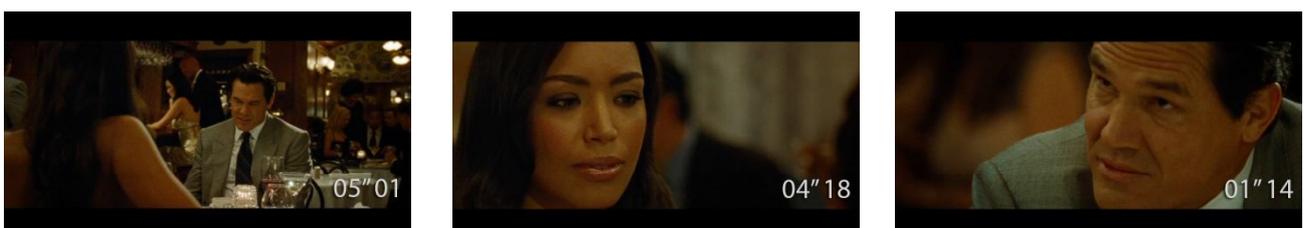


Figura 27. Inicio de la conversación con la chica

A continuación, entramos en una situación tensa en la que el protagonista le hace una proposición indecente a la chica. Como podemos ver en los fotogramas de la figura 28, se subraya la tensión con varios planos que se sostienen con una duración notablemente superior al resto, aunque siempre intercalando contraplanos de las reacciones. Inicialmente no encontramos con dos planos de cinco segundos de duración cada uno: en el primero habla el protagonista y en el segundo vemos la reacción de ella. Estos dos planos son los que nos presentan la situación tensa, el detonante de todos los que siguen.



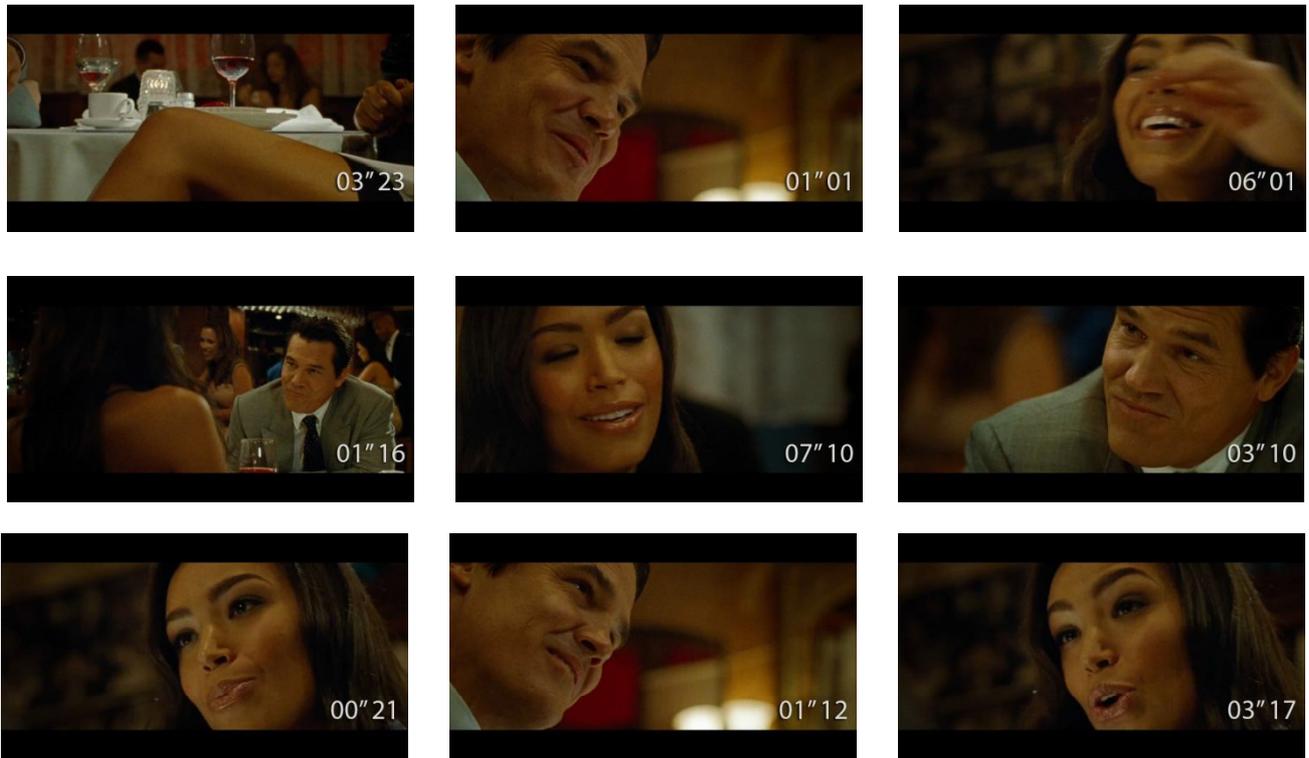


Figura 28: Conversación tensa entre el protagonista y la chica

Para cerrar esta situación llega el cliente de nuevo, y lo amenaza por estar hablándole así a su chica (figura 29). Para ello, primero hay un plano medio de dos segundos y medio de duración en el que vemos como el cliente apoya la mano en el hombro del protagonista. A continuación, llegando ya al punto de máxima tensión de la situación, pasamos a un plano más cerrado y contrapicado de trece segundos en el que vemos al cliente amenazando al personaje desde arriba. De esta forma vemos la amenaza y la reacción del protagonista al mismo tiempo, y se subraya la tensión con un plano tan largo. Siguiendo a este plano nos encontramos con otro de dos segundos en el que vemos la reacción de la chica ante dicha situación.



Figura 29. Planos en los que vuelve el cliente

Acto seguido, el cliente reacciona dándole una bofetada al protagonista (figura 30). Podemos verlo a través de dos planos de una duración inferior a un segundo: el primero de ellos es un plano medio en el que vemos a los tres personajes; y en el

segundo es un primer plano del rostro del protagonista. Por último, para cerrar, lo sucede otro primer plano del rostro de la chica.



Figura 30. Escena en la que abofetean al protagonista

Por último, para cerrar ya la escena del restaurante nos encontramos con cuatro planos en los que podemos observar como el protagonista se queda solo en la mesa mientras los clientes se van enfadados y le rechazan su oferta. Los dos primeros, como se puede observar en la figura 31 son de un segundo de duración y vemos como los clientes se levantan de la mesa. Y los dos últimos son de una duración mucho mayor: seis y dos segundos. Estos dos planos son los que cierran la escena mostrando las reacciones de los personajes y poniendo desenlace a la situación anteriormente mencionada.

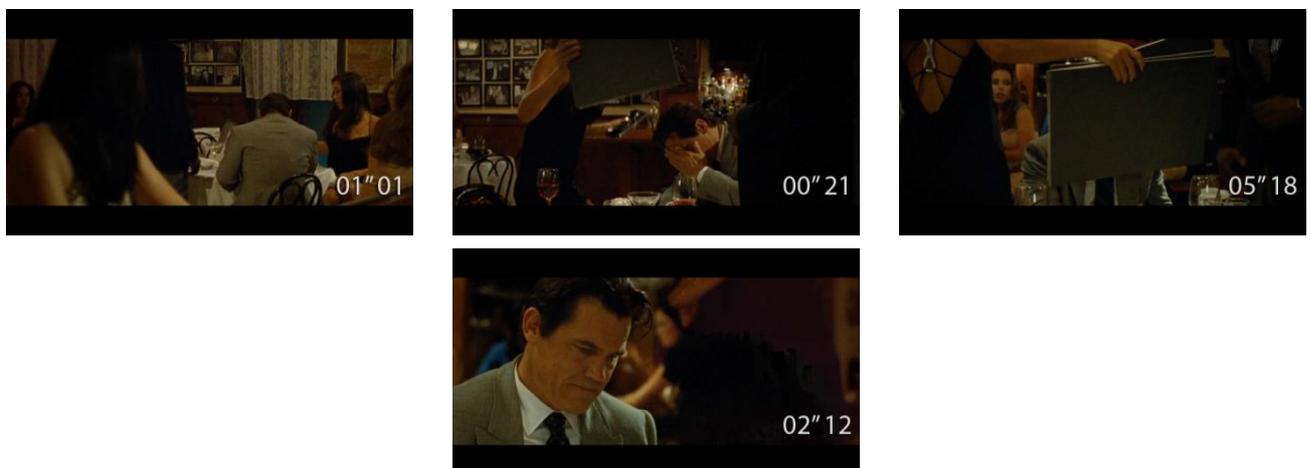


Figura 31. Reacción del protagonista ante la bofetada

Después hay un salto temporal al exterior, vemos a Joe caminando por la calle bebiendo y ya borracho. Poco a poco va llegando al momento de máxima decadencia en el que está tirado en el suelo vomitando. Todo esto se nos muestra a través de varios planos que se pueden ver en la figura 32. El primero de ellos es un plano trasero del protagonista en el que va sujetándose a una pared y bebiendo. Dura unos tres segundos y sirve de introducción a la secuencia. El segundo de los planos ya dura casi

catorce segundos, y en él el protagonista está en la calle gritando y molestando a los vecinos. El siguiente plano, dura la mitad del anterior, y en él el protagonista ya va decayendo, caminando apoyándose en la pared. Siguiéndolo van dos planos de unos dos segundos de duración en el que el personaje se sienta en el suelo aceptando su fracaso. Finalmente, se cierra la secuencia con el protagonista ya tocando fondo: tirado en el suelo vomitando por el alcohol. Estos dos planos finales tienen una duración mayor para sostener el momento de decadencia del personaje.

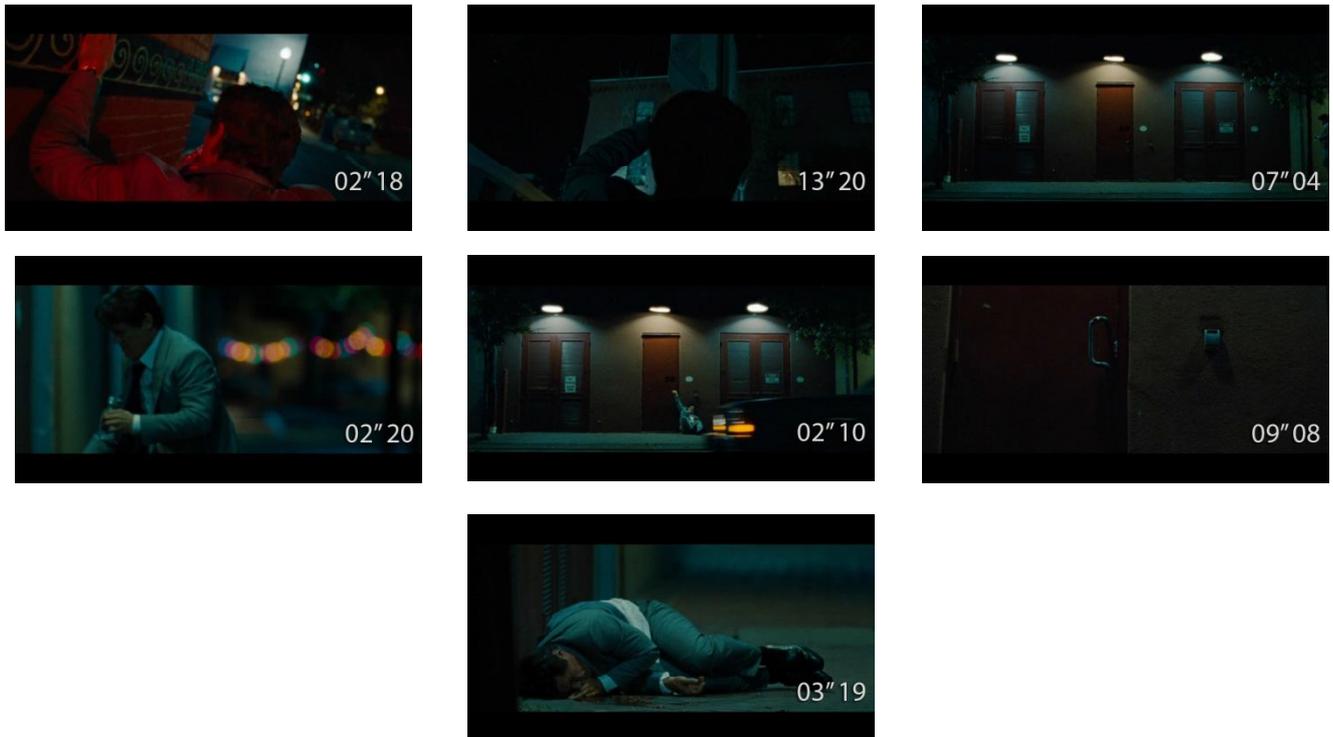


Figura 32. Planos correspondientes a la escena de la calle

En la siguiente escena vemos a Joe, ebrio todavía, negociando un regalo de cumpleaños para su hija en un puesto ambulante en la calle. Para introducir la escena nos encontramos con un plano de 29 segundos de duración en el que se hace un travelling de seguimiento del personaje para situarnos espacialmente en la calle. Empieza con el plano abierto desde la parte superior de la calle donde vemos al personaje paseando y se cierra con un encuadre más cerrado, en el que Joe interactúa con la vendedora.



Figura 33. Plano correspondiente al primer fotograma del travelling

Por corte pasamos a un plano detalle donde vemos como el protagonista agarra uno de los muñecos que vende la chica con la intención de negociar el precio. A continuación, observamos una conversación entre ambos personajes que se nos muestra a través de varios planos y contraplanos (figura 34) con una duración de unos dos segundos cada uno aproximadamente, hasta que finalmente compra el muñeco y se va.



Figura 34. Planos de la conversación con la vendedora

Posteriormente hay otro salto temporal, pasamos a un plano cenital en el que está lloviendo y el protagonista camina por la calle ebrio. Este plano inicial de la escena, dura 30 segundos y finaliza cuando Joe llega a la puerta de un bar y la golpea para que le abran.



Figura 35. Inicio de la escena del bar

La secuencia iniciada anteriormente se continúa con una conversación entre el personaje y el dueño del bar en la que intenta que le sirva otra copa más. Como podemos ver en las imágenes no hay cambios de ritmo marcados; todos los planos duran aproximadamente dos segundos.

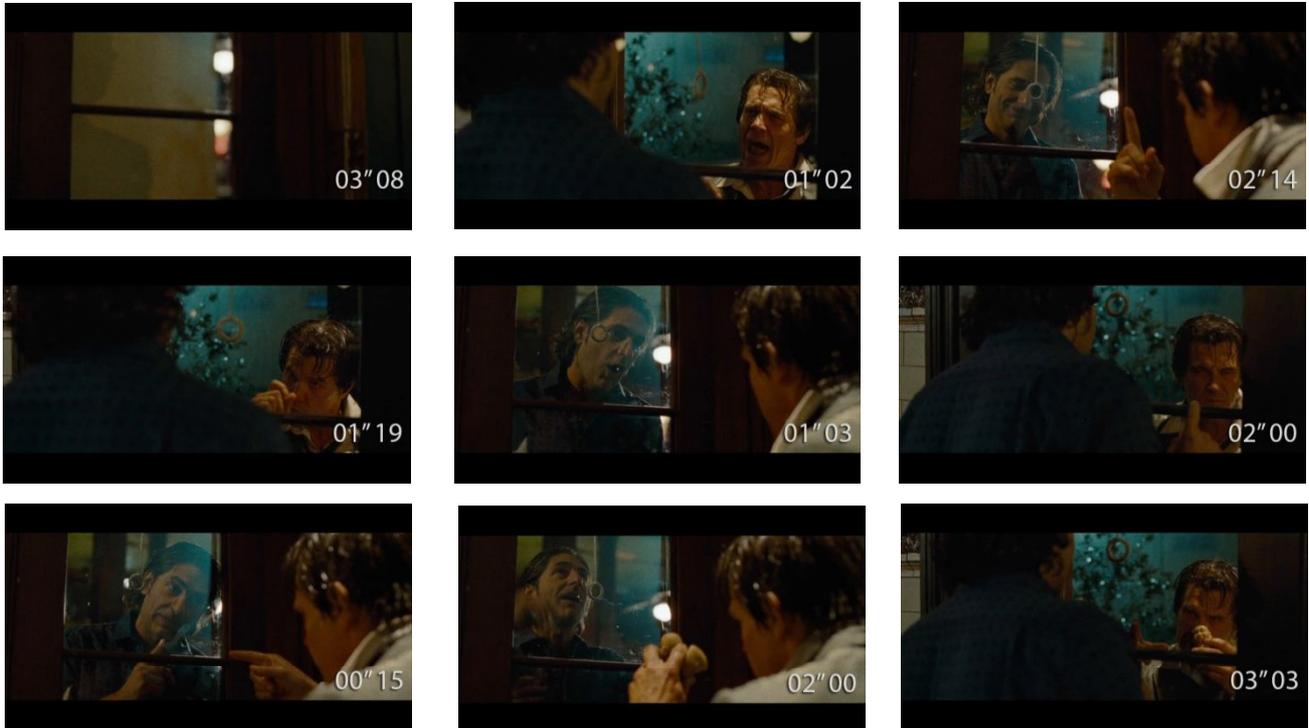


Figura 36. Planos de la conversación con el dueño del bar

Finalmente esta secuencia se cierra con un plano de 19 segundos de duración. Al inicio vemos como el dueño del bar se niega a servirle más bebidas alcoholicas y le dice que vuelva mañana. Joe se da por vencido y vuelve a caminar por la calle. Al final del plano vemos como el protagonista se acerca a alguien que está escondido bajo un paraguas amarillo.



Figura 37. Plano en el que el protagonista se aleja del bar

Este último plano enlaza con los dos siguientes, en los que vemos a la persona que lleva el paraguas amarillo. El primero de ellos es un plano lateral que dura cinco

segundos y vemos a una chica sosteniendo el paraguas mientras el protagonista intenta hablar con ella sin conseguir respuesta alguna. El segundo plano vuelve a ser un plano cenital en el que vemos el paraguas dando vueltas.



Figura 38. Planos en los que aparece la chica del paraguas

Por último, ya para cerrar la escena nos encontramos con dos planos en los que el dueño del bar cambia de opinión y vuelve para abrirle la puerta. En el primero de ellos vemos al dueño dentro del bar caminando hacia la puerta. Y el último es un travelling que se inicia con un primer plano del muñeco que había comprado Joe tirado en el suelo, y se va abriendo poco a poco hasta que llegamos a un plano general de la calle desierta y el dueño del bar buscándolo. Este último plano se alarga unos 20 segundos para sostener el misterio y la intriga, haciendo que el espectador se pregunte que le ha pasado al protagonista.



Figura 39. Planos correspondientes al cierre de la escena

4.2.5. Manipulación de tiempo

En cuanto al tiempo, en esta secuencia se nos cuentan los hechos en el mismo orden que sucedieron en la historia, es una temporalidad lineal. Existen pequeñas elipsis temporales transmitidas a través de cortes y de cambios de espacio.

En cuanto a la frecuencia de los sucesos, cabe mencionar que se nos cuenta el día a día del personaje. Por la forma en que el protagonista trata al resto de personajes, o por cómo lo tratan a él, el espectador deduce que no es la primera vez que se comporta así.

4.2.6. Manipulación del espacio

En este caso la escena se desarrolla en diferentes espacios que están claramente diferenciados. Como ya se ha comentado, nos muestran al personaje a lo largo de un día de su vida en espacios habituales como la oficina o un bar.

En la última escena, se nos plantea la desaparición del protagonista jugando con un cambio de espacio. Estamos en el exterior del bar y vemos que el protagonista desiste en poder entrar al bar. Cambiamos de plano, y vemos como en el interior el camarero cambia de opinión y decide abrirle la puerta, pero cuando llega a abrirla el protagonista ya no está. En ese momento que cambiamos al interior del bar se guía la atención del espectador hacia el camarero haciendo que sea necesario deducir que ha desaparecido el protagonista y ocultando la forma en que lo ha hecho. De esta forma se aviva la curiosidad, y se logra mantener la atención de los receptores del film.

4.2.7. Sonido

En esta escena, al igual que su equivalente en la versión coreana se resaltan los diálogos por encima del resto de elementos de la banda de audio, y se nos transmite información clave a través de ellos.

En cuanto a la música, el estilo que se utiliza es siempre instrumental, y su principal función es acompañar a las escenas dramáticas aportándoles intensidad; sigue la trayectoria emocional de la historia mientras al mismo tiempo pasa desapercibida. Es una música de ritmo lento, y siempre que aparece en esta escena lo hace de forma secundaria, en ningún momento le quita protagonismo al resto de elementos de la banda de audio. Busca añadir algo más a la escena, que sin ello, la veríamos diferente. Hacia el final de la escena la música cobra más importancia cuando el protagonista desaparece para aportar misterio a la situación, pero sin embargo, no llega a ser una música absoluta que tape al resto de elementos.

4.3. Comparación de las dos escenas

En este apartado nos centraremos en analizar y comparar las posibles diferencias y semejanzas que puedan surgir en el uso del montaje en las dos películas. Con ello pretendemos recalcar la importancia que tiene el montaje en la recepción de un film; cómo se puede guiar a los espectadores haciéndoles recibir una misma historia de tan diferentes formas, con tan diferentes emociones.

4.3.1. Semejanzas

Inicialmente nos encontramos con dos secuencias que nos cuentan una misma historia: nos hacen una presentación de un personaje que desaparece sin motivo. Dicho personaje, es un padre de familia, alcohólico, mujeriego, y con un carácter problemático. En ambas escenas es el mismo personaje, aunque con los matices correspondientes que pueden surgir como resultado de las diferencias culturales del entorno de la película.

- Información transmitida

En ambas secuencias se nos transmite la información filtrada a través del punto de vista del protagonista, es decir, el espectador no sabe más de lo que sabe el personaje. Aunque si existe diferencias en la cantidad y en cómo se nos da esa información, pero se analizará más adelante en el apartado de diferencias.

- Momentos en común

En esta narración nos encontramos con varios puntos en común entre las dos secuencias, aunque narrados de formas muy diferentes. El primero de ellos, es el momento en que el personaje muestra que no está orgulloso de sí mismo. Como podemos ver en las imágenes, en la versión del 2003 (figura 40) se nos muestra al protagonista cabizbajo después de que lo hayan amonestado, a la vez que pide disculpas y cuenta el significado de su nombre. El hecho de sostener el plano en el tiempo hace que el espectador acabe por preguntarse qué es lo que está pensando el protagonista. En cambio, en la otra versión (figura 41) escuchamos en off al protagonista hablando con el cliente en la cena con actitud segura y engreída, y las imágenes funcionan como contrapunto mostrándonos su interior aunque de forma más explícita. Vemos cuatro planos en los que mira su imagen reflejada en el espejo con desprecio y finalmente la escupe. Las dos versiones cuentan lo mismo, pero la primera exige que el espectador tenga que hacer más deducciones.



Figura 40. Versión 2003



Figura 41. Versión 2013

Planos en los que el protagonista se muestra avergonzado de sí mismo

Otro momento que tienen en común estas dos escenas es el momento en que el protagonista llama a su mujer. En la primera versión lo hace para decirle que ya va para casa y habla con su hija pequeña porque es su cumpleaños (figura 42). Se nos cuenta a través de un plano que se sostiene mientras habla. Vemos y oímos lo que él dice, pero es necesario deducir la contestación del otro interlocutor, pues no vemos ni su rostro ni oímos su voz en off. En el remake, sin embargo, se nos cuenta a través de un montaje con planos y contraplanos de él y su esposa (figura 43), con lo cual vemos su reacción y además la de ella. De nuevo el remake vuelve a ser mucho más explícito y explicativo que la versión original.



Figura 42. Versión 2003



Figura 43. Ejemplos de la versión 2003

Planos de la llamada telefónica

Enlazado con esto nos encontramos con el momento en el que se nos revela que el protagonista tiene una hija pequeña. En ambas secuencias la identidad de ese personaje queda oculta, aunque es fundamental dar ese dato porque se convertirá en un personaje clave a lo largo de la película. Sin embargo la forma, en la que se oculta dicho personaje es diferente. En la primera versión Oh Dae Su se lo cuenta al policía mostrándole una foto (figura 44) y las alas de plumas que le ha comprado para su cumpleaños. En el remake es la razón por la que llama su mujer, en la escena comentada anteriormente.



Figura 44. Foto de la hija

Por último, existe otro momento que tienen en común las dos secuencias: cuando el amigo se da cuenta de que el protagonista ha desaparecido. En la primera versión (figura 45), él sale de la cabina mientras el amigo continúa con la llamada. Luego el amigo sale de la cabina telefónica, lo busca entre la gente que pasa caminando con los paraguas. Después vemos un plano cenital de un paraguas de color diferente que al moverse deja las alas que le había comprado a su hija tiradas en el suelo confirmándonos que ha desaparecido. En cambio, en el remake (figura 46), primero vemos como el protagonista se acerca a una chica con un paraguas amarillo, luego pasamos al plano cenital. Y a continuación vemos al amigo dentro del bar que se arrepiente de no haberlo dejado entrar y se dirige hacia la puerta. Y en el último plano, primero vemos el patito que la había comprado a su hija tirado en el suelo, luego sale

el amigo del bar, lo ve y lo recoge, y al final se abre el plano para mostrarnos la calle vacía y confirmarnos que ha desaparecido el protagonista.

Podemos decir que este es el momento más parecido que hay entre las dos secuencias, se utilizan elementos muy similares. Y aunque está alterado el orden en que aparecen las dos buscan sorprender al espectador llegando al momento de máximo clímax en la secuencia.



Figura 45. Frames 2003

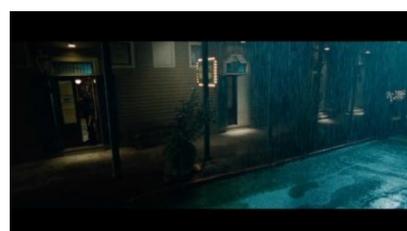
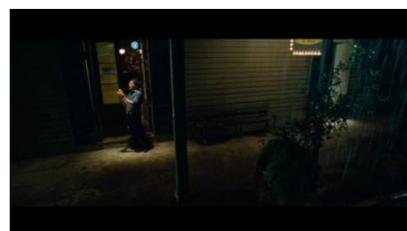


Figura 46. Frames 2003

- Tipos de planos

En ambas películas nos encontramos con planos bastante aberrados y poco habituales. Nos encontramos con picados y contrapicados muy exagerados, giros de cámara poco usuales, objetos en primer plano ocultando parte de la acción del personaje, etc. Ello es debido a que *Oldboy* está basada en el cómic homónimo, y como podemos ver en los ejemplos (figuras 47, 48, 49, 50, 51 y 52) nos encontramos con planos que intentan imitar ese estilo del manga coreano. Cabe mencionar, que en la secuencia analizada en este trabajo de investigación aparecen más similitudes del comic con el remake, pero a lo largo de toda la película la versión coreana también intenta imitar ese estilo.



Figura 47a. Cómic



Figura 47b. Versión 2013



Figura 47c. Versión 2003

Figura 47. Ejemplos de similitud entre el comic y la película

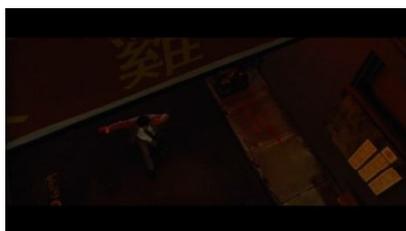


Figura 48. Planos del cómic y de la versión del 2013

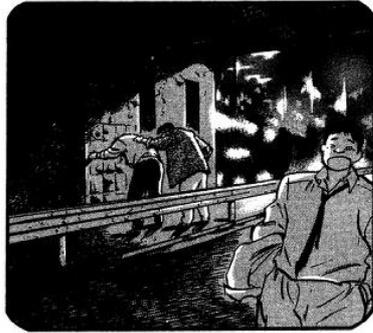


Figura 49. Planos del cómic y de la versión del 2013



Figura 50. Planos del cómic y de la versión del 2013



Figura 51. Planos del cómic y de la versión del 2013



Figura 52. Planos del cómic y de la versión del 2013

- Elementos simbólicos

Para finalizar, estas dos secuencias también comparten dos elementos simbólicos: la lluvia y las alas de plumas blancas. En primer lugar, la lluvia está presente en ambas escenas en el momento en que lo secuestran. Este elemento sirve para crear una atmósfera de penumbra y tristeza. A lo que se le suma que la calle esté vacía y que sea de noche, para crear dicho ambiente.



Figura 53. Planos con la lluvia como elemento común de ambas secuencias

Por otro lado, en ambas escenas están presentes unas alas de plumas blancas, como se puede ver en la figura 54, aunque simbolizan cosas muy diferentes. En primer lugar, en la versión coreana las lleva puestas el protagonista para mostrárselas al policía. Son un regalo de cumpleaños para su hija de tres años. Estas alas además funcionan como metáfora de la visión que tiene él de su hija: una niña pequeña e inocente. En esta escena inicial habla de ella, y se convertirá en un personaje fundamental en el argumento de la película pero es necesario mantener oculta su identidad, razón por la que no aparece en la película hasta años después cuando ya es adulta. Sin embargo, en la versión de *Oldboy* del 2013, estas alas ya no las lleva puestas el protagonista sino la vendedora. En este caso aparecen como un homenaje a la versión anterior de la película, pero no tiene función narrativa.



Figura 54. Planos con las plumas como elemento común de ambas secuencias

- Sonido

Por último, con respecto al sonido, podemos decir que ambas secuencias tienden a ser naturalistas en el uso de los recursos sonoros. Además en las dos priman

los diálogos por encima del resto de elementos. En lo que se refiere a la música, las funciones de ambas bandas sonoras son similares, pretenden enfatizar emociones y crear atmosferas que acompañen a la escena.

4.3.3. Diferencias

- Plano/contraplano vs visión subjetiva

Una de las diferencias más marcadas que nos encontramos al analizar estas dos secuencias es la técnica que utilizan para recrear las conversaciones del protagonista con el resto de personajes. En la primera versión, la coreana, optan por una visión subjetiva desde el punto de vista de un personaje anónimo. El hecho de que no veamos nunca al personaje a través del que se nos muestra la escena provoca que sólo nos fijemos en el comportamiento del protagonista; no se destaca en ningún momento al otro interlocutor. Sin embargo, en el remake optan por la técnica del plano/contraplano de los dos personajes que están interactuando. Destacando así, las reacciones de ambos en la conversación y haciendo hincapié sobre algunos aspectos de su entorno además de su personalidad. De esta forma, con el montaje se consiguen efectos muy diferentes en el receptor.

- Información transmitida

Otro factor a tener en cuenta a la hora de analizar estas dos escenas es la cantidad de información que se transmite y cómo nos enteramos de las cosas. De forma general, al comparar estas dos escenas podemos ver que la primera versión es mucho más sutil, cuenta la historia de forma más sugerida y metafórica. Nos plantea un personaje aportándonos pequeños detalles de su vida y dejando lugar a que el espectador haga sus deducciones. La segunda versión es mucho más explícita y explicativa, busca crear un dramatismo, resaltando la importancia del entorno del protagonista.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente y centrándonos en cómo nos presentan el entorno del personaje, la primera versión nos da mucha menos información: aparecen menos personajes y menos espacios. Al inicio estamos en una azotea de un edificio y aparecen dos personajes: el protagonista y otro anónimo. Pero en la secuencia en la que vemos a Oh Dae Su en la comisaría apenas se les da importancia a los otros personajes y nunca vemos al policía que los está vigilando. Hacia el final de la introducción al film el protagonista interactúa con otro personaje sobre el que recae cierta importancia, pero que solamente sabemos que es un amigo que lo vino a sacar de allí. En ningún momento se le da importancia al entorno en el que se desenvuelve, sino que todo el peso recae sobre su personalidad. Por otro lado,

en el remake americano cobra bastante más importancia el entorno de Joe Duccet. Nos cuentan y vemos a través de diferentes situaciones como es su día a día, en qué situación vive, con quién se relaciona; sabemos además donde está en cada momento: en el trabajo, en una cena con un cliente, en la calle, en el bar de un amigo, etc. Se subrayan y enfatizan elementos del entorno que en la primera versión no cobran relevancia.

Otra diferencia que nos encontramos en cuanto a la información transmitida al espectador es en relación al empleo del protagonista. En el film coreano en ningún momento se nombra el empleo del personaje. Sin embargo, en el remake vemos que es un publicista, y en una de las secuencias su jefe le dice que no vuelva a perder a otro cliente porque si no lo despedirá. Además de ello, aparece otra secuencia en la que está cenando con un cliente, dándonos así una idea general de su situación laboral. También cabe destacar, que el dato del empleo no es relevante en el argumento del resto de la película, sin embargo ayuda a aportar el dramatismo propio de la industria de Hollywood. Y además, otro motivo por el cual pudo haber sido destacado este dato es por intentar buscar la similitud con el comic y no con la película coreana. Pero aun así, se altera la información con respecto al comic porque en él su labor es hacer recados y fotocopias y en la película americana tiene un puesto más elevado.

Un dato importante en la vida del protagonista es el problema que tiene con el alcohol, pero se nos cuenta de forma muy distinta en las dos versiones. En el primer film cuando lo vemos está retenido en comisaría como consecuencia de su estado de embriaguez. Sin embargo, en el remake hay numerosos planos que nos muestran a Joe bebiendo (figura 56): entra en una licorería, rellena un vaso de refresco con bebidas alcohólicas, bebe en la calle, etc. Ambas versiones nos cuentan una misma información pero de forma distinta., pero que puede ser interpretado de dos formas muy diferentes. En la primera puede verse como algo puntual que incluso aporta un toque cómico al personaje. Por el contrario en la versión americana lo plantean como un problema grave, subrayado varias veces con la repetición de los planos, creando así un mayor dramatismo. O al igual que el caso anterior, puede ser debido a que tuvieron en cuenta el comic en el que el protagonista también bebe a diario (figura 55).



Figura 55. Planos del cómic en los que el protagonista está bebiendo

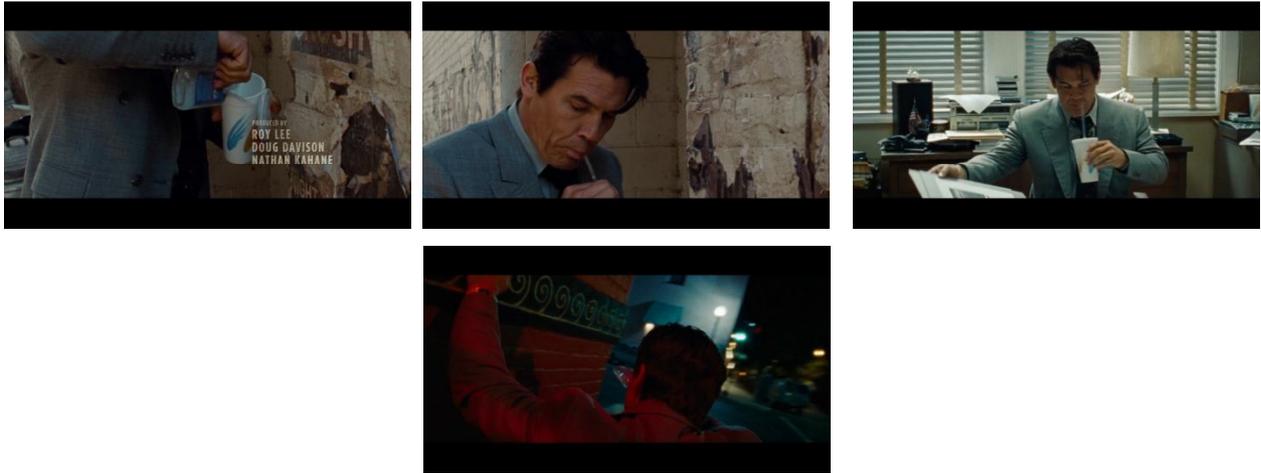


Figura 56. Planos de la versión del 2013 donde el protagonista está bebiendo

- Tiempo

En cuanto a la manipulación del tiempo, la película coreana arranca con una escena que corresponde al punto medio del argumento, y de ahí se hace un flashback. Sin embargo, la versión norteamericana es lineal en cuanto al tiempo. Son dos formas diferentes de jugar con las expectativas de los receptores. En la primera de ellas la anticipación de información provoca curiosidad y aumenta el interés por cómo se ha llegado de un punto a otro de la historia. En el segundo caso, por el contrario se van generando sorpresas a medida que se va revelando la información.

- Conclusiones

Como conclusión podemos decir que en ambas secuencias se generan emociones en el espectador, pero de forma muy diferente, guiándolo hacia los elementos que interesan en cada momento. Como afirmaba Nietzsche “un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una interpretación “correcta” (citado en Tarín, 2008: 2). En el caso de un film sucede lo mismo, pueden hacerse varias versiones, pero ninguna es incorrecta. En nuestro caso, en la primera versión se cuenta la historia de forma mucho más sugerida, no es tan explícita y explicativa, dejando lugar a la imaginación y haciendo que el receptor suponga algunos hechos. En la segunda, se nos da la información de forma mucho más explícita, se subrayan y enfatizan elementos del entorno que en la primera versión pasan más desapercibidos. Pero ninguna de las dos es más correcta que la anterior, simplemente son dos formas diferentes de transmitirnos una historia.

El hecho de que el remake sea más explicativo puede ser debido a que busca un público más comercial, acostumbrado a ese tipo de narrativa, y que prefiere el

dramatismo propio de la industria hollywoodiense. Sin embargo, la película original va dirigida al mercado asiático acostumbrado a estructuras fílmicas totalmente diferentes.

5. Conclusiones

Con la realización de este trabajo de investigación se ha conseguido recopilar una buena documentación de diversa índole, incluyendo libros, revistas especializadas, trabajos de investigación, etc., ampliando así los conocimientos sobre los temas tratados. Se ha profundizado en el conocimiento de la construcción narrativa a través del montaje, y cómo ello afecta a la recepción de una película.

Además, se ha hecho una aproximación al concepto de remake, a sus diferentes clasificaciones y a las distintas propuestas teóricas sobre su origen. Viendo los aspectos positivos que nos puede aportar un remake de una película desde el punto de vista de una relectura de la original, y teniendo en cuenta más justificaciones de su creación que la económica.

Por otro lado, además de ver estos conceptos en la teoría, se ha estudiado la forma en que se aplican en la práctica a dos secuencias filmicas reales. Con el análisis de forma individual de cada una de ellas se ha visto cómo están construidas ambas secuencias; como se articulan los planos para generar sentido y transmitir el argumento, y cómo ello influye en el receptor.

Asimismo, con la comparación de las secuencias se ha llegado a entender cómo se pueden montar de forma tan diferente una historia partiendo de la misma premisa. Y cómo el montaje influye en el espectador, cómo guía su atención consiguiendo diferentes respuestas. Se ha visto que ambas versiones son válidas, pero buscan objetivos diferentes. Hemos comprobado además cómo con el montaje se pueden manipular el tiempo, el espacio fílmico u ocultar información para lograr que en el espectador se generen diferentes emociones.

Al mismo tiempo, de forma secundaria, buscando una justificación al tipo de planos que se usaron se ha hecho un acercamiento al cómic coreano, y como éste influyó en algunos aspectos de las películas.

Por último, como posibles líneas de investigación futuras se podría profundizar en el estudio del montaje aplicado a otros remakes. Y de forma paralela también ampliar la investigación sobre el fenómeno del remake, secuelas y adaptaciones cinematográficas, tan presentes en el mercado audiovisual hoy en día. E incluso, cómo cambia el montaje dependiendo de la cultura donde haya nacido la película original o donde ha sido creado el remake.

6. Bibliografía

- Amiel, V. *Estética del montaje*. Madrid: Abada editores, 2005.
- Bordwell, D. / Thompson, K. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Bordwell, D. / Thompson, K. *Arte Cinematográfico: Una Introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2002.
- Bordwell, D. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 2009.
- Canet F., y Prósper, J. *Narración audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Editorial Síntesis, 2009.
- Chion, M. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Druxman, M. *Make It Again, Sam: A Survey of Movie Remakes*. Brunswick: A. S. Barnes, 1976
- Gaudreault, A. / Jost, F. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Horton, A. / Mcdougal, S. *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*. Berkeley: University of California Press, 1998.
- Mitry, J. *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI, 1963.
- Murch, W. *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio, 2003.
- Peirse, A. / Martin, D. *Korean horror cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013.
- Sánchez Biosca, V. *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Sangro Colón, P. *La práctica del visionado cinematográfico*. Madrid: Síntesis D.L, 2011.
- Sangro Colón, P. *Teoría del montaje cinematográfico: Textos y textualidad*. Madrid: Síntesis D.L, 2000.
- Reisz, K. *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus, 1980.
- Tsuchiya, G. (w), con Minegishi, N. (p). *Oldboy*. Barcelona: Debolsillo, 2013.
- Verevis, C. *Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

- Young-jin, K. *Korean film directors. Park Chan-wook*. Seoul: Seoul Selection, 2007.

Artículos de revistas

- Bazin, A. *A propos de reprises*. En Cahiers du cinéma, nº 1.5, 1951, pp. 52-56

- Ginsburgh, V., Pestieau, P. y Weyers, S. *Are Remakes Doing as Well as Originals? A Note*, En CREPP Working Papers, Université de Liège, 2007, p. 4

- Quarésina, L. *Loving Texts Two at a Time: The Film Remake*. En Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 12, nº 3, 2002, p. 73-84

Recursos en línea

- Riambau, E. *La producción cinematográfica en el seno de los conglomerados multimediativos*, Portal de la Comunicación, Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en: http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=47 [Consulta: Julio 2014]

Tesis

- Mandiberg, S. *Remakes as translation: Cultural Flow*. Tesis para optar al Máster de Artes, Departamento de Medios, Cultura y Comunicación, Escuela Steinhardt de Cultura, Educación y Humanidades, Universidad de Nueva York, Nueva York, Estados Unidos, 2008.

Ponencia

- Tarín, F. J. G. *El análisis del texto filmico*. Documento usado en un proyecto de intercambio científico entra la Universidad Jaume I con la Universidade da Beira Interior, 2008.

Filmografía

- *Oldeuboi - Oldboy*. 2003. Corea del Sur. Park Chan-wook.

- *Oldboy*. 2013. Estados Unidos. Spike Lee.