

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:

La lógica intangible: geometría del gesto y la intención

Autor/es:

Enragües, Jimmy; García, Ivan

Citar como:

Enragües, J.; García, I. (2002). La lógica intangible: geometría del gesto y la intención. La madriguera. (46):64-68.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42049>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



LA LÓGICA INTANGIBLE: GEOMETRÍA DEL GESTO Y LA INTENCIÓN

por Jimmy Entraigües
e Iván García

Cuando uno ha eliminado lo imposible, todo lo que queda, aunque improbable, debe ser la verdad.

Arthur Conan Doyle

A Fina, Áurea y Guillem, que desbordan imaginación sobre normas y reglas.

En la aproximación a la obra de algunos cineastas, uno de los elementos que se toma en cuenta son las influencias no estrictamente cinematográficas procedentes de otras disciplinas creativas. Se suele dar validez a reminiscencias de origen pictórico, literario, teatral... que impregnan el discurso de algunos realizadores. No sucede así con otras prácticas intelectuales que, pese a carecer de un parentesco obvio con la imagen o con la narración, poseen también un carácter constitutivo en la construcción del film. El caso de Stanley Kubrick no es ajeno a esta realidad. Su cine parte de unos planteamientos cuya lógica está imbuida de elementos ajedrecísticos. No obstante, en más de una ocasión, el propio Kubrick ha minimizado las repercusiones que el tablero escaqueado ha generado en su peculiar concepción cinematográfica:

"Incluso los más grandes maestros internacionales raramente pueden prever el desenlace de una jugada por muy profundamente que analicen una posición. Por lo tanto, su decisión sobre cada movimiento está, en parte, basada en la intuición. (...) De entre las muchas cosas interesantes que te enseña el ajedrez, una de ellas es el control de la excitación inicial que sientes cuando ves una buena

jugada, entre el ruido, la confusión y la tensión del ambiente que se vive en el set de rodaje, requiere más disciplina de la que te imaginas, pero una reflexión de pocos segundos puede, a menudo, impedir un grave error sobre algo que a primera vista darías por bueno. En lo referente a las películas, el ajedrez es más útil impidiéndote cometer errores que aportándote ideas. Las ideas vienen espontáneamente y la disciplina que se requiere para evaluarlas y ponerlas en marcha tiende a ser el verdadero trabajo".¹

Ello no invalida, en modo alguno, el hecho de que, al revisar su obra, se detecten inequívocas influencias de este ejercicio estratégico. Constatación que queda refrendada por la presencia del ajedrez no sólo en un nivel connotativo sino también denotativo². Este artículo pondrá de relieve el hecho de que la lógica ajedrecística funciona en el discurso cinematográfico de Kubrick no sólo como motivo sino, también, como elemento articulador del relato. A continuación iremos desgranando aquellos aspectos en los que mejor se aprecia la simbiosis de estas dos prácticas (la cinematográfica y la ajedrecística). Una urdimbre que, como se verá, está presente de manera solapada en todos los estratos del film, tanto en la misma composición del plano (morfología) como en la construcción de la secuencia (sintaxis) o en la construcción global del film (pragmática y retórica).

El arranque como apertura

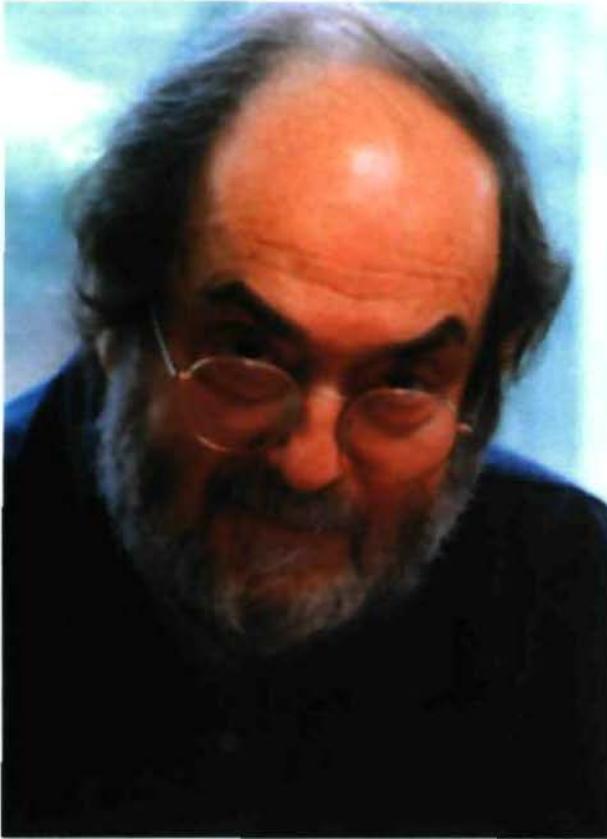
Los arranques de Kubrick obedecen a una necesidad de distribuir los elementos del conflicto y ponerlos en acción. Ello responde a un afán de ubicar las piezas organizadamente, pero la peculiaridad de sus aperturas estriba en que esta presentación de elementos no es necesariamente económica desde un punto de vista narrativo, en oposición al MRI³. Si para el discurso del cine clásico ningún elemento del plano o la secuencia era azaroso, observamos en el formalismo kubrickiano un superávit informativo que, si bien en ocasiones genera expectativas, en otras resulta hiperbólico por razones obvias. Intencionadamente, el realizador dilata la narración haciendo más ostentoso, si cabe, este exceso de información. Una muestra de lo dicho sería el caso de *Barry Lyndon* (1975), donde se detectan construcciones de secuencias al amparo de una estilización que no ofrece compensaciones narrativas. Existen subrayados (musicales, voz en off, composición paisajista, planos enfatizados...) que no aportan una información suplementaria y sólo redundan en algo ya sabido. El virtuosismo de algunas secuencias, donde prepondera una concepción visual apabullante, incluye a las piezas de la historia pero oculta el papel que éstas desempeñan hasta el momento en que el director se lo asigna. Esta desmesura formal conlleva una demora en el conocimiento, por parte del espectador, de las bases sobre las que se asienta la narración.

Las piezas de la acción/partida poseen, por una parte, un valor



2001: una odisea del espacio

jugada. El ajedrez te entrena para pensar antes de capturar una pieza, así como para detectar objetivamente cuando estás en peligro. Cuando estás rodando una película tienes que tomar gran parte de las decisiones sobre la marcha, y siempre hay una tendencia a rodar precipitadamente. Tomar decisiones en apenas treinta se-



intrínseco a su propia naturaleza (atributos personales), y por otro un valor que viene otorgado por la posición que ocupan en un contexto acotado. La infinidad de movimientos que ofrece el tablero (y la propia trama del film), permite un despliegue generoso que habilita el encubrimiento de unas relaciones todavía no desarrolladas. En *Eyes wide shut* (1999), la secuencia del baile ostenta una grandilocuencia (panorámicas circulares, steadycam...) que excede al contenido narrativo fundamental. Hay, en el fondo, una voluntad de enmascaramiento⁴. Al inicio de la acción existe una disposición aparente a múltiples posibilidades de desarrollo de la trama, cosa que no sucede en la narración cinematográfica clásica, donde los arquetipos poseen unas características definidas y por lo tanto la acción asume unas posibilidades de desarrollo limitadas⁵. Esto no significa que en el cine de Kubrick las relaciones de causalidad queden subyugadas por el resbaladizo terreno de la casualidad. Lo que sucede es que el realizador siembra múltiples causas en los inicios y sólo una de ellas dará lugar a un efecto determinante. Kubrick nos ha dado una serie de claves reveladoras que en mayor o menor medida, prefiguran el desenlace, pero no se ha decantado por ninguna posibilidad concreta en detrimento de otras.

Todo este discurso, enmascarador, está destinado a tamizar la información creando un suspense, en realidad, ilusorio. Responde, en última instancia, a una geometría de pensamiento curtido en los tableros: por una parte hay algo que se muestra (un gesto) y por otra algo que se oculta (una intención). Al final, estos dos ámbitos forman parte de un mismo movimiento. A partir de los arranques de Kubrick, conocemos cómo están organizados los elementos (quién

es quien y qué posición ocupa), pero éstos no son determinantes para conocer sus estrategias o las estrategias generales del film. La simulación no es puramente formal: el arranque abre líneas argumentales que luego nunca serán cerradas, aparenta un abanico de posibilidades que terminan por reducirse a una.

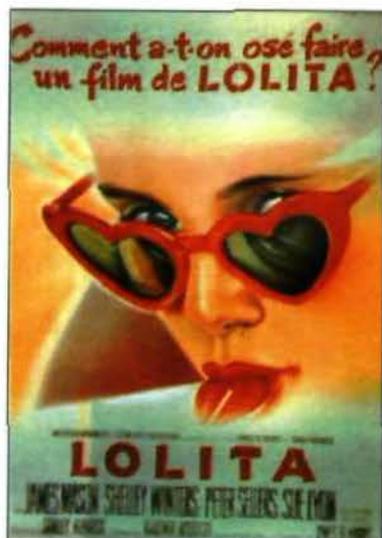
Este preámbulo desemboca en un punto del film donde aparece un elemento detonante que tiene forma de amenaza o que, en todo caso, lleva al personaje a ver peligrar su posición. A este reto se responde con una reacción ofensiva que constituirá el nudo de la trama. Es decir, concluye así la fase de distribución de piezas y se abre una nueva vía que pone en práctica las posibilidades de acción: lo que en términos ajedrecísticos se llama medio juego.

Desarrollo del juego

El punto de inicio que desencadena el nudo de la acción viene marcado por una quiebra, un punto de inflexión en el relato. Es una ruptura en forma de ataque que altera la acción y rompe la continuidad entre el arranque y el resto del film. Eso predispone a uno de los personajes a desempeñar un papel, a adquirir una capacidad de respuesta y, en definitiva, a pretender satisfacer un objetivo. Se trata de piezas que adquieren un papel relevante, más allá de sus propios atributos como personajes. En *2001: A space odyssey* (2001: Una odisea del espacio, 1968), esta quiebra no se produce, como se podría pensar, en la evolución del primate al hombre. Tal cambio es destacado como parte de un mismo proceso, incluso visualmente, con el famoso *raccord* de movimiento entre el hueso y la nave. Es tras la segunda aparición del monolito, esta vez en Venus, cuando se fija un rumbo, un objetivo. En el caso de *Lolita* (1962), Humbert (James Mason) sufre ese punto de quiebra con la declaración de amor por parte de Charlotte (Shelley Winters). Por primera vez deja de ser un personaje pasivo y pasa a vislumbrar su estrategia de juego, a romper el equilibrio de un entorno hostil. A partir de este punto de no-retorno en la acción, los protagonistas de Kubrick inician un trayecto (no siempre físico), hacia la consecución de una meta. Por este camino, se encontrarán con situaciones propias de un territorio inequívocamente ajedrecístico. Uno de los primeros elementos a tener en cuenta, en este sentido, sería la presencia de celadas, que consisten en "preparar uno o varios movimientos, lógicos o ilógicos, para inducir al adversario a contestar con una jugada equivocada"⁶. Desde esta perspectiva el engaño como elemento de celada o ardid se pone en evidencia en dos ámbitos:

a) *La celada que se tiende tanto al espectador como al personaje*. Entre ellas encontramos el de *Lolita*, donde en uno de los planos se enfatiza la presencia de una pistola haciendo preveer su uso inmediato. Pronto estas expectativas serán frustradas: Charlotte morirá bajo los neumáticos de un coche. En *Eyes wide shut* la supuesta amenaza de muerte que pesa sobre el Dr. William Harford (Tom Cruise), al verse perseguido por un hombre en la calle, se revelará como inmotivada. Asimismo, se pueden entender como celadas las infructuosas maniobras que emprende el coronel Dax (Kirk Douglas) en *Paths of glory* (Senderos de gloria, 1957), para intentar salvar la vida de los tres condenados a muerte.

b) *La que el espectador conoce pero no el personaje*. En *2001: A Space Odyssey* todas las maniobras que emprenden Bowman y Poole para desconectar a HAL 9000 se han revelado como estériles



desde el momento en que, a través de un plano subjetivo, el espectador advierte la capacidad de la computadora para leer los labios. En *Dr. Strangelove or how I learned to stop worrying and love the bomb* (Teléfono rojo ¿volamos hacia Moscú?, 1963) el capitán Lionel Mandrake (Peter Sellers), llama al Pentágono para evitar la catástrofe, pero sus esfuerzos se revelan

inútiles: el espectador ya conoce la presencia de una avería en la radio del B-52.

Si bien hay diferencias entre uno y otro modelo de celada, lo que ambos tienen en común es que generan una información improductiva desde un punto de vista narrativo. Información que induce al espectador como receptor o al personaje como actante a esgrimir un movimiento equivocado.

Otra de las características que emparenta al cine de Kubrick con el ajedrez es el sacrificio de piezas entendido como "pérdida voluntaria de material que se espera compensar por otras vías", o bien con el cambio de una pieza por otra de mayor valor⁸, o bien con la consecución de una posición más ventajosa. Este hecho viene refrendado por una tendencia a priorizar el desarrollo de la acción/partida en detrimento de los personajes/piezas. Se sacrifica la verosimilitud narrativa en pos de una funcionalidad extrema del relato. En la secuencia del baile de *Eyes Wide Shut*, Alice Harford (Nicole Kidman) es abordada por el seductor Sandor Szavost (Sky Dumont), personaje que genera todo tipo de expectativas. Pese a su pronta desaparición, será el germen de la conversación que el matrimonio Harford tendrá en la habitación conyugal. Dicha conversación actuará como elemento detonante de toda la acción posterior. En *Lolita* la muerte de Charlotte se presenta como pro-

ducto de una casualidad repentina y poco o nada justificada desde un punto de vista narrativo. Sin embargo, una vez cumplida su función en el relato, este personaje parece ser un estorbo, y su muerte es planteada como un elemento catalizador de la trama. *Full Metal Jacket* (La chaqueta metálica, 1986), persiste en esta estrategia: el Recluta Patoso (Vincent D'Onofrio), es sacrificado con extrema violencia porque su muerte evidencia que su debilidad como personaje no es útil en el campo de batalla. Pero a su vez, ha servido para personificar la crudeza del entrenamiento y su suicidio actúa como detonante de la posterior trama bélica. Su muerte da carta de presentación al escenario donde el resto de sus compañeros deberán actuar: la guerra.

Hay también una mecánica de bloqueo que opera frustrando expectativas a lo largo de toda la obra de Kubrick. Acción, entendida como la obstrucción o restricción de las posibilidades de juego de una pieza⁹. En *Dr. Strangelove or how I learned to stop worrying and love the bomb*, el general Jack D. Ripper (Sterling Hayden), bloquea repetidamente los intentos del capitán Lionel Mandrake por evitar la catástrofe nuclear. Bloqueo que se convierte en definitivo cuando Ripper se suicida.

El bloqueo es, con sus atribuciones, una estrategia generalizada en el cine de Kubrick, que opera en mayor o menor medida, a lo largo de toda su filmografía. Se detectan modelos de bloqueo introspectivo o psicológico (Alex -Malcolm McDowell- en *A Clockwork Orange* [La naranja mecánica, 1971], el Dr. Harford, en *Eyes Wide Shut*...) pero también bloqueos que toman forma en personajes de la historia (el personaje de Charlotte en *Lolita*, las jerarquías militares en *Paths of glory*...). En cualquier caso, lo que parece claro es que el bloqueo, como recurso narrativo, se traduce siempre en una pérdida, por parte de los protagonistas, de su condición de piezas libres.

Es quizá en *The shining* (El resplandor, 1980), donde la noción de bloqueo se manifiesta de manera más categórica. El trío protagonista se ve abocado a un entorno claustrofóbico que limita su capacidad de acción¹⁰. Acción que, por otra parte, es dirigida por las propias características arquitectónicas del escenario en el que se desarrolla. Aunque hay infinidad de espacios a cubrir, finalmente el trayecto recorrido es siempre el mismo (caminos entre setos, pasillos del hotel). Por otra parte, a pesar de que el hotel/laberinto es gigantesco por dentro y con múltiples variantes, en realidad es un espacio acotado cuyo alrededor es la nada. ¿De qué sirven las piezas fuera?

Esto nos lleva a poner de relieve un recurso que se antoja característico del discurso fílmico de Kubrick: su tendencia a una peculiar geometría distributiva que tiene su génesis en la construcción de la puesta en escena. Kubrick compone la ubicación de los elementos que tomarán parte en la acción bajo presupuestos netamente ajedrecísticos, evidenciando una concepción visual que reinterpreta el universo del tablero y lo traslada a un lenguaje fílmico. En *Spartacus* (Espartaco, 1960), en la secuencia en la que el ejército romano se prepara para luchar contra los esclavos sublevados, frente a la endeble estructura militar de los rebeldes, la alineación cuadrangular del ejército romano recuerda un gigantesco tablero humano que invita al adversario a acudir a la cita de com-

bate. El formato scope brinda al director la posibilidad de evidenciar esta configuración desde planos grandilocuentes.

Esta característica de la mirada de Kubrick es desarrollada en gran parte de su filmografía. Tomaremos tres ejemplos que sintetizan la particular cartografía/logística del juego y lo traducen a lenguaje cinematográfico. El primero de ellos es *Paths of glory*, film construido sobre la base de dos ejes imprescindibles en el ajedrez que operan como coordenadas en conflicto: la lateralidad y la frontalidad¹¹. Por una parte, la lateralidad como movimiento potencial, marca la proximidad moral entre los personajes. El travelling que recorre la trinchera hace explícita la solidaridad entre el coronel Dax, sus soldados y, en última instancia, el espectador. Frente a este vector, se ubica el eje de la frontalidad, sujeto por los planos que acompañan a los soldados en el campo de batalla en su lucha contra un adversario invisible. El mismo esquema con variantes se puede trasladar a las secuencias del Consejo de Guerra y de la ejecución. En la primera, los movimientos de cámara laterales se adscriben a cada uno de los bandos opositores. No es casual que los desplazamientos de cámara que siguen al fiscal estén tomados desde el punto de vista del Consejo. Por el contrario, las exposiciones del coronel Dax vienen dadas por movimientos anclados en un punto de vista cercano al de los condenados. Estos dos ejes laterales son puestos en conflicto a través de los planos frontales de los reos mirando a una cámara que, en este caso, juega un papel inquisidor. En la ejecución vuelve a ponerse de manifiesto el mismo esquema pero, esta vez, desde una concepción manierista, que le lleva a escenificar dos enfrentamientos en un mismo espacio escénico: por una parte, aparato militar vs. mandos intermedios y por otra, reos vs. pelotón de fusilamiento. Este enfrentamiento es destacado por los propios movimientos rectilíneos de los personajes (movimiento marcial). Se trata de una concepción frentista de la puesta en escena, cerrada por la secuencia final donde la frontalidad del eje escenario-público se descompone mediante un plano de integración en el que tarima y espectadores dejan de ser ámbitos separados para formar parte de un mismo espacio visual. Desde este momento la irrupción de primeros planos y planos medios con un fin introspectivo convierte a la masa en suma de individualidades, sujetos con sus propias tragedias personales, que descubren el sentimiento de fraternidad vehiculado por el elemento musical.

En *Full metal jacket* se pone en acción otra de las coordenadas básicas del juego ajedrecístico. Se trata en este caso de una mirada oblicua¹² que pone en evidencia, frente a frontalidad y lateralidad, un tercer eje que corresponde a los movimientos diagonales. Si en la doble coordenada anteriormente citada lo que se ponía de relieve era una simetría beligerante, el eje diagonal se traduce en un sorprendente gesto de ejecución o pérdida. En la secuencia en que el grupo se parapeta tras una casa en ruinas para aproximarse al francotirador, el personaje de Cowboy (Arliss Howard) se comunica por radio con su base. En ese instante es abatido no sólo para sorpresa del grupo, sino también del espectador. Y a pesar de todo, la posición de la cámara ya preanunciaba la línea de agresión. La puesta en escena sugería que la agresión sólo podía partir de una posición trasera a la ubicación de los personajes: las li-

neas que trazaba la composición arquitectónica sugerían, de acuerdo con nuestros hábitos perceptivos, que la agresión vendría de una posición frontal a aquella en la que se encuentra el grupo de soldados. Jamás sospechamos que vendrá de una posición lateral como finalmente sucede. A partir de este instante, la cámara adopta dos perspectivas: el zoom que parte de la mirada del francotirador desmiente la composición del plano anterior poniendo en evidencia un eje diagonal que hasta entonces no percibíamos. El contraplano es otro zoom que subraya un resquicio en la defensa. Esta secuencia está diseñada atendiendo a unos parámetros que tienen que ver con la estrategia ajedrecística, donde el eje diagonal supone una de las vías de agresión fundamentales.

Lo mismo sucede en la secuencia de *2001, una odisea del espacio* donde HAL 9000 ejecuta a Poole. El raccord en el eje sobre el ojo electrónico del ordenador, sería el equivalente al doble zoom que en *Full metal jacket* hace manifiesta la agresión. Estas líneas de ataque son siempre producto de la imposibilidad por parte de los protagonistas de conocer todas las variantes del juego. Parece que el destino de los personajes está regido por un mosaico de piezas articuladas. Los protagonistas van encajando las piezas del rompecabezas ignorando que no necesariamente todos los resortes del engranaje son los que ellos dispusieron.

The killing (Atraco perfecto, 1956) es, quizá, donde la falsa omnisciencia de los personajes se hace más manifiesta. El film arranca *in medias res*, en un momento en que parece que algo va a suceder de modo inminente, y la voz en off así se encarga de resaltarlo. Tras esta presentación, mediante una serie de saltos temporales, el film nos va dando a conocer las diferentes piezas del rompecabezas. Cada uno de los personajes/trebejos conoce su propia función/valor, tiene un conocimiento parcial del plan y sabe que el cumplimiento de su misión desencadena otros movimientos. Pero sólo John Clay (Staring Hayden) conoce la estrategia, cómo encaja todo el mecanismo. Si cualquiera de las piezas fallase, todo el plan se malograría. La estructura atomizada del guión, su permanente recurso a las digresiones temporales, remiten a una estructura de ajedrez retrospectivo: si bien conocemos las acciones que realizan algunos personajes, sus tácticas, es ne-

Rodando Dr. Strangelove





cesario el recurso al flash back para entender el valor de estas acciones en favor de la operatividad de una estrategia general. Cada pieza se mueve en función de la posición de las otras, y lo hace dando pie a otros movimientos. Cada elemento forma parte del engranaje, y esto es así hasta tal punto que, en ocasiones, cuando una pieza cumple su función, es sacrificada (detención del propietario del club de ajedrez, muerte del francotirador...). Incluso en el momento en que el plan parece fallar (matanza de todos los miembros de la banda) el protagonista tiene prevista una solución de emergencia en caso de imprevistos. Hay algo, sin embargo, que escapa una vez más a la previsión del protagonista y da al traste con toda la estrategia.

Conclusión o final de juego

Kubrick encamina a sus protagonistas hacia un destino marcado, no hay vuelta atrás. Frente a la apariencia de libre albedrío de los personajes, las múltiples posibilidades de acción que ofrecían los arranques han quedado reducidas a una, casi siempre abocada a negar el valor funcional del individuo. Esta pérdida no debe ser interpretada como una visión fatalista del destino, sino más bien, como la constatación de que existen fuerzas ajenas a la voluntad individual que terminan por condicionarla. ¿Por qué entonces esta necesidad hiperbólica de ser tan minucioso a la hora de detallar las acciones humanas (minuciosidad de horarios en *The killing*, rigor científico en *2001: A space odyssey*...)? Quizá porque Kubrick quiere poner en evidencia que la historia está construida así pero que podía haber sido construida de cualquier otro modo. Lo que, por ejemplo, en *The killing* se articula de un modo retrospectivo, en otros films se hace a partir de un trayecto que se reconstruye. Personajes como Alex, Barry Lyndon o la humanidad personificada en Bowman certifican este doble recorrido. Y lo cierto es que la segunda parte de este trayecto se realiza siempre en condiciones distintas a las de la primera, con un añadido, con un saber nuevo: que los personajes son incapaces de controlar todas las variantes del juego, que no lo saben todo. Están condicionados por lógicas ajenas a sí mismos e intangibles desde su percepción parcial del juego, pero que, en última instancia, les son insospechadamente cercanas. Se trata, en efecto, de fuerzas motrices que obedecen a estructuras humanas y que, sin embargo, escapan al control del individuo. La humanidad, parece decirnos Kubrick, desconoce el modo en que estas lógicas operan, y se aventura, en un juego incierto, a enfrentarse con ellas. Inevitablemente, los protagonistas kubrickianos retan al adversario en un duelo de-

igual. A una partida con desventajas. Un paso más en esta indagación, era la propuesta de A. I. (A. I. inteligencia artificial, 2001), que finalmente ha terminado por dirigir su amigo Steven Spielberg. La muerte del director ha dejado inconclusa una peculiar visión cosmológica que marca la totalidad de su obra y nos ha dejado huérfanos de un match en el que no sabemos, si como seres humanos, hubiéramos alcanzado las tablas contra las fuerzas de nuestro propio destino y el mundo que edificamos.

Notas

Los autores quieren agradecer las sugerencias y comentarios de José Antonio Garzón, no sólo por sus notables conocimientos ajedrecísticos sino también por ser un apasionado del cine.

1. Michel Ciment. *Kubrick, edición definitiva*, Madrid, Ed. Akal, 2000, pág. 196.
2. En *2001: una odisea del espacio*, Bowman juega al ajedrez con HAL 9000. En el transcurso de la partida que juegan en *Lolita*, Charlotte y Humbert, el tablero opera como metáfora de las complejas relaciones entre ambos. En *Atraco perfecto*, John Clay visita un club de ajedrez.
3. Para el uso que hacemos de este concepto nos remitimos a David Bordwell, Kristin Thompson y Janet Staiger. *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona, Paidós, 1997.
4. Esteve Riambau introduce la noción de máscara en un sentido distinto al que se aplica en este texto: "...Esta confrontación entre la realidad y las apariencias tiene otra ilustración elocuente en la reiterada utilización de máscaras. No casualmente, tanto los delincuentes de *Atraco perfecto* como los de *La naranja mecánica* utilizan caretas de goma para cometer sus fechorías mientras los astronautas de *2001, una odisea del espacio* necesitan su escafandra para respirar y los protagonistas de Barry Lyndon ocultan su hipocresía bajo aparatosas pelucas o excéntricos maquillajes." (Riambau, Esteve, *Stanley Kubrick*, Madrid, Ediciones Cátedra, Signo e Imagen/Cineastas, 1990). Constatando la observación de Riambau, cabe aclarar que, en este texto, la noción de enmascaramiento viene referida no tanto al motivo icónico, como a un desequilibrio signico: en términos saussurianos, entre significado y significante.
5. Vicente Sánchez-Biosca. *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. 1991.
6. Ramón Cursi Moré. *ABC completo de ajedrez*. Circulo de lectores, S.A. Barcelona 1984.
7. VV.AA. *Larousse del ajedrez*. Barcelona. Larousse Ed. Circulo de lectores, 1998.
8. En términos ajedrecísticos, sacrificio de calidad.
9. Es lo que en ajedrez se conoce como *zugzwang*, término alemán que denota el estrangulamiento que se produce al arribar a una posición donde todas las jugadas posibles son malas. Se da la paradoja, entonces, de que la acción conlleva la tragedia. Tragedia de la que podríamos librarnos si no tuviéramos la obligación de mover.
10. El referente ajedrecístico sería el *ahogado*, situación angustiosa donde las piezas, incluido el rey, no pueden efectuar ningún movimiento reglamentario.
11. Su equivalente en el tablero serían las filas y las columnas.
12. Aunque en el libro publicado por el Festival de Cine de Gijón. (Hurtado José A.; Losilla, Carlos [coord.], *La mirada oblicua. El cine de Robert Aldrich*, Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1996), Carlos Losilla revela en su artículo "El último fulgor del crepúsculo" "... El descentrado sistemático puesto en práctica en la construcción de los encuadres, da lugar a una insólita mirada oblicua que se activa a la hora de contemplar la evolución del relato y de los personajes" (Pág. 40), los autores del presente texto, advierten, que pese a la utilización del término y su concordante sentido descentralizador, la oblicuidad en Kubrick atiende y responde a un punto de vista de resquejido mortal soslayado e inadvertido por el espectador y por parte de los protagonistas.