



ARCHI > OS

DE LA FILMOTECA

Cine e hibridaciones:
avatares de la era digital

octubre 2013
72

ARCHI>OS 72
DE LA FILMOTECA

DIRECTOR EDITOR

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN
Universitat Jaume I de Castellón

JEFE DE REDACCIÓN MANAGING EDITOR

AGUSTÍN RUBIO ALCOVER
Universitat Jaume I de Castellón

SECRETARIO DE REDACCIÓN EXECUTIVE SECRETARY

ARTURO LOZANO AGUILAR
(Filmoteca. CulturArts)

COMITÉ CIENTÍFICO ADVISORY BOARD

MARÍA CAMÍ-VELA (University of North Carolina, Wilmington)

JOSÉ LUIS CASTRO DE PAZ (Universidad de Santiago)

GIULIA COLAIZZI (Universitat de València)

JESÚS GONZALEZ REQUENA (Universidad Complutense de Madrid)

FRANÇOIS JOST (Université de Sorbonne Nouvelle, Paris 3)

JAVIER MARZAL (Universitat Jaume I de Castellón)

JOAN M. MINGUET (Universitat Autònoma de Barcelona)

JOSÉ MANUEL PALACIO ARRANZ (Universidad Carlos III de Madrid)

JULIO PÉREZ PERUCHA (Asociación Española de Historiadores del Cine (AEHC))

VICENTE PONCE (Universidad Politécnica de Valencia)

EDUARDO RODRÍGUEZ MERCHÁN (Universidad Complutense de Madrid)

JENARO TALENS (Université de Genève/Universitat de València)

LAURO ZAVALA (Universidad Autónoma de México/Sepancine)

YURI TSIVIAN (University of Chicago)

SANTOS ZUNZUNEGUI (Universidad del País Vasco)

IN MEMORIAM

RAYMOND BORDE

GUILLERMO CABRERA INFANTE

FRANCISCO LLINÁS

JEAN-LOUIS LEUTRAT

CONSEJO DE REDACCIÓN EXECUTIVE EDITORIAL BOARD

NANCY BERTHIER (Université de Paris IV, La Sorbonne)

JOAQUÍN CÁNOVAS (Universidad de Murcia)

JOSEP MARIA CATALÀ (Universitat Autònoma de Barcelona)

JUAN MIGUEL COMPANY (Universitat de València)

LUIS ALONSO GARCÍA (Universidad Rey Juan Carlos)

GERARD IMBERT (Universidad Carlos III de Madrid)

JUAN MARSÉ (Escritor)

ALEJANDRO MONTIEL (Universidad Politécnica de Valencia)

ESTEVE RIAMBAU (Filmoteca de Catalunya)

JEAN CLAUDE SEGUIN (Université Lumière Lyon 2)

ADJUNTOS A LA REDACCIÓN EDITORIAL BOARD ASSISTANTS

SHAILA GARCÍA CATALÁN (Universitat Jaume I de Castellón)

MARTA MARTÍN NÚÑEZ (Universitat Jaume I de Castellón)

VIOLETA MARTÍN NÚÑEZ (Projectem Comunicació)

IVÁN BORT GUAL (Centre d'Ensenyament Superior Alberta Giménez, Palma de Mallorca)

ADRIÁN TOMÁS SAMIT

COORDINACIÓN BIBLIOTECA LIBRARY COORDINATION

JOSÉ ANTONIO PALAO ERRANDO (Universitat Jaume I de Castellón)

COORDINACIÓN EDICIONES DE LA FILMOTECA**EDICIONES DE LA FILMOTECA COORDINATION**

NIEVES LÓPEZ-MENCHERO MARTÍNEZ

COORDINACIÓN FILMOTECA FILM INSTITUTE COORDINATION

JUAN IGNACIO LAHOZ ROGRIGO

JOSÉ ANTONIO HURTADO ÁLVAREZ

INMACULADA TRULL ORTIZ

MAQUETACIÓN LAYOUT

MARTÍN IMPRESORES S.L.

ISSN 0214-6606

ISSN electrónico 2340-2156

Depósito Legal V-954-1989

ARCHIVOS DE LA FILMOTECA

C/ Doctor García Brustenga, 3

46020 Valencia

Tel. 963 890 362

E-mail: revista@archivosdelafilMOTECA.com

Editada por Ediciones de la Filmoteca

(Filmoteca. CulturArts)

Archivos de la Filmoteca no comparte necesariamente las opiniones que sostienen los colaboradores en sus textos

EDICIÓN DIGITAL DIGITAL EDITION

www.archivosdelafilMOTECA.com

archivosdelafilMOTECA.ivac.gva.es

EVALUADORES NÚMERO 72 REVIEWERS ISSUE 72

RICARDO ALBIÑANA BERTOMEU (comunicacioninvisible.net); ROBERTO ARNAU ROSELLÓ (Universitat Jaume I, Castellón); CÉSAR BÁRCENAS CURTIS (UNAM, México); SANTIAGO BARRACHINA ASENSIO; FRAN BENAVENTE BURIAN (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona); IVÁN BORT GUAL (Centre d'Ensenyament Superior Alberta Giménez, Palma de Mallorca); BÉNÉDICTE BRÉMARD (Université du Littoral-Côte d'Opale, Francia); MINERVA CAMPOS (Universidad Carlos III, Madrid); FERNANDO CANET (Universitat Politècnica de València); JOAQUÍN CÁNOVAS (Universidad de Murcia); JOSÉ LUIS CASTRO DE PAZ (Universidade de Santiago de Compostela); CARMEN CILLER (Universidad Carlos III, Madrid); JUAN MIGUEL COMPANY (Universitat de València); RAFAEL CHERTA PUIG (Profesor Secundaria IES Henri Matisse, Paterna); GONZALO DE LUCAS ABRIL (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona); EMETERIO DIEZ PUERTAS (Universidad Camilo José Cela, Madrid); MANOLO DOS RAMOS; ROBERTO ELISIO DOS SANTOS (Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Brasil); VANESA FERNÁNDEZ GUERRA (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea); TOMÁS FERNÁNDEZ VALENTÍ (*Dirigido por...*); PABLO FERRANDO GARCÍA (Universitat Jaume I, Castellón); MIREN GABANTXO URIAGEREKA (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea); SHAILA GARCÍA CATALÁN (Universitat Jaume I, Castellón); JUAN MANUEL GARCIA FERRER; JOSÉ VICENTE GARCÍA SANTAMARÍA (Universidad Carlos III, Madrid); JORGE GOROSTIZA LÓPEZ; JUAN ANTONIO GÓMEZ GARCÍA (Universidad Nacional de Educación a Distancia); JAVIER HERNÁNDEZ RUIZ; RUBÉN HIGUERAS FLORES (Universitat de València); CLARA BEATRIZ KRIGER (Universidad de Buenos Aires, Argentina); MARTA MARTÍN NÚÑEZ (Universitat Jaume I, Castellón); VIOLETA MARTÍN NÚÑEZ (Projectem Comunicació); JAVIER MARZAL FELICI (Universitat Jaume I, Castellón); JAVIER MORAL MARTIN, (Universidad Internacional Valenciana); PEDRO NOGALES CÁRDENAS (Universitat Rovira i Virgili, Unitat d'Investigació del Cinema, Tarragona); XOSÉ NOGUEIRA OTERO (Universidade de Santiago de Compostela); MARÍA NOGUERA TAJADURA (Universidad de Navarra); José Antonio Palao Errando (Universitat Jaume I, Castellón); MANUELA PENAFRIA (Universidade da Beira Interior, Portugal); CARMEN PENA-ARDID (Universidad de Zaragoza); ERNESTO PÉREZ MORÁN (Universidad de Medellín, Colombia); PABLO PÉREZ RUBIO (*Turia*); PABLO PIEDRAS (Universidad de Buenos Aires, Argentina); ENCARNA RAMIRO (AAPCV); FERNANDO REDONDO NEIRA (Universidade de Santiago de Compostela); JOSEP PRÓSPER RIBES (Universitat Politècnica de València); AARÓN RODRÍGUEZ SERRANO (Universidad Europea de Madrid); SALVADOR RUBIO MARCO (Universidad de Murcia); JOSÉ LUIS RUBIO MUNT; GLÒRIA SALVADÓ CORRETERG (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona); ANA SEDENO VALDELLÓS (Universidad de Málaga); ISABEL SEGÚ FOUNTES (Universitat de València); BEGOÑA SOTO VÁZQUEZ (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid); JOSÉ CARLOS SUÁREZ FERNÁNDEZ (Universitat Rovira i Virgili, Tarragona); ADRIÁN TOMÁS SAMIT; LORENZO JAVIER TORRES HORTELANO (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid); JOSE LUIS ZARCO SÁNCHEZ (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid); LAURO JOSÉ ZAVALA ALVARADO (Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Ciudad de México); SANTOS ZUNZUNEGUI (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea).

Número de artículos recibidos: 31, número de artículos aceptados: 22, número de artículos rechazados: 9.

➤ **Archivos de la Fílmoteca** es una revista semestral de estudios históricos sobre la imagen fundada en 1989 por Ricardo Muñoz Suay y editada por la Fílmoteca de CulturArts Generalitat Valenciana. Como revista editada por una fílmoteca, incide necesariamente en la perspectiva histórica de las imágenes, pero también somete la tradición cinematográfica a la reflexión de estudiosos contemporáneos para actualizarla y reinterpretarla. El público al que va dirigida son aquellas personas cuyo trabajo, investigación o intereses están vinculados al objeto de la revista.

Archivos de la Fílmoteca está incluida en los catálogos y bases de datos de ISOC, Latindex, MILA Bibliography, Dialnet, Library of Congress, ProQuest y Periodical Indexing Project de la FIAF (Federación Internacional de Archivos Fílmicos).

**Nuevo espacio en
la web ivac.gva.es
para el sector
audiovisual**

**A disposición
de profesionales
y de empresas**

Directorio profesional del audiovisual en la Comunidad Valenciana

**Un servicio
público
y gratuito**

**Renovación
anual**

**Un registro
profesional abierto
24 h al día
365 días al año**

ARCHI > OS 72
DE LA FILMOTECA

72 **sumario**

EDITORIAL 8

CUADRO. Cine e hibridaciones: avatares de la era digital

DAVID BORDWELL

El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense 13

LAURA CORTÉS-SELVA

Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. El estilo visual realista 23

SAMUEL VIÑOLO-LOCUVICHE Y JAUME DURÁN-CASTELLS

Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido 37

LIOR ZYLBERMAN

Imágenes y realidades múltiples. Reflexiones en torno a *Adoration* 51

JORDI REVERT

La viñeta digital. Traspases de cómic al cine 65

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Ni No Kuni. Puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli 77

ALFONSO CUADRADO ALVARADO Y ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

Jugar el film: *cutsscenes* y la génesis del modelo fílmico interactivo 91

TERESA SOROLLA ROMERO Y SHAILA GARCÍA CATALÁN

El *Mac Guffin* es el film. Destinos carnalescos de las narrativas complejas hoy 105

DIANA RAMAHÍ GARCÍA Y OSWALDO GARCÍA CRESPO

La lógica del relato en la era digital. Reflexiones a propósito de *Source Code* (Duncan Jones, 2011) 119

MARTA FERNÁNDEZ PENAS Y DELICIA AGUADO PELÁEZ

La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión 133

FERNANDO CANET

La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerín 145

MARÍA TERESA GARRIDO BIGORRA

Las trazas de otros lenguajes. Una aproximación a *Asi es la vida...*, de Arturo Ripstein 161

FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA

Después del ensayo (Bergman, 1984): "Un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro" 177

FUERA DE CUADRO

MÓNICA BARRIENTOS BUENO

Pathé Frères en Sevilla. Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía 193

NEKANE ERRITTE ZUBIAUR GOROZIKA

La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010) 194

ATILIO RAÚL RUBINO

El monstruo *queer* en *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Sexualidad, género y parodia *camp* del cine de terror 195

ANA MELENDO CRUZ Y MARÍA PAZ CEPEDELLO MORENO

De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche* 196

MANUEL ASENSI PÉREZ

Modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant* 197

LIZARDO HERRERA

La Churona y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico 198

HORACIO MUÑOZ FERNÁNDEZ

Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra 199

MALENA PAULA VERARDI

Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009) 200

FILMOTECA

ALFONSO DEL AMO GARCÍA

El centro de conservación y restauración de la Filmoteca Española 201

BIBLIOTECA

BEATRIZ BARTOLOMÉ HERRERA

Futuros posibles: cine y convergencia digital en el espacio del arte 217

PABLO FERRANDO GARCÍA

Un escuálido análisis del cine español de los sesenta 220

MARCOS FERRER GARCÍA

La vida inenarrable 223

PABLO LÓPEZ RABADÁN

Claves mediáticas de una singular trayectoria internacional 226

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

La adaptación al medio, estrategia de supervivencia 229

JESÚS PERIS LLORCA

La guerra civil española en clave americana 231

ANA SEDEÑO VALDELLÓS

El cuerpo y su potencia 234

ACUSE DE RECIBO 238

EDITORIAL

POR UNA TÉCNICA CON ALMA

En uno de nuestros textos predilectos de cuantos se han publicado en *Archivos de la Filmoteca*, Rick Altman defendió la conveniencia de pensar la evolución del cine, como tecnología y como medio de expresión, de una forma distinta a la tradicional, y postuló un “modelo de crisis” como el idóneo para hacerse cargo de “la historia discontinua de un fenómeno múltiple”. Viene esto al caso porque quienes suscriben piensan, como Altman, que el cine no fue jamás un objeto homogéneo, si bien los acontecimientos que estamos viviendo en las últimas décadas, sobre todo al hilo de la digitalización, lo han transfigurado y convertido en algo todavía más multiforme.

Hay una relación incuestionable entre el *expanded cinema* de un visionario como Gene Youngblood, a principios de los años setenta, y etiquetas comerciales lanzadas o rentabilizadas por marcas multinacionales, como la de *enhanced cinema*. De hecho, como en fecha relativamente reciente destacó la revista *Variety*, el director de fotografía Douglas Trumbull, otro de los pioneros empeñados en forjar un arte que no rompa con el pasado pero que se proyecte hacia el futuro, declaró su intención de explorar las posibilidades de un *hipercine* (*hypercinema*) en el que la tridimensionalidad, una luminancia superior, una tasa de fotogramas por segundo más elevada y un lenguaje desligado del peaje de la planificación misma, provean la total inmersión del espectador.

Pudiera pensarse que las entelequias de antaño son las realidades de hogaño. Pero hay, también,

síntomas desalentadores. A mediados de los años noventa, *Screen* se refirió al “cine híbrido” (*hybrid cinema*) como receptáculo de ideales difusos, pero muy otros, y como prueba de ello proponía como sinónimos “‘multicultural’, ‘exile’, ‘postcolonial’ or ‘third cinema’”. Quienes tengan memoria recordarán que André Bazin sustentó la maestría de Jean Renoir en su radical impureza, y que Julio García Espinosa, uno de los teóricos del cine revolucionario latinoamericano, abogó *Por un cine imperfecto*. A la vista del cariz que están tomando las cosas, y de los últimos títulos de directores como el mexicano Alfonso Cuarón (*Gravity*, 2013) o el argentino Juan José Campanella (*Futbolín*, 2013), es legítimo, sano y hasta necesario preguntarse qué se gana y qué se pierde en la traducción, o sea, en el tránsito de un modelo todo lo modesto que se quiera a una espectacularidad de vocación internacionalista. Urge, asimismo, que cada cual, individualmente, se cuestione sus responsabilidades y sus exigencias. El actual equipo de dirección de *Archivos de la Filmoteca* se reafirma en el compromiso con el mismo proyecto que suscribió hace ahora dos años: el de preservar la esencia de la revista, su rigor y su dignidad, e incorporar a ella todo aquello que de positivo hay en las nuevas tecnologías; una revista financiada por una institución –y, por ende, entendida como un servicio público–, en la que los medios se adecuen a los principios y a un único fin: las personas.

Rigiéndonos por esta política de fidelidad al pasado, preocupación por la calidad y miras de futuro, nos complacemos de acoger en este número 72 a

David Bordwell, una de las plumas más respetadas y capacitadas para llevar a cabo este ejercicio de integrar los cambios que estamos viviendo en una visión diacrónica, como demuestra en *El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense*. A continuación, Laura Cortés Selva nos proporciona una imagen de conjunto de las *Principales aplicaciones expresivas de la hibridación analógico-digital. El estilo visual realista*. Este trabajo da paso a otra aproximación general, la de Samuel Viñolo Locuviche y Jaume Duran Castells a un estilo que ubican *Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido*. Cierra este primer bloque el análisis de un film concreto del director canadiense Atom Egoyan, el de Lior Zylberman sobre *"Adoration". Imagen digital, identidad narrativa e imaginación*.

El apartado dedicado a modalidades o subgéneros híbridos consta de tres textos. En el primero, Jordi Revert Gomis se ocupa de *La viñeta digital. Traveses del cómic al cine*. De los intercambios con los videojuegos se encargan Víctor Navarro Remesal, en *Ni No Kuni: Puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli*, y Alfonso Cuadrado Alvarado y Antonio Planells de la Maza, en *Jugar el film. Evolución de las "cut scenes" del videojuego en la génesis de un modelo fílmico alternativo*. La mutación de los relatos es el dilema que aúna los artículos de Teresa Sorolla y Shaila García Catalán (*Podría no haber pasado. Fantasías de reversibilidad del núcleo narrativo post-clásico*), Diana Ramahí García y Oswaldo García Cres-

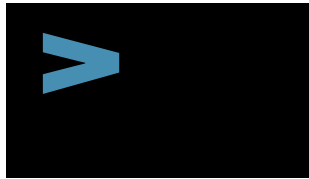
po (*La lógica del relato en la era digital. Reflexiones a propósito de "Source Code" (Duncan Jones, 2011)* y Marta Fernández Penas y Delicia Aguado Fernández (*La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión*). El monográfico *Cuadro* se cierra con otros tres estudios específicos. En primer lugar, Fernando Canet examina *La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerin*. María Teresa Garrido Bigorra explora *Las trazas de otros lenguajes. Una aproximación a "Así es la vida..." de Arturo Ripstein*. Por último, Fernando González indaga en los orígenes de las hibridaciones contemporáneas en *"Después del ensayo" (Ingmar Bergman, 1984): un trozo de televisión filmada que habla de teatro*.

Queremos asimismo saludar la publicación de la importante glosa que hace Alfonso del Amo García en *El centro de conservación y restauración de la Filmoteca Española* del resultado de una labor titánica al frente de la sección de fondos fílmicos de dicha institución; una labor que corona su trayectoria profesional. Es una buena muestra de la importancia que concedemos a la sección *Filmotecas* en la nueva configuración de *Archivos de la Filmoteca*. A lo largo de los últimos meses, han visto la luz *Fuera de Cuadro* ocho trabajos más: *Pathé Frères en Sevilla. Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía*, de Mónica Barrientos Bueno; *La pervisión de la infancia. Ser y Parecer en "Pa negra" de Agustí Villaronga (2010)*, de Nekane Erritte Zubiaur Gorozika; *El monstruo "queer" en "The Rocky Horror Picture Show" (1975). Sexualidad, género y parodia*

EDITORIAL

“camp” del cine de terror, de Atilio Raúl Rubino; *De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de “Tra donne sole” y “Le amiche”*, de Ana Melendo Cruz y María Paz Cepedello Moreno; *Modelos de mundo de Gus van Sant: “Elephant”*, de Manuel Asensi Pérez; *“La Churona” y la réplica neo-barroca: cartografías de un Ecuador transatlántico*, de Lizardo Herrera; *Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra*, de Horacio Muñoz Fernández; y *Los relatos y los días. A propósito de “Tekton” (Mariano Donoso, 2009)*, de Malena Paula Verardi. La mejor prueba de la vitalidad de nuestra revista reside en esa constancia. Pero –siempre hay un pero... Permítasenos, a modo de despedida, una cita a cuento de los aparatos y sus necesidades para seguir funcionando, de alguien tan poco sospechoso como Teresa de Calcuta: “Para hacer que una lámpara esté siempre encendida, no debemos de dejar de ponerle aceite”. No es una adivinanza, no hablamos de dinero: el combustible de este proyecto es un equipo humano.

Francisco Javier Gómez Tarín
Agustín Rubio Alcover



CUADRO

Cine e hibridaciones: avatares de la era digital



El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense¹

DAVID BORDWELL

> El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense

La edición del CinemaCon de 2005 supuso un punto de giro en la digitalización de la exhibición cinematográfica. George Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez y Peter Jackson proclamaron su apoyo a este proceso. Esta declaración supuso un espaldarazo definitivo. Este artículo aborda los factores más importantes para explicar el retraso digital de las salas, tales como las dificultades para la fijación de estándares, la falta de desarrollo de un hardware viable o las dudas en relación al pago y la instalación de los nuevos equipos. El autor señala que la tecnología 3D funcionó como "aplicación asesina" ("killer app") del proceso global.

Palabras clave: digitalización; exhibición; estándares cinematográficos; tecnología; 3D.

> 3D as a Trojan Horse. Leadership and Tensions in the Digitalization Process of U.S. Theaters

The 2005 edition of CinemaCon was a turning point for the digitization of the exhibition. George Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez and Peter Jackson gave their support to this process. Their claim had a decisive impact. This article focuses on the main factors that explain the digital delay of theaters, such as the difficulty for the setting of standards, the lack of development of a feasible hardware, or the doubts about payment and installation of the new equipment. The author points out how the 3D technology served as the "the killer app" of the whole process.

Key Words: Digitization; Exhibition; Cinema Standards; Technology; 3D.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/000>.

1 Nota de edición: El equipo de dirección de *Archivos de la Filmoteca* quiere dejar constancia de su agradecimiento al profesor David Bordwell por haber accedido a la publicación del presente texto, que procede del capítulo "King of the World" de su último libro, *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*.

Rey del Mundo

Cada primavera, la Organización Nacional de Propietarios de Salas (la *National Organization of Theatre Owners*) celebra una convención y una feria comercial en Las Vegas. Actualmente, se llama *Cinema-Con*, pero en el pasado se la conocía bajo el nombre de *ShoWest*. Allí se reúnen entre dos y tres mil exhibidores de todo el mundo. Directores y estrellas acuden para publicitar las películas que se estrenarán en el verano o en el otoño. Se hacen proyecciones, ceremonias de entrega de premios, stands y paneles acerca de las más diversas facetas, desde sistemas de sonido hasta el precio de las palomitas. La convención constituye siempre un espectáculo inigualable, pero, al echar la vista atrás, todo indica que la edición de 2005 significó un punto de inflexión.

Tuvo lugar en marzo, apenas cuatro meses antes de que el consorcio de los estudios de Hollywood divulgase las especificaciones definitivas de las denominadas Iniciativas de Cine Digital (*Digital Cinema Initiatives*). Por aquel entonces, menos de un centenar de pantallas estadounidenses estaban equipadas digitalmente, y ninguna de ellas se adecuaba al estándar que se acabó aprobando, que fijaba una resolución mínima de 2K. Por otra parte, no se había cerrado ningún acuerdo para que los exhibidores recibieran ayudas para sufragar los gastos que conllevó la conversión. Los fabricantes de proyectores también estaban lejos de producir sistemas totalmente compatibles con las normas DCI.

Pero lo más significativo fue que, hasta entonces, las figuras más renombradas se habían mantenido al margen. Al *ShoWest* 2005 fueron tres de los más exitosos, económicamente hablando, directores de la historia: George Lucas, James Cameron y Robert Zemeckis. A estos se sumó Robert Rodriguez, y Peter Jackson intervino mediante un vídeo grabado. Su misión consistió en vender el cine digital.

Lucas, cuya *Star Wars: Episodio III-La venganza de los Sith* se iba a estrenar en un par de meses, se mostró algo insidioso: “Soy una especie de tacaño digital, que viene aquí y pregunta cada año: ‘¿Por qué todavía no están disponibles las salas digitales?’”. No obstante, según Lucas y sus colegas, el factor primordial para defender su producto no consistía en la exhibición digital *per se*. Más allá de la discusión acerca de la calidad de los soportes digital y fotoquímico, los exhibidores necesitaban un argumento racional para decidirse, un argumento que mejorase sustancialmente su negocio.

Estos directores habían decidido que la aplicación asesina de la proyección digital era el 3D.

Lucas declaró que tenía la intención de reestrenar la primera *Star Wars* en 3D en 2007. “Os concedo dos años”, dijo a los exhibidores con gentileza. Cameron, que en el mes de enero había estrenado *Aliens of the Deep* en IMAX 3D, prometió a los exhibidores *Battle Angel*, acotando a Lucas: “Tendrás todas mis salas disponibles cuando retire de cartel *Battle Angel*”. Zemeckis anunció que estaba preparando dos películas en 3D. En un clip de película en 3D, Jackson dijo: “Estoy deseando ver algún día hobbits en 3D”.

Star Wars: Episode III. Revenge of the Sith (Star Wars: Episodio III. La venganza de los Sith, George Lucas, 2005)





The Hobbit: An Unexpected Journey (*El Hobbit: un viaje inesperado*, Peter Jackson, 2012)

Los directores resucitaron un discurso de la época en que la televisión puso en jaque el mercado cinematográfico: necesitáis algo especial para conseguir que los espectadores se levanten de sus sofás. En 1953, ese *bonus* consistía en la imagen panorámica en color y el sonido estéreo. En 2005, la proyección estereoscópica representaría el equivalente. Según Cameron, todas las grandes apuestas serían en 3D. “Ya contamos con una vía para sacar a la gente de los televisores planos de alta definición y llevarla a las salas”.

Aparte de eso, el 3D representaba una manera de levantar el negocio. Las proyecciones en 3D traerían un nuevo público, que rara vez asistía a proyecciones habituales. No es casual que la mejora del formato justificase una subida del precio de las entradas. Pero obviamente el 3D necesitaría la conversión a la proyección digital.

Los célebres directores cumplieron finalmente su palabra. Zemeckis entregó a los exhibidores *Beowulf* en 2007 y *A Christmas Carol* en 2009, que en ambos casos obtuvieron importantes resultados de taquilla. *Battle Angel* de Cameron no se materializó, pero cuando lo hizo *Avatar* en 2009, produjo más ingresos (en dólares ajustados a la inflación) que cualquier película en toda la historia. En febrero de 2012 Lucas empezó a lanzar las versiones adaptadas a 3D de la saga *Star Wars*. A finales de ese mismo año, llegó a las pantallas la primera entrega de *El Hobbit* de Jackson en 3D. Gracias a la estandarización de las DCI y a los incentivos de la *Virtual Print Fee*, muchos cines de todo el mundo ya pudieron exhibirlas en 3D.

Sería fácil atribuir a directores superestrella como los citados el mérito de la conversión al cine digital. Lucas habría puesto en marcha el proceso al plantear el debate en torno a la proyección digital. Se podría argüir que aquello contribuyó a que los estudios se vieran impelidos a formular un nuevo estándar. Cameron habría dado el siguiente paso, al establecer con *Avatar*, al mismo tiempo, un hito para la cinematografía digital y una razón de peso para la adopción de la exhibición digital. Con su record de taquilla de 2.700 millones de dólares en todo el mundo, *Avatar* convenció a los exhibidores de que el digital y el 3D podían rendir enormes beneficios.

En 2009, alrededor de 16.000 salas de cine en todo el mundo eran digitales. En 2010, después de *Avatar*, la cifra se elevó a 36.000. Una película que criticaba la ofensiva de la tecnología contra la naturaleza aceleraba la implantación de una nueva tecnología que muchos consideraban ciertamente poco natural.

Pero la presencia persuasiva de Lucas, Cameron y demás habría sido en vano si los grandes distribuidores no se hubieran puesto a trabajar en serio entre bambalinas, sobre los cimientos que habían puesto la SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers*) y algunos otros grupos, cediendo la palabra a los fabricantes en la toma de decisiones, y poniendo en conocimiento de las empresas de suministros las líneas generales de los nuevos criterios con la suficiente antelación. La divulgación en julio de las especificaciones DCI sencillamente ratificó el hecho de que los ejecutivos, los técnicos, los ingenieros y los exhibidores más poderosos habían diseñado un nuevo sistema de proyección de películas.

La siguiente tarea iba a consistir en hacer que los exhibidores dieran un paso adelante. Cameron, Lucas y los demás estaban ahí para darles el apoyo inicial. Aun cuando los exhibidores estuvieran de acuerdo, el camino no era en absoluto una línea recta. Faltaban seis años para que se produjera el punto de inflexión del cine digital.

El atraso digital

Era evidente que las grandes empresas de distribución podían obtener pingües beneficios. Además de ahorrarse el coste de tiraje y transporte físico de las copias —el principal motivo de la migración—, los distribuidores podrían controlar el número de proyecciones que se llevara a cabo en cada sala. Las especificaciones DCI garantizaban que un estreno tendría un número de pases limitado en una determinada pantalla. Así se evitarían las proyecciones no programadas, una práctica muy extendida entre los proyeccionistas de la vieja escuela, que recurrían a ella para comprobar el estado de la película o para pasársela a sus amigos. Además, los distribuidores sospechaban que los proyeccionistas hacían grabaciones en vídeo o se las pasaban entre ellos para telecinarlas por la noche —si bien, desde hace algún tiempo la principal fuente de copias clandestinas se debe a trabajadores de las empresas de postproducción.

Avatar (James Cameron, 2009)



Los exhibidores de los multiplexes también se apresuraron a aprovechar las ventajas del digital. La proyección en soporte fotoquímico tiene una faceta técnica, y requiere de una cierta capacidad mecánica que se está volviendo cada vez menos frecuente. Así pues, cualquier medida que pueda adoptar el gerente para hacer más sencilla esta tarea es bienvenida. Un proyccionista, a quien representa uno de los sindicatos en tiempos más poderosos de la industria, resulta, además, caro. Todo lo contrario que la mano de obra más joven; y los chavales están familiarizados con muchas de las habilidades necesarias para reproducir *contenidos* digitales. Cualquier avance en pos de la automatización de la proyección sería bienvenido.

La proyección digital abrió asimismo la posibilidad de emplear los espacios para acoger *contenidos alternativos*, como conciertos de música pop, retransmisiones de ópera, acontecimientos deportivos o reuniones de negocios elegantemente presentadas. Mark Cuban, de la cadena Landmark, tuvo la intuición de que las familias alquilarían salas para mostrar sus vídeos caseros con sistemas de proyectores brillantes y pantallas gigantes. Con ello, los nuevos megaplexes —algunos con hasta 24 pantallas— se convertirían en grandes centros de ocio, y exprimirían los ingresos mediante la aplicación de economías de gran escala y el abaratamiento de los costes de mano de obra.

Resultaba más complicado vender la proyección digital a la comunidad creativa. Realizadores y directores de fotografía no las tenían todas consigo por lo que al atractivo de la imagen se refería, o al menos no la veían tan exquisita como la de la película. Los distribuidores y los directores con fama de técnicos más carismáticos, como Cameron, Lucas y Jackson, tuvieron que insistir en que la imagen alcanzaría cualquier estándar. Aunque la resolución de 2K todavía no fuera una realidad, el 4K llegaría pronto, y ese nivel satisfaría las exigencias del profesional más meticuloso. Por añadidura, los cineastas ya habían podido comprobar lo que podía dar de sí una versión en internegativo digital (*Digital Intermediate* o DI), y casi todos habían adoptado ya dicha herramienta.

Aparte de eso, había un argumento a favor del cambio que resultaba muy halagador para los defensores de la integridad artística. Los cineastas implicados subrayaban que con el nuevo paradigma la visión creativa quedaría plasmada de manera fidedigna. El aspecto original de una película se preservaría por tiempo indefinido. Se acabarían las roturas y las ralladuras que aparecían en las copias al cabo de una semana de proyecciones. Cualquier pase, fuera donde fuese, respetaría supuestamente aquello que los artistas tan duramente habían trabajado para ver reflejado en la pantalla.

Si todas las partes implicadas estaban de acuerdo en las ventajas, ¿por qué la transición al digital fue tan lenta? Cuatro condiciones tenían que cumplirse, y todas se resistieron.

La fijación de estándares

Las normas poseen un valor incalculable para la industria del cine. Interesa a todo el mundo que las películas se proyecten a una velocidad única, pero quien pretenda mejorar el paso de 24 fotogramas por segundo (25 en algunos sitios de Europa) lo tendrá francamente complicado —los defensores de aumentar el número de fotogramas por segundo llevan décadas en la oposición. En Hollywood, la adopción de cambios tecnológicos de calado depende de la cooperación entre las *majors* en beneficio mutuo, al tiempo que levantan barreras para evitar la entrada de terceros.

En su mayor parte, las innovaciones en el sonido, la imagen, el color y el ancho de la pantalla han provenido generalmente no tanto de dentro de las compañías cinematográficas como de empresas aje-

nas y de inventores independientes. El punto de inflexión en la normalización se produce cuando los estudios de cine estadounidenses, actuando como un oligopolio, se decantan por un sistema u otro. Así ocurrió con el DVD y con el Blu-ray. Una vez que quienes toman las decisiones han sopesado todas las posibilidades de que disponen —ofertadas, por lo general, por grandes empresas de tecnología—, tiene lugar un proceso de negociación, prueba y competición antes de que se adopte un estándar. Cuando las *majors* se deciden a asumir una nueva tecnología, las asociaciones comerciales y los fabricantes garantizan la fluidez del suministro.

A mediados de 2005, la DCI ya había trazado la arquitectura funcional del cine digital. Por supuesto, las directrices no serían totalmente rígidas. Durante unos años, la SMPTE establecería y revisaría los estándares para la aplicación de la normativa-marco emanada del grupo DCI. La NATO (*National Association of Theatre Owners*) y la ASC (*American Society of Cinematographers*) presionarían para que se introdujeran nuevos retoques. Atendiendo a la necesidad de competir entre sí, las empresas seguirían innovando. Durante un cierto tiempo, el nuevo equipamiento tendría que ser compatible con muchos de los sistemas disponibles, aunque no cumpliera con las especificaciones DCI o con los estándares SMPTE. En efecto, había varias opciones enfrentadas en cuanto a las normativas: la *interoperatividad*, las preferencias de la NATO, las directrices del DCI y las de la SMPTE. Pero incluso los estrictos estándares SMPTE obviaban con frecuencia factores que las demás partes consideraban importantes. Aunque el DCI tuviera diseñada la arquitectura del cine digital, cubrir las lagunas supuso un proceso lento y costoso.

18

cuadro

Un hardware viable

Como sucede tantas veces, los fabricantes no aguardaron a que hubiera una norma única para converger. Con la retirada del sistema de Hughes/JVC, la tecnología *Digital Light Processing* de Texas Instruments se mantuvo como el competidor más fuerte y se convirtió en el estándar de facto. Es probable que condicionara la labor de la DCI, puesto que si esta hubiera partido de cero habría supuesto desentenderse de la tecnología imperante en esos instantes. La proliferación de unidades de 1.3K en la India, China y América del Sur ayudó a que los fabricantes crearan una masa crítica de producción, a partir de la cual se podía edificar un sistema más sofisticado. En 2003, Texas Instruments llevó a cabo esa mejora, al implantar su tecnología DLP en una pieza con tres chips capaz de soportar la magnitud 2K, el estándar mínimo para la DCP (*Digital Cinema Projection*).

Texas Instruments concedió licencias tecnológicas DLP tan solo a tres fabricantes: Christie, Barco y NEC. Estas empresas estaban al tanto de las especificaciones DCI desde el año 2003. Para cuando se desvelaron las directrices de la DCI, los proyectores estaban listos. En 2005 aumentaron exponencialmente las compras de máquinas de 2K. Ese mismo año, Sony dio a conocer un sistema basado en la tecnología de pantallas de cristal líquido (LCD) modificadas, alegando que era preferible para la proyección 4K. Antes de que acabara 2005, los exhibidores pudieron probar el producto.

Pero la etapa de pruebas discurrió lentamente. Para obtener la certificación DCI, cada aparato tenía que someterse hasta a 350 tests, centrados entre otros aspectos en el brillo de la pantalla, la compresión, la encriptación y las medidas de seguridad. Bajo los auspicios de la DCI, se instaló en Burbank una organización de nuevo cuño, *CineCert*, para llevar a cabo las pruebas certificadas que tenían que pasar los fabricantes estadounidenses. Una organización equivalente se montó en la Universidad de Keio, en Japón.

Así, funcionando como un bucle, las pruebas revelaron la existencia de algunos problemas adicionales, que se resolvieron por medio de nuevas especificaciones, de las cuales, a su vez, se siguieron otras pruebas. La certificación llevó mucho tiempo. El primer proyector totalmente homologado se aprobó en 2010.

El pago por la instalación

El dinero había sido siempre el principal punto de fricción. Nadie había prometido que la proyección digital fuera a ser barata. Un proyector de película de 35 mm cuesta entre veinte y cincuenta mil dólares, y dura muchos años. Los primeros prototipos digitales costaban ciento cincuenta mil o más, pero los primeros que se desarrollaron a raíz de las especificaciones DCI oscilaban entre los setenta y los cien mil. Además, el coste de mantenimiento del equipamiento digital resultaba ser superior. Los propietarios de salas estimaron inicialmente que mantener cada sala requeriría hasta diez mil dólares anuales. Pero lo peor de todo consistía en que, como cualquiera que tenga ordenador sabe, la tecnología digital conlleva obsolescencia. En 2002, un cálculo particularmente sombrío pronosticó que el periodo de vida útil de un proyector digital sería de solamente tres años.

La solución al problema de la conversión, que surgió al cabo de varios años de polémica, fue la *Virtual Print Fee*. Los estudios aceptaron ayudar a los exhibidores a financiar la transición pagando un subsidio. A partir de un acuerdo común para todos, un intermediario al que se conoce como integrador de terceros recoge la VPF. Ese rol de integración se concibió para mantener los fondos fuera del alcance de los estudios, ya que, si hubieran dado apoyo directo, habría podido ser la antesala de una investigación antimonopolio.

El papel del integrador consiste en prestar el equipo digital a la sala. Por cada alquiler del exhibidor, el distribuidor de una determinada película entrega al mediador una suma (negociable, pero que a finales de 2010 era de unos 800 dólares). La VPF no cubre todos los gastos. El exhibidor tiene que apoquinar, pero al final el equipo está pagado y le pertenece. Dependiendo de los términos del acuerdo, la VPF puede cubrir las actualizaciones y el mantenimiento de un equipo, pero no la compra de un nuevo proyector cuando el anterior se quede obsoleto.

El 3D: ¿la “aplicación asesina”?

Aun contando con la financiación de la VPF, los exhibidores se preguntaban cómo aumentaría el digital sus cifras de negocio. En principio, se especuló con la posibilidad de que las salas cobraran más por las entradas para proyecciones digitales, pero esta estrategia se desechó rápidamente. Lo que sí marcó la diferencia, tal y como los directores-estrella habían recalcado, fue el 3D. Los exhibidores podían subir el precio de la entrada para resarcirse por la migración digital.

En su visita al *ShoWest* de 2005, los cineastas actuaron con bastante frivolidad al prometer beneficios futuros. El cine estereoscópico estaba lejos de tener un nicho de negocio asentado. Cameron había reabierto el ciclo del 3D en 2003 con *Ghosts of the Abyss*, en Imax y 35 mm, pero las ganancias que obtuvo fueron bastante modestas. *Spy Kids 3D: Game Over* (2003) y *The Polar Express* (2004) funcionaron mucho mejor, pero difícilmente podían representar un modelo válido para que toda la industria se embarcara en masa en la conversión. No fue sino hasta varios meses después del acto promocional en el *ShoWest*, cuando un gran estreno en 3D despertó entusiasmo por el formato. *Chicken Little* recaudó 40 millones de dólares en noviembre, y acabó superando los 135 millones solo en el parque doméstico de salas.



Chicken Little (Mark Dindal, 2005)

20

cuadro

Durante unos años, el 3D se convirtió en una especie de máquina de hacer dinero. Los estudios se obstinaron en sacar películas en dicho formato, y las salas equipadas digitalmente pudieron hacer caja gracias a *Monster House* (2006), *Meet the Robinsons* (*Descubriendo a los Robinsons*, 2007) y *Beowulf* (*Lobezno*, 2007). También ayudaron las películas-concierto, en particular *Hannah Montana*. El principal partidario del 3D fue Jeffrey Katzenberg, director ejecutivo (CEO) de *DreamWorks Animation*. Había decidido que todas las producciones del estudio se hicieran en 3D, y la estrategia dio sus frutos con *Monsters vs Aliens* (2009). Proyectándose por igual en salas Imax y en las de 3D normales, el film representó un punto de inflexión: recaudó casi sesenta millones de dólares en los Estados Unidos durante su primer fin de semana, más de la mitad de ellos procedentes de pantallas 3D. Con ello se había hecho realidad el deseo de los exhibidores: los consumidores pagarían entre dos y cinco dólares más por una entrada de 3D.

Monsters vs Aliens (*Monstruos contra alienígenas*) fue una de las dieciséis películas en 3D que se lanzaron en 2009, muchas más que en cualquier año hasta ese momento. La nómina incluyó *Coraline* (*Los mundos de Coraline*), *Up*, *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs* (*Ice Age: el origen de los dinosaurios*) y *Cloudy with a Chance of Meatballs* (*Lluvia de albóndigas*). Para adaptarse a esta plétora de éxitos, brotaron más de dos mil pantallas digitales, lo que supuso la mayor conversión anual hasta la fecha. Para cuando llegó *Avatar*, en diciembre, los exhibidores habían visto recompensados los riesgos asumidos. En los primeros 47 días, más del ochenta por ciento de sus ingresos brutos en taquilla procedieron de proyecciones en 3D.

En 2012, el entusiasmo y los resultados de taquilla iniciales del 3D se habían atenuado de manera significativa. Los ingresos de proyecciones en 3D decayeron, y la marca de distinción se diluyó como

consecuencia de las reconversiones de mala calidad de películas rodadas en 2D. Sin embargo, la política del 3D rindió excelentes frutos como cuña para forzar la conversión de los multicines que habían sido reticentes. Fue el caballo de Troya de la proyección digital.

La fijación gradual de normas, la necesidad de someter a los equipos a pruebas periódicas, la obligación de financiar la instalación y la lenta aceptación del 3D, retrasó, todo junto, la conversión digital. En 2009, cuatro años después del llamamiento de Cameron y Lucas en el *ShoWest* y de que se dictara el estándar del DCI, los Estados Unidos contaban con nada más que unas 7.500 salas digitales; apenas el diecinueve por ciento del total. Solo se estrenaron unos cuantos títulos al año en ese formato. La historia de cómo la exhibición estadounidense terminó digitalizándose ilustra, una vez más, la tenacidad del poder oligopólico en la industria de los medios de comunicación.

Traducción: Agustín Rubio Alcover y Arturo Lozano Aguilar

■ Autor

David Bordwell es el profesor emérito Jacques Ledoux de estudios cinematográficos en el Department of Communication Arts (University of Wisconsin–Madison). Entre sus obras más destacadas cabe mencionar *El arte cinematográfico: una introducción* (*Film Art: An Introduction*), con Kristin Thompson, *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* (*The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*), con Kristin Thompson y Janet Staiger, *La narración en el cine de ficción* (*Narration in the Fiction Film*), *On the History of Film Style, Figures Traced in Light: On Cinematic Staging, The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* y, más recientemente, *Pandora's Digital Box: Films, Files and the Future of Movies*.



Ofrece a los lectores que se suscriban por un año la oportunidad de adquirir la revista a un precio especial y, de regalo, una película. Consultar la oferta de cada mes en:

www.caimanediciones.es



Caimán Ediciones S.L.

C/ Soria, 9, 4º piso. 28005 Madrid (España)
Tel.: 91 468 58 35

SUSCRIPCIÓN ANUAL
11 NÚMEROS DE **CAIMÁN** CUADERNOS DE CINE

40€

Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital.

El estilo visual realista

LAURA CORTÉS-SELVA

► Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. El estilo visual realista

La introducción de la tecnología digital en la cinematografía ha sido de gran importancia en el estilo visual de los films. En concreto, la hibridación analógico-digital ha contribuido al desarrollo de diferentes estilos visuales entre los que destaca el realista. La primera parte de esta investigación se destina a la explicación de los principales acercamientos teóricos de los autores más relevantes al concepto de estilo cinematográfico, y una aproximación a la definición del estilo visual. La segunda parte se centra en la exposición de las principales aplicaciones expresivas relacionadas con la hibridación analógico-digital, y que han sido fundamentales para la creación de un estilo realista. Se ha empleado una metodología cualitativa basada en una revisión exhaustiva de las principales fuentes bibliográficas especializadas en la materia, así como un análisis en profundidad de contenido de diferentes obras cinematográficas. La principal conclusión es que la hibridación analógico-digital ha favorecido el desarrollo del estilo visual realista. La verdad de una imagen se asocia con resultados visuales alejados del cine profesional, introduciéndose conceptos como la imperfección, la improvisación o la antiestética. Entre los elementos estilísticos que surgen de la hibridación analógico-digital se encuentran el empleo de la movilidad de la cámara, la mezcla de formatos analógicos y digitales y la manipulación del color a través del *Digital Intermediate* (internegativo digital).

Palabras clave: estilo visual; dirección de fotografía; tecnología cinematográfica; estética cinematográfica.

► Main Expressive Applications as a Consequence of the Analog-Digital Hybridation. Realistic Visual Style

The introduction of cinema digital technology has had a direct impact in the visual style of films. Specifically, analog-digital hybridation has contributed to the development of different visual styles among which realistic, stands out. The first part of this paper is devoted to the theoretic explanation of the different approaches from the most relevant authors to the concept of film style and the approximation to the definition of visual style. The second part of this research is focused on the main expressive applications related to the analog-digital hybridation that have favoured the development of the realistic style. A qualitative methodology based upon an exhaustive review of the main sources specialized in the subject matter, and an in depth content analysis of different films has been employed. The main conclusion is that analog-digital hybridation has favoured the development of the realistic visual style. The truth of an image is associated to visual results that are distant from professional cinema introducing terms such as imperfection, improvisation and anti-aesthetics. Among the stylistic elements emerged from analog-digital hybridation it is found out the camera mobility, the mixture of analog and digital formats, and color manipulation through Digital Intermediate.

Key words: Visual Style; Cinematography; Cinema Technology; Cinema Aesthetics.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/487>.

Introducción

Con la invención del cinematógrafo se inauguran dos modos diferentes de mirar a la realidad: el estilo realista de los hermanos Lumière y el de ficción de la obra de Méliès. Desde entonces, el estilo realista ha estado presente –en mayor o menor medida– en el estilo visual cinematográfico.

Desde la década de los noventa, con la expansión de la cinematografía digital se encuentra un tipo de espectador ávido de verdad en la imagen cinematográfica. Este hecho provoca que algunos creadores apuesten por un estilo visual lo más próximo posible a lo que nuestros sentidos perciben como real. El “código de lo verosímil” definido por Sánchez-Navarro (2001: 13) consiste en una serie de estrategias estilísticas capaces de imprimir verdad a la imagen. Los creadores, conscientes de la capacidad de la *estilometría* para crear imágenes que para el espectador resultan más verdaderas que otras, la emplean también en los filmes de ficción.

Gran parte de las citadas estrategias provienen de los diferentes desarrollos tecnológicos que se han dado a lo largo de la historia del cinematógrafo, entre los que destacan las herramientas digitales. En concreto, la hibridación analógico-digital ha contribuido a la creación de diferentes estilos visuales con privilegio para el realista.

El presente trabajo trata de exponer cuáles son las principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital y que han sido fundamentales para la creación de un estilo visual realista. Para ello es fundamental, en primer lugar, asentar las bases del concepto de estilo visual, así como desarrollar las diferentes opciones estilísticas que surgen de la introducción de novedades tecnológicas relacionadas con lo digital.

La metodología empleada para la elaboración del epígrafe dedicado al estilo cinematográfico se basa en un estudio en profundidad de los principales autores que investigan la materia. El segundo epígrafe se desarrolla mediante la consulta previa y el análisis exhaustivo de las principales fuentes que versan sobre el desarrollo tecnológico concerniente a la cinematografía, como la revista especializada *American Cinematographer*. Publicada desde 1920, constituye un referente internacional y una fuente imprescindible para el conocimiento de los desarrollos tecnológicos más relevantes relacionados con la fotografía cinematográfica, así como sus principales aplicaciones expresivas.

El estilo cinematográfico: hacia una definición del estilo visual

Colin Burnett (2008: 127-149) desglosa en un artículo las diferentes tradiciones o escuelas que han abordado el estudio del estilo cinematográfico. Entre ellas, la británica iniciada por Perkins (1997) que la autora califica como “una teoría sintética de estilística evaluativa”, en la que se confía en la habilidad del observador del film para percibir la unidad orgánica de la forma y del contenido. Este tipo de planteamiento sigue influyendo en la actualidad en autores como Gibbs (2002) y Buckland (2006).

En el otro extremo del espectro Burnett sitúa a Burch (1969) que encabeza la variante francesa de la estilística con su obra *Theory of film practice*. En los años setenta, Bellour (1966: 161-178) continúa dicha tendencia –inspirada en la semiología de Christian Metz– a la que añade una dimensión analítica centrada en el estudio detallado y en la descripción de textos que ejemplifican los estilos de los autores.

En tercer lugar, Burnett sitúa la propuesta de la escuela neoformalista norteamericana liderada por Bordwell,¹ centrada en desarrollar la evolución del concepto del estilo cinematográfico desde sus pri-

1 Véase: Bordwell, David (2007). *Poetics of cinema*. New York: Routledge; (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press; (2005). *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley & Los Angeles:

meras obras. Cita –entre otras influencias– la obra *Film Style and Technology* de Salt (1992), en la que la definición de estilo cinematográfico puede ser inferida de la sección titulada *Practical Film Theory*, en la subsección “Film Style”. Salt señala que el estilo es un fenómeno relacional o comparativo, y por lo tanto es necesario que el investigador estudie una gran cantidad de films de forma individual para poder formular afirmaciones sobre normas e innovaciones. De este modo se evita el error frecuente de describir como algo único un hecho que constituye una práctica habitual en una gran cantidad de films de una época, lugar o género concreto. Se centra fundamentalmente en las aportaciones individuales que los creadores cinematográficos reflejan en sus obras. Para ello introduce su método de análisis estadístico que permite cuantificar ciertos parámetros que forman parte del estilo cinematográfico.

Salt es criticado en un principio por los neoformalistas, que consideran el estilo desde una perspectiva de normas institucionales insertas en un contexto, es decir, las elecciones artísticas como parte de las opciones que se enmarcan en un modelo institucional regido por una serie de normas generales (Bordwell, Thompson & Staiger, 1997). Posteriormente, introducen la intencionalidad individual de los creadores como motor del cambio estilístico, influidos por las investigaciones de Salt y por el modelo de la historia del arte propuesto por Gombrich, basado en el esquema problema-solución. Para crear una historia de la evolución del estilo cinematográfico es fundamental el estudio de las elecciones de los creadores de los films a la hora de enfrentarse a la solución de problemas en la práctica cinematográfica.

Bordwell (1997: 4-11) define el estilo cinematográfico como el uso sistemático y significativo de los elementos formales de la puesta en escena. Parte del esfuerzo de su identificación se destina a reconocer y explicar patrones de continuidad estilística y de cambio. Los cineastas tienden a recurrir a opciones técnicas concretas para crear su estilo, elecciones que se inscriben dentro de una serie de limitaciones como las circunstancias históricas que condicionan la existencia de determinadas herramientas, el presupuesto disponible y la coherencia con la que normalmente se concretan dichas elecciones. Por lo tanto se podría concluir que el estilo de un film es el resultado de una combinación entre las limitaciones históricas y la elección deliberada. El estilo también crea significado, pero es simplemente un tipo de efecto y no hay razón para esperar que todo rasgo estilístico posea una significación distintiva (Bordwell & Thompson, 1995: 334-338).

Tradicionalmente estudiado desde el punto de vista del director del film, el análisis estilístico se ha centrado en los componentes de la puesta en escena, aunque existen diferencias entre autores en cuanto a los elementos que la conforman.²

University of California Press; (1997). *On the History of Film Style*, Cambridge, MA: Harvard University Press. También junto a: Thompson, Kristin (1ª edición 1995). *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación Cine. Y de ambos junto a: Staiger, Janet (1ª edición 1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós Comunicación.

2 Véase: Bordwell, David & Thompson, Kristin (1995: 145-146). Dicha obra incluye en el estilo cinematográfico los elementos de la puesta en escena del plano (decorados, vestuario y maquillaje, iluminación, expresión y movimiento de los actores y su desarrollo en el espacio y en el tiempo); en segundo lugar el plano y sus cualidades fotográficas; en tercer y cuarto lugar, el montaje y el sonido. En Gibbs (2002: 5) la puesta en escena es la relación entre el qué se filma y el cómo se filma, es decir entre el contenido del encuadre y del modo en que se organiza. El contenido incluye: el vestuario, el decorado, el *atrezzo*, los actores, el montaje, el sonido y la iluminación. La disposición de los contenidos citados también se organiza en función de la cámara, de ahí que la puesta en escena incluya –entre algunas de las decisiones fotográficas– elementos como el encuadre, los movimientos de cámara, las ópticas empleadas o la colorimetría.

El concepto de puesta en escena o *mise-en-scène* deriva del teatro y literalmente se traduce como “poner en escena una acción”. El término se extiende al cine –concretamente a la dirección cinematográfica– y se aplica para expresar el control del director sobre lo que aparece en la imagen fílmica, que incluye los aspectos que el cine comparte con el teatro: decorados, iluminación, vestuario o el comportamiento de los personajes. Sin embargo existen grandes diferencias entre el cine y el teatro debidas a –entre otros factores– las técnicas cinematográficas, ya que, como apunta Català (2001: 71-73), “tienen un carácter fundamental, puesto que de ellas nacen los distintos sistemas de representación que distinguen drásticamente el cine del teatro, es decir, que dan lugar a estéticas diferentes (...)”.

Sergei Eisenstein crea el término que, una vez traducido al inglés, se conoce como *mise en shot* o lo que puede ser entendido como puesta en plano, para diferenciar la representación en el escenario teatral de la que tiene lugar en el plano cinematográfico: “*If mise en scène means staging on a stage, the arrangement of the stage, then staging in the shot let us henceforth call mise en shot*” (Nizhny, 1962: 139). En ese plano cinematográfico es necesario añadir otro tipo de componentes que no se contemplan en la puesta en escena teatral y que forman parte de las cualidades fotográficas del cine.

Por lo tanto, más que recurrir a los componentes tradicionales de la puesta en escena, se propone la teoría de la práctica cinematográfica para determinar los elementos del plano, que dependen individualmente de cada creador cinematográfico o que comparten con otros. A través de dicha diferenciación es posible el estudio del estilo de cada uno de los polos productores que participan en la producción cinematográfica.

Es importante el reconocimiento de otros creadores en las obras cinematográficas ya que, como afirma Petrie (1996: 2), la consideración del director como único autor del film provoca el descuido del estudio de la contribución de otros agentes implicados en la creación como el director de fotografía. El reconocimiento de la forma audiovisual como un arte colaborativo pone de manifiesto la necesidad de reflexionar en torno a la impronta que otros creadores dejan en la forma cinematográfica.

En el caso del director de fotografía se responsabiliza del estilo visual del film –que incluye la iluminación cinematográfica y, según los países, el diseño de cámara– y se apoya en un equipo de profesionales que ejecutan dicho planteamiento. Por lo tanto, aunque el director del film pueda dar el visto bueno a los aspectos implicados en la elaboración del mismo y discuta con los diferentes departamentos todas las cuestiones creativas, el diseño de la fotografía cinematográfica pertenece a la expresión artística del director de fotografía. Es decir, el sello autoral defendido por Caldevilla en el análisis del estilo del director de cine Steven Spielberg, se puede aplicar a otros agentes creadores del film, puesto que lo define como:

La forma particular, personal e intransferible, aunque sí imitable [...] que un creador tiene de plasmar consciente o inconscientemente su aportación personal en todos y cada uno de los elementos confortantes de ese todo que llamamos obra y que como tal, nos permite tomarla como objeto de nuestro estudio (Caldevilla (2005).

Lo fundamental es distinguir qué elementos definen el ámbito de cada creador, es decir, si la iluminación depende del director de fotografía, se estudiarán aspectos de la misma para determinar dichas

huellas. Si por el contrario el trabajo de cámara se comparte con el director, dichas huellas serán el resultado de una co-autoría. Detectar y definir las diferentes categorías artísticas que engloba una producción audiovisual se basa en el necesario conocimiento del medio que emplean para llevar a cabo su expresión visual. Citando a Bordwell y Thompson (1995: 144), para comprender la forma en cualquier arte debemos estar familiarizados con el medio que utiliza.

En esta investigación se considera el cine como un arte colaborativo y se propone el modelo de la teoría de la práctica cinematográfica como un planteamiento más acertado para determinar los elementos que dependen de cada agente, que coinciden en parte con lo que algunos autores incluyen en la puesta en escena. En este caso se tienen en cuenta los parámetros que controla el director de fotografía –en exclusiva o compartidos con el director– y, por lo tanto, se define el estilo visual como el conjunto de decisiones o elecciones –conscientes o inconscientes– en torno a los parámetros técnicos relacionados con la cámara y la iluminación, que funcionan como vehículo de su pensamiento creativo y que aplica en sus obras cinematográficas. Dicho estilo puede variar de un film a otro o evolucionar a lo largo de su carrera, de ahí la importancia del análisis de toda su obra o de una parte importante de la misma.

Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital

En los noventa y durante la primera década del siglo XXI destacan de modo especial planteamientos estilísticos que buscan un resultado visual realista cercano al documental. Entre ellos posee una importancia especial el surgimiento del movimiento Dogma'95, cuyos principios estéticos están ya presentes en los films enmarcados en las vanguardias de cine europeo de mediados de los años cincuenta y sesenta, así como en los productos clásicos del cine documental. Liderado por Lars Von Trier, reivindica un cine alejado del artificio de Hollywood, para lo se adscribe de modo voluntario a una serie de normas. Entre ellas destaca el empleo de la cámara al hombro en la totalidad del film, la ausencia de la iluminación artificial y de cualquier dispositivo técnico de embellecimiento de la imagen, que, en palabras de Marzal (2003: 381), “favorece el incremento de la espontaneidad de la interpretación de los actores, un mayor dinamismo en el ritmo interno de los relatos y la representación de una idea de proximidad al espectador”. Uno de los primeros films que promulgan el estilo Dogma'95 es *Breaking the waves* (*Rompiendo las olas*, Lars Von Trier, 1996) fotografiado enteramente con cámara al hombro por Robby Müller, aunque las bases estéticas de dicha obra están ya presentes en la mini-serie de televisión *Riget/The Kingdom* (*El reino*, coproducción entre Dinamarca, Suecia, Francia-Alemania, 1994 y 1997) (Thomson, 1998: 24-28).

La influencia del estilo realista de la década de los noventa se incrementa de modo notable en los primeros años del siglo XXI, denominado estilo *vérité* por su relación con el *cinema vérité* o cine-verdad. Para ello proponen un estilo visual con un planteamiento de cámara y de iluminación que, lejos de aproximarse a los estándares clásicos de la estética cinematográfica, ofrecen resultados antiestéticos, contrarios a dichos planteamientos, en los que están presentes conceptos como la imperfección (*rough style* o *gritty style*) y la improvisación. Es destacable a este respecto el film *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) fotografiado por Harris Savides, en el que los creadores reconocen la influencia de los documentales de Frederick Wiseman (Davis, 2008: 20). Otra propuesta similar es la de *Children of Men* (*Hijos de los hombres*, Alfonso Cuarón, 2006) fotografiada por Emmanuel Lubezki. Rodada mayoritariamente con planos secuencia, posee una escasa iluminación artificial, emplea la cámara en mano y evita los encuadres

perfectamente delimitados (Bergery, 2006: 62-70).

La búsqueda de la verdad de la imagen parece asociarse con resultados visuales alejados de los planteamientos más clásicos del cine de Hollywood; se obtienen imágenes consideradas antiestéticas o cercanas a una “estética del feísmo”. Los creadores lo denominan *gritty look*, tendencia que comienza en la década



Children of Men (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, 2006)

de los noventa y que adquiere gran relevancia en la posterior. Entre sus características se encuentra la utilización del grano de la emulsión u otras características físicas de las mismas, el empleo de diferentes formatos de grabación, la evidencia de la movilidad de la cámara, el uso de composiciones poco cuidadas o la escasez de esquemas lumínicos propios de la ficción cinematográfica. El hecho de carecer de elementos estilísticos propios del cine profesional, lejos de romper la ilusión de verosimilitud, la refuerza.

En el caso de la movilidad de la cámara, la utilización de la cámara al hombro está muy relacionada con novedades tecnológicas como la introducción de prototipos más ligeros y de reducido tamaño, entre los que destacan los formatos digitales.

Durante la década de los ochenta, noventa y principios del siglo XXI, muchos films se decantan por el estilo visual realista de los planos realizados con la cámara al hombro. Aunque las raíces se encuentran en los films de la época silente, en los años sesenta, gracias a la influencia provocada por los documentales del cine-verdad o del cine-directo, y las nuevas olas francesa y británica, los planos realizados con la cámara al hombro son aceptados como opciones estilísticas en las obras de ficción norteamericanas.

Desde entonces la técnica ha aparecido con asiduidad, siendo los directores plenamente conscientes del realismo capaz de imprimir a sus films. Entre los ejemplos más actuales destacan *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000), fotografiada por el propio Steven Soderbergh, o *21 Gramos* (Alejandro González Iñárritu, 2003), fotografiada por Rodrigo Prieto.

¿Lenta y agónica muerte del celuloide? La hibridación de los formatos.

A lo largo del 2011, las compañías Arri, Panavision y Aäton detienen la producción de cámaras cinematográficas y se dedican en exclusiva al diseño y fabricación de modelos digitales (Kaufman, 2011).

Dos años después, en mayo del 2013, se anuncia el cierre del último laboratorio de Madrid que trabaja con celuloide, Test Deluxe Spain, lo que convierte a Barcelona en el centro de operaciones de lo analógico (Peiró, Patricia, 2013).

Tras la información anterior, es lógico pensar que la muerte del celuloide es inminente. No obstante, aunque ha aumentado considerablemente el número de películas rodadas en exclusiva con



The Impossible (*Lo imposible*, J. A. Bayona, 2012)

terior manipulación a través del *Digital Intermediate* o internegativo digital, como es el caso de *The impossible* (*Lo imposible*, J.A. Bayona, 2012), fotografiada por Óscar Faura.

Los formatos cinematográficos de inferior calidad al 35 mm. como el 16 mm. y el 8 mm., junto con otros videográficos tanto analógicos como digitales, aumentan su aplicación en los primeros años del siglo XXI gracias a la introducción de mejoras tecnológicas entre las que se encuentra el desarrollo del *Digital Intermediate* (Pizzello, 2002: 107-108). Los citados formatos se asocian con un tipo de producto y por lo tanto forman parte de ese código de verosimilitud presente en ciertos elementos estilísticos al alcance de los creadores.

El formato de 16 mm. ha sido tradicionalmente usado en noticiarios o documentales, pero también se emplea en series televisivas y en películas de ficción de bajo presupuesto. El código de verosimilitud inherente al formato es utilizado por diferentes realizadores para crear un estilo realista, como sucede en el film *The Blair Witch Project* (*El proyecto de la bruja de Blair*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) o en *Vera Drake* (*El secreto de Vera Drake*, Mike Leigh, 2004), fotografiada por Dick Pope (Hart, 2005: 30-34).

Por su parte, el 8 mm. es muy adecuado para crear un resultado visual similar a las películas caseras de las décadas de los setenta y principios de los ochenta. Entre los ejemplos de su aplicación encontramos ciertas escenas de *flashback* de los films *8 mm* (*Asesinato en 8 mm.*, Joel Schumacher, 1999), fotografiada por Robert Elswit, *Armageddon* (Michael Bay, 1998) o *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001), ambas fotografiadas por John Schwartzman (Musitano, 2001: 27-31; Silberg, 2004: 56).

La introducción de sistemas de grabación digital desde los de mayor resolución –como la Alta Definición– hasta los de inferior calidad como el Mini-DV, impulsa el desarrollo de este tipo de vertiente realista en los largometrajes de ficción.

Los formatos digitales de inferior calidad a la Alta Definición adquieren progresivamente una mayor importancia en las obras de ficción, empleándose como único formato o hibridándose con otros. *Festen* (*Celebración*, Thomas Vinterberg, 1998) fotografiado por Anthony Dod Mantle y enmarcado en el movimiento Dogma'95, es el primer film que demuestra que un largometraje rodado con Mini-DV puede llegar a la gran pantalla (Rudolph, 1999: 131-132). Otras obras que lo emplean en exclusiva son *Dancer in the Dark* (*Bailar en la oscuridad*, Lars Von Trier, 2000), fotografiada por Robby Müller (Winters, 2001: 57), *28 Days Later* (*28*

formatos digitales, existen todavía una serie de realizadores que se resisten a abandonar las excelencias de la emulsión sensible. Entre ellos se encuentran los que optan por la hibridación analógico-digital combinando material sensible con formato digital, y los que emplean en exclusiva material sensible y se apoyan en el escaneado del negativo para su posterior

días después..., Danny Boyle, 2002), fotografiada por Anthony Dod Mantle (Bankston, 2003: 82-90) o *Inland Empire* (David Lynch, 2006), fotografiada por el mismo David Lynch (Kadner, 2007: 116, 118-119).

Los formatos de baja o muy escasa resolución –a pesar de su reducida calidad– obtienen resultados de gran verosimilitud. Entre los ejemplos hallamos las imágenes captadas mediante cámaras de seguridad presentes en ciertas escenas de combate del film *Ali* (Michael Mann, 2001), fotografiado por Emmanuel Lubezki (Holben, 2001: 34-49), o aquellas que mezclan la Alta Definición y el Mini-DV para imitar el resultado visual de las cámaras *web* y de teléfono móvil del film *Megan is Missing* (Michael Goi, 2009), fotografiado por Keith Eisberg y Josh Harrison (Bosley, 2008: 22-26).

También se utilizan otros formatos analógicos de reducida calidad como el Betamax, el VHS y el Hi-8, principalmente en films de bajo presupuesto como *Tarnation* (Jonathan Caouette, 2003), fotografiado por el propio director (Calhoun, 2004: 108-109).

La mezcla de formatos forma parte de las diferentes estrategias estilísticas presentes entre las imágenes que el espectador asocia con una mayor verdad, como las obtenidas por cineastas *amateur*, grabaciones caseras de gran imperfección o *home movies*. Entre las propuestas más interesantes destacan las escenas de cine doméstico del film *Tren de sombras* (José Luis Guerín, 1998), fotografiado por Tomás Pladevall (Cuevas, 2001: 13), así como las creadas para *The Blair Witch Project* (*El proyecto de la bruja de Blair*; Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), fotografiado por Neal Fredericks.

Por su parte, en *Cloverfield* (*Monstruoso*, Matt Reeves, 2008), fotografiado por Michael Bonvillain y rodada en Alta Definición, no sólo se construyen imágenes similares a las grabaciones caseras, sino que se hibridan con otras que simulan el estilo visual antiestético y de baja resolución de los vídeos de *YouTube* (Witmer, 2008: 36-45).

Entre los iconos que el espectador asocia con un mayor realismo se encuentran las imágenes procedentes de los telediarios. Esa capacidad se pone de manifiesto en *La seducción del caos* (Basilio Martín Patino, 1992), fotografiada por Augusto García Fernández-Balbuena, en la que construye un falso telediario para mostrar la falsedad intrínseca del producto (Sánchez, 2001: 21).

Redacted (Brian De Palma, 2007), fotografiada por Jonathon Cliff, es uno de los múltiples films en los que se muestra el efecto realista producido por las imágenes que simulan el estilo visual de las noticias, además de poseer otras obtenidas mediante cámaras de vigilancia y vídeos de *Youtube* (Hemphill, 2007: 22-28).

La hibridación del color analógico y digital

La búsqueda de una reproducción fiel (realista) del color –en cuanto a su similitud con los presentes en

Tarnation (Jonathan Caouette, 2003)



la naturaleza y que el ser humano percibe— es uno de los objetivos que está presente en los primeros experimentos tecnológicos de la fotografía cinematográfica. Sin embargo, el término “realista” varía a lo largo de la evolución de la forma cinematográfica y, lo que en un principio se equipara con una reproducción fiel, posee escasa relación con lo que en la actualidad se considera realista. Así, a principios del desarrollo cinematográfico, la imagen en blanco y negro se vincula con los géneros dramáticos o con aquellos que pretenden transmitir un mayor realismo, frente a la imagen en color reservada para los géneros musicales, los dibujos animados y los *westerns*. Sin embargo, a partir de la introducción de la televisión en blanco y negro se fomenta el uso del color en la forma cinematográfica, con la finalidad de crear un espectáculo más atractivo. De ahí que el color se extienda también a los géneros tradicionalmente dominados por la imagen en blanco y negro (Belton, 1992: 201-202).

La introducción de la tecnología digital y específicamente la hibridación analógico-digital han propiciado la creación de resultados visuales relacionados con la colorimetría capaces de asociarse con un mayor realismo, tanto por su similitud con lo que nuestros sentidos perciben como real, como por las imágenes que asociamos con determinados periodos de la historia del cine.

La creación del Inter negativo Digital (*Digital Intermediate* o DI) a finales de la década de los noventa, supone una nueva herramienta de manipulación de los parámetros fotográficos de la imagen. Se trata de una revolución similar a la introducción del sonido, que permite la hibridación entre el color analógico-digital y la iluminación analógica y digital.

El *Digital Intermediate* es un proceso híbrido (celuloide-digital-celuloide) en el que está involucrado el escaneado del negativo a diferentes resoluciones, su manipulación a través de plataformas digitales y su impresión posterior en una emulsión sensible (Rubio, 2006: 203).

Pleasantville (Gary Ross, 1998) fotografiada por John Lindley (Fisher, 1998: 60-67) es el primer film escaneado en su totalidad en el que se utiliza el *Intermediate Digital* para crear una imagen en la que conviven el blanco y negro con el color con una finalidad narrativa. A través del empleo del *Digital Intermediate* es posible la hibridación en un mismo plano de elementos en color junto a otros en blanco y negro.

Entre las aplicaciones expresivas más importantes que el *Digital Intermediate* permite en el ámbito de la dirección de fotografía, se encuentran el control preciso del equilibrio de color de las imágenes (*color-grading*) entre planos o secuencias contiguas, la posibilidad de retocar o reparar el color, cambiar la tonalidad, el brillo y la saturación, la recreación de procesos de laboratorio y la creación de determinados efectos de iluminación, en áreas específicas de la imagen (James, 2006: 270, 277, 281, 284 y 288).

Entre los planteamientos que persiguen un resultado realista, el *Digital Intermediate* permite recrear estilos visuales presentes en imágenes del pasado. El espectador es capaz de asociar periodos históricos con determinados procesos técnicos característicos de la época, lo que contribuye a otorgar verosimilitud a la narración.

Oh Brother, Where art thou! (Joel Coen, 2000) fotografiada por Roger Deakins constituye la primera experiencia en cuanto a la recreación de procesos antiguos a través del *Intermediate Digital*. Construyen un estilo visual similar al de las postales antiguas pintadas a mano de la década de los treinta (Fisher, 2003).

En la primera década del siglo XXI, el film *The Aviator* (*El aviador*, Martin Scorsese, 2004), fotografiado por Robert Richardson, recrea digitalmente dos procesos de color extintos —el *Technicolor* de 2 y de 3 negativos— para crear imágenes similares a la realidad cinematográfica de la época que narra (Pa-

vius, 2005, 38-53). Una intención similar comparte el largometraje *The Illusionist* (*El ilusionista*, Neil Burger, 2006), fotografiado por Dick Pope, en el que se pretende generar una atmósfera de principios del siglo XX recreando un estilo visual similar al de los inicios del cinematógrafo. Para ello, gracias al *Digital Intermediate* recrea los resultados visuales del proceso antiguo denominado *Autochrome* (Thomson, 2006: 52-53).

Otro resultado visual que persigue un mayor realismo y que se obtiene como resultado de la hibridación analógico-digital es la reducción de la saturación del color de las imágenes sin alcanzar el blanco y negro y con un contraste acusado. La introducción del *Digital Intermediate* a finales de los noventa permite emular digitalmente este tipo de resultado visual creado en la década de los ochenta a través de diferentes procesos de laboratorio. Entre los ejemplos destacan los films pertenecientes al género bélico, pero también otros como *Vera Drake*, donde se recrea el estilo visual similar al de las imágenes de la ciudad de Londres en los años cincuenta.

En el extremo de la tendencia hacia la reducción de la saturación, el *Digital Intermediate* permite construir una imagen en blanco y negro mediante la eliminación del color original.

Aunque sin intervención del *Digital Intermediate*, la creación de un estilo visual realista a través del empleo del blanco y negro está presente en el cine

desde la invención del color. En la década de los ochenta destacan obras como *Raging Bull* (*Toro salvaje*, Martin Scorsese, 1980), fotografiada por Michael Chapman, que trata de recrear el estilo visual de las fotografías publicadas en los años cuarenta por la revista *Look*. Por su parte, *Zelig* (Woody Allen, 1983), fotografiada por Gordon Willis, pretende emular el blanco y negro del estilo visual de los noticieros de los años 20 y 30 (Goodhill, 1982: 1188-1194; Bogre, 1984: 43-48; Anónimo, 1981: 488).

Entre los films más actuales que recurren al blanco y negro mediante la hibridación analógico-digital se encuentra *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2012) fotografiada por Guillaume Schiffman, que emplea el 35 mm. y el *Digital Intermediate* para construir un estilo visual realista similar al de las películas de los años veinte.

El *Digital Intermediate* también permite la hibridación de la iluminación analógica con la digital. La iluminación digital o virtual (Argy, 2001: 80-89 y 2005: 94-99) desarrollada especialmente durante los primeros años del siglo XXI está presente en los espacios generados digitalmente, pero su creación no es competencia del director de fotografía sino de los iluminadores virtuales. En el caso de la hibridación de imágenes generadas por ordenador junto con las analógicas, los iluminadores virtuales tratan de emular la fotografía propuesta por el director de fotografía. Si, por el contrario, todo el largometraje está compuesto por imágenes virtuales, toman referencias de la realidad o de otros productos audiovisuales para recrear una iluminación verosímil.



Vera Drake (*El secreto de Vera Drake*, Mike Leigh, 2004)



The Artist (Michel Hazanavicius, 2012)

Conclusiones

Entre las principales conclusiones derivadas de esta investigación se encuentra que existen ciertos elementos estilísticos capaces de imprimir una mayor verdad a las imágenes. Presentes de modo especial en las obras de no ficción, los creadores los aplican también en las de ficción –en exclusiva o mezclados– consiguiendo que el contraste entre ambos aumente la verdad del relato.

Las innovaciones tecnológicas digitales, sobre todo la hibridación analógico-digital, han favorecido el desarrollo del estilo visual realista. Entre las estrategias estilísticas derivadas de dichas innovaciones, capaces de imprimir verdad a una imagen, se encuentran en primer lugar aquellas que se destinan a conseguir una imagen alejada del cine profesional. En ellas, están presentes opciones estilísticas más o menos radicales que buscan a través de diferentes aproximaciones como la improvisación, un resultado imperfecto, antiestético en cuanto a la obtención de una imagen alejada de la estética del cine clásico. La introducción de cámaras digitales más ligeras y de reducido tamaño permite una mayor movilidad, el acceso a un mayor número de espacios y la realización de composiciones alejadas de los cánones clásicos. Además, las diferentes resoluciones obtenidas mediante dichas cámaras ofrecen resultados de diferente calidad en muchas ocasiones antiestéticos e imperfectos, que contrastan –al hibridarse– con la perfección del formato clásico de 35 mm.

Otras estrategias estilísticas derivadas de las innovaciones tecnológicas capaces de imprimir verdad a una imagen se destinan a crear o recrear iconos que el espectador asocia con determinadas épocas del pasado. Entre ellas destaca el empleo o la recreación digital de formatos cinematográficos que se asocian con determinados productos como el 16 mm. (noticiarios y documentales) o el 8 mm. (films caseros de la década de los 70 y principios de los 80). En cuanto al color, la hibridación analógico-digital propiciada por el *Digital Intermediate* ha permitido la recreación de procesos de color extintos asociados con imágenes de determinadas épocas (*Technicolor*, *Autochrome* o *Kodachrome*); la reducción de la saturación del color y la creación de imágenes en blanco y negro.

Bibliografía

- Anónimo (1981): “The Five Films Nominated For Best Cinematography Of 1980”. *American Cinematographer*, 62, n° 5, 488-503.
- Argy, Stephanie (2005): “Post focus: Improvements in virtual lighting”, *American Cinematographer*, 86, n° 12, 94-99.
- (2001). Painting with virtual light. *American Cinematographer*, 82, n° 3, 80-89.
- Bankston, Douglas (2003): “All the rage”. *American Cinematographer*, 84, n° 7, 82-90.

- Bellour, Raymond (1966): "Pour une stylistique du film". *Revue d'esthétique* 19, n° 2, 161-178.
- Belton, John (1992): *Widescreen Cinema*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press.
- Bergery Benjamin (2006): "Humanity's last hope". *American Cinematographer*, 87, n° 12, 60-75.
- Bogre, Michelle (1984): "Academy Award Nominees: Gordon Willis, ASC and *Zelig*". *American Cinematographer*, 65, n° 4, 43-48.
- Bordwell, David (2007): *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- (2006): *The way Hollywood tells it: Story and Style in modern movies*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- (2005): *Figures traced in light: On cinematic staging*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- (1997): *On the history of film style*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (1ª edición 1995): *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós Comunicación Cine.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin & Staiger, Janet (1ª edición 1997): *El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bosley, Rachel K. (2008): "Production slate: A fateful connection". *American Cinematographer*, 89, n° 11, 22-26.
- Buckland, Warren (2006): *Directed by Steven Spielberg: Poetics of the contemporary Hollywood Blockbuster*. New York: Continuum.
- Burch, Noël (1969): *Theory of film practice*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Burnett, Colin (2008): "A new look at the concept of style in film: the origins and development of the problem-solution problem", *New Review of Film and Television Studies*, 6, n° 2, 127-149.
- Caldevilla, David (2005): *El sello Spielberg*. <<http://fama2.us.es/fco/frame/frame5/estudios/1.6.pdf>> (27/06/2013)
- Calhoun, John (2004): "Points east: Tarnation finds beauty in chaos". *American Cinematographer*, 85, n° 11, 108-109.
- Catalá, Domènec J.M. (2001): *La puesta en imágenes*. Barcelona: Paidós Comunicación 128 Cine.
- Cuevas, Efrén (2001): "En las fronteras del cine aficionado: *Tren de sombras y El proyecto de la bruja de Blair*". *Comunicación y Sociedad*, XIV, n° 2, 11-35.
- Davis, Bob (2008): "Production slate: Indie drama and horror". *American Cinematographer*, 89, n° 4, 18-20.
- Fisher, Bob (2003): *The DP/Colorist connection*, <<http://www.studiodaily.com/filmandvideo/searchlist/4932.html>> (02/07/2013)
- (1998): "Black and white in color". *American Cinematographer*, 79, n° 11, 60-67.
- Gibbs, John (2002): *Mise-en-scène: Film style and interpretation*. New York: Columbia University Press.
- Goodhill, Dean (1982). *Manhattan*, black and white romantic realismo. *American Cinematographer*, 63, n° 11, 1188-1194.
- Hart Hugh (2005): "Production slate: A secret life". *American Cinematographer*, 86, n° 1, 30-34.
- Hemphill, Jim (2007): "War and truth". *American Cinematographer*, 88, n° 12, 22-28
- Holben, Jay (2001): "Ring leader". *American Cinematographer*, 82, n° 11, 34-49.
- James, J. (2006): *Digital Intermediates for film and video*. Oxford: Focal Press.
- Kadner, Noah (2007): "Post Focus: Lynch goes digital with *Inland Empire*". *American Cinematographer*, 88, n° 4, 116-123.
- Kaufman, Debra (2011): *Film fading to black*, <http://library.creativecow.net/kaufman_debra/magazine_27-Film-Fade-to-Black/1> (28/06/2013)
- Marzal, Felici J.J. (2003): "Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital". *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, 174 (686), 373-389.
- Musitano, Giles (2001). Production slate: Super 8 on the big screen. *American Cinematographer*, 82, n° 7, 27-31.
- Nizhny, Vladimir (1962): *Lessons with Eisenstein*. New York: Hill & Wang.
- Pavlus, John (2005): "High life". *American Cinematographer*, 86, n° 1, 38-53.
- Peiró, Patricia (2013): *Ya no hay rollo en Madrid*, <http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/06/07/madrid/1370638704_385769.html> (28/06/2013)
- Perkins, Víctor (4ª edición 1997): *El lenguaje del cine*. Madrid: Ediciones Fundamentos.

- Petrie, Duncan (1^o edición 1996): *The British Cinematographer*. London: British Film Library.
- Pizzello, Stephen (2002): "Points east: Super 16 makes great Stripes". *American Cinematographer*, 83, n^o 5, 107-108.
- Rubio, Agustín (2006): *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. <<http://hdl.handle.net/10803/10457>> (02/07/2013)
- Rudolph, Eric (1999): "Point east: A digital Dogma". *American Cinematographer*, 80, n^o 4, 131-132.
- Salt, Barry (2nd edición 1992): *Film style and Technology: History & Analysis*. London: Starword.
- Sánchez-Navarro, Jordi (2001): "El mockumentary: de la crisis de la verdad a la realidad como estilo" en Sánchez-Navarro e Hispano, Andrés (Eds.): *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción* (pp. 11-30). Barcelona: Ediciones Glénat.
- Silberg, Jon (2004): "The mind of a madman". *American Cinematographer*, 85, n^o 5, 52-61.
- (2006): "Conjuring the past". *American Cinematographer*, 87, n^o 9, 50-59.
- Thomson, Patricia (1998): "Production slate: Rechristening *The Kingdom*". *American Cinematographer*, 79, n^o 6, 24-28.
- Winters, Rochelle (2001): "Love on the Rocks". *American Cinematographer*, 82, n^o 7, 56-63.
- Witmer, Jon D. (2008): "Some kind of monster". *American Cinematographer*, 89, n^o 3, 36-45.

Sítios web

- <http://fama2.us.es/fco/frame/frame5/estudios/1.6.pdf> (27/06/2013)
- <http://www.studiodaily.com/filmandvideo/searchlist/4932.html> (02/07/2013)
- http://library.creativecow.net/kaufman_debra/magazine_27-Film-Fade-to-Black/1 (28/06/2013)
- http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/06/07/madrid/1370638704_385769.html (28/06/2013)


Autora

Laura Cortés-Selva es Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Navarra y en Dirección de Fotografía por la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña. Doctora *Cum Laude* con mención internacional especializada en estilo visual y fotografía cinematográfica por la Universidad Católica San Antonio de Murcia (2012), donde desde el año 2003 compagina docencia e investigación. Proyectos audiovisuales destacados: Directora de fotografía del documental *Sumisos*, seleccionado en el festival *Nordische filmtage Lübeck* e incluido en la base de datos Internet Movie Data Base. Co-directora de la pieza de videoarte *El caminante*, exhibida en la fundación Gabarrón de Nueva York. Estancias investigadoras internacionales: Junto a Barry Salt en el Departamento de Historia del Cine de la *London Film School* (2006 y 2007). Congresos internacionales: NECS (Viena): *The influence of celluloid digitization in the visual style of films. The creative work of cinematographers*, y en NECS (Lund-Suecia): *Locating visual style: Adapting cinematographic style to television series*. Publicaciones internacionales: Artículo: *You can act You'll see the change*. Capítulo de libro: *The influence of celluloid digitization in the visual style of films*.

Fecha de recepción: 11/07/2013 Fecha de aceptación: 12/08/2013

shangrila textos aparte

un espacio fuera de cuadro



*Sólo los ladrones, los espías,
los amantes, los diplomáticos
y todos los esclavos conocen
los recursos y los deleites de
la mirada.*

Balzac

Sin título, Chris Marker, 1957

UNA REVISTA

Shangrila Derivas y Ficciones Aparte

SEIS COLECCIONES DE LIBROS

Contracampo - [Encuadre]

Hispanoscope - Intertextos

The Searchers - Swann

www.shangrilaediciones.com

Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido

SAMUEL VIÑOLO-LOCUVICHE
JAUME DURAN-CASTELLS

> Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido

Aunque las técnicas digitales hayan hecho habitual la presencia de actores animados junto a otros reales, es posible encontrar numerosos precedentes cinematográficos de la unión entre animación e imagen referencial desde los inicios del cine, lo cual desmiente la idea de que se trata de una característica novedosa de la era digital. Los autores de este artículo consideran que el contacto entre imagen referencial y animación ha orientado la exploración hacia una simulación de las características fotorrealistas de la imagen, lo que hace prioritaria una categorización de la relación entre imagen referencial y animación. El artículo reflexiona además sobre la naturaleza híbrida de diversas técnicas como la rotoscopia o la captura digital de movimiento, unidas por las categorías de lo siniestro y lo subversivo.

Palabras clave: animación de gráficos por ordenador; cine híbrido; captura de movimiento; realismo cinematográfico; rotoscopia; siniestro; subversivo.

> Between the Uncanny and The Subversive. Aesthetic Categories in Hybrid Animation Cinema

Modern audiences are now more used to seeing animated characters and live humans interacting on the screen thanks to the digital techniques. Despite claims of novelty, mixing animation and live action exists since the birth of cinema. The paper's authors consider that this hybrid relationship between film and animation has had more aesthetic consequences for the latter, thus leading to the uncanny and subversive elements of the animation and live action relationship. A categorization for researchers interested in the analysis of hybrid animation is consequently proposed. The paper also touches on subjects like the hybrid nature of techniques like rotoscope and performance capture.

Key words: **Keywords:** CG Animation; Film Realism; Hybrid Cinema; Motion Capture; Rotoscoping; Subversive; Uncanny.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/488>.

La animación híbrida en la era digital

La década de 1990, la misma que celebraba el centenario del cine, fue testigo del inicio de la transición a las tecnologías digitales. La importancia de este cambio tecnológico se hizo evidente para el gran público en una serie de largometrajes que combinaban animación, imágenes generadas digitalmente y efectos especiales. El éxito comercial de films como *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991), *Jurassic Park* (*Parque jurásico*, Steven Spielberg, 1993), *Independence Day* (R.Emmerich), *Star Wars I: Episode I – The Phantom Menace* (*Star Wars I: La amenaza fantasma*, George Lucas, 1999) o *The Matrix* (*Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999) marcó el camino a seguir de la industria cinematográfica en las décadas siguientes. Una característica común en todos estos títulos era la tendencia creciente a incorporar imágenes de naturaleza híbrida, en las cuales la separación entre imágenes registradas por la cámara e imágenes generadas digitalmente se hacía progresivamente indistinguible (Hall & Neale, 2010: 255).

Los efectos de las imágenes híbridas en el cine han generado una gran división de opiniones. Según Jorge La Ferla, el uso de las nuevas tecnologías digitales en el cine ha intensificado el enfrentamiento dialéctico entre los partidarios de un cine “puro” comprometido con las formas y maneras del pasado, y los entusiastas prodigitales, convencidos profetas de la nueva imagen digital (2009: 14-15). Tal y como un crítico norteamericano comentaba sobre el film *John Carter* (Andrew Stanton, 2012):

Sé que la única razón para que exista John Carter ahora mismo es porque la tecnología para producirla está disponible y hace posible que se puedan crear ejércitos de personajes animados por ordenador que no se vean ridículos (...) y que todo parezca real, o al menos de la manera en la que colectivamente hemos decidido fingir que la animación por ordenador parece “real”. Pero John Carter no tiene sentido ahora mismo, como tampoco tiene sentido que parezca “real” (Leitch, 2012).

Al plantear la supuesta verosimilitud de los efectos de *John Carter*, Leitch pone el acento en el carácter disruptivo que siempre han tenido los efectos especiales; por muy efectivos que estos presuman ser, su presencia altera la noción de que lo que ocurre en pantalla tuvo lugar frente a la cámara. Dan North

John Carter (A. Stanton, 2012)



ha querido ver un parentesco común entre los efectos especiales cinematográficos y los espectáculos de ilusionismo del siglo XIX. Para él, todo efecto especial deja siempre un rastro de su medio de producción, y es precisamente esta huella la que ayuda al espectador a detectarlo, aunque sea de forma inconsciente, como ocurre con los llamados efectos invisibles. Considera también que el espectador siempre percibe el efecto como una proeza técnica visual a la que trata de dotar de sentido. Es por ello que, sea cual sea el tema de una obra audiovisual con efectos especiales, la relación que se establece entre lo real y su mediación tecnológica haya de considerarse siempre uno de sus temas principales (2008: 2-5).

Con la popularización de la animación digital como una herramienta de uso habitual en el ámbito de los efectos especiales, resulta lógico pensar en el efecto disruptivo que esta tiene sobre el relato audiovisual. Pero la interrelación entre animación e imagen referencial va más allá al poner de relieve otras cuestiones que son intrínsecas a la propia técnica, y que tienen que ver con su grado de cercanía o distanciamiento respecto al resto de los elementos de la imagen.

Estamos convencidos de la importancia de esta distinción por varias razones. En primer lugar, este hecho implica la toma de conciencia por parte del investigador de los diversos grados de interrelación que existen entre los elementos animados, como son los personajes y actores virtuales, y el resto de los elementos que componen la imagen, pertenezcan estos o no al profílmico, como ocurre con las imágenes estáticas generadas digitalmente y que pueden ser usadas como fondos de la imagen. En segundo lugar, creemos que este reconocimiento ayudará a una separación más pertinente y una mejor interpretación de la imagen audiovisual híbrida de los distintos elementos agrupados actualmente como efectos especiales. Por último, esta distinción puede ser útil para entender los distintos niveles de significación que aporta la animación en la imagen híbrida.

Antes de iniciar esta tarea, queremos recordar dos posturas diferentes de hacer animación. Chuck Jones las divide como animación de movimientos –que implica un movimiento sin personalidad, como el desplazamiento de un objeto inerte– y animación de personajes –la única que considera verdadera animación, y que equipara con interpretación dramática (Lewell, 2009: 140). Maureen Furniss cree ver aquí dos corrientes teóricas opues-

tas: por un lado la postura *esencialista*, que considera la animación como una disciplina exclusivamente encargada en la creación de movimiento cinematográfico y que asocia con la animación experimental; por otro lado, la postura *ilusionista*, más cercana a la animación comercial norteamericana y centrada en los fundamentos de la animación y la distinción entre técnicas (2007: 3).

The Lord of the Rings: The Return of the King (El señor de los anillos: el retorno del rey, Peter Jackson, 2003)



No es extraño que el virtuosismo técnico de la postura ilusionista considere importante el dominio de la animación de personajes, ya que es a través de esta como consideran que se consigue un personaje con personalidad propia y, por tanto, el ideal se oriente a recrear “la ilusión de vida”, por usar un término propio de la animación tradicional (Thomas & Johnston, 1995: 25), en el frío entorno digital.

Teniendo en cuenta la gran abundancia de personajes animados presentes en el cine híbrido, creemos que considerar la presencia de personalidad o no en estos puede servir para indicar no solo qué enfoque se utilizó en la animación sino también para establecer una jerarquía entre elementos animados. Tomando como ejemplo la saga cinematográfica *The Lord of the Rings* (*El señor de los anillos*, Peter Jackson, 2001-2003), podríamos distinguir entre personajes con “ilusión de vida” (personalidad distintiva) como el Gollum o los diversos monstruos personificados, de la miríada de multitudes anónimas que aparecen en la trilogía. Si el especialista solo tiene en cuenta lo que se considera animación de personajes, le resultará más fácil distinguir entre aquellos elementos que cumplen una mera función visual y los que aportan una dimensión dramática extra a la historia, y estará en disposición de percibir mejor los aspectos siniestros y subversivos de la imagen.

Lo siniestro y lo subversivo: categorías estéticas de la animación en contacto con la imagen referencial

Numerosos autores han reconocido en la animación tridimensional una capacidad para sugerir lo siniestro (Hames, 2008). Este es un concepto derivado de la teoría freudiana que define la inquietud que produce reconocer algo extraño en un objeto familiar, pero también entre algo que parece tener consciencia propia y no estar vivo al mismo tiempo (Trías, 2011). La robótica reaprovechó el término como una forma de explicar la repulsión que se experimenta ante seres demasiado semejantes al ser humano pero con algo ineludiblemente artificial. Por debajo de este umbral, definido

como “valle tenebroso”, la mente humana sentiría empatía por este ser, como ocurre con los muñecos de peluche y los personajes *cartoon*, mientras que por encima la suplantación es perfecta y no es posible percibir diferencias entre este ser y un ser humano real (MacDorman et al., 2012: 98-100). Por sus similitudes con los actores virtuales, esta teoría es muy popular entre los teóricos de la animación por ordenador, que la utilizan como una forma de explicar el rechazo que suscitan los personajes hiperrealistas de films como *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 2001) o *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007). De alguna manera, como entre los profesionales del sector se considera un reto tecnológico aun sin superar, esta teoría se ha convertido en una de sus últimas fronteras, un mito capaz de despertar una enorme atención mediática ante cualquier nuevo anuncio de avance técnico (Sciretta, 2008). Algunos autores apuntan a que el principal obstáculo se encuentra en la representación convincente de la cara humana, ya que es una parte del cuerpo que recibe una gran cantidad de atención neurológica



Fig.3: Fot. de *The Adventures of Tintin* (*Las aventuras de Tintin: el secreto del Unicornio*, Steven Spielberg, 2011)



Jason and the Argonauts (Jasón y los argonautas, Don Chaffey, 1963)

y cualquier comportamiento no natural se detecta en seguida (Mathieson 2001:2). Según North, es posible que la industria del entretenimiento nunca llegue a rebasar esta barrera, no porque no sea capaz de hacerlo sino porque no lo estime necesario, teniendo en cuenta la enorme cantidad de recursos y esfuerzos necesarios para ello. North apunta que no parece que la industria del cine tenga intención de reemplazar a los actores convencionales por otros virtuales, ya que estos se identifican con su personaje y no tendría sentido utilizarlos en otros papeles diferentes y que esta idea es un falso miedo creado entre la comunidad de actores (North, 2008: 153-155).

A pesar de esta orientación de los actores virtuales hacia lo siniestro, es en la interacción entre *stop motion* e imagen referencial donde realmente parece cobrar pleno sentido este concepto. A menudo se olvida que la animación *stop motion* interaccionó con imágenes referenciales prácticamente desde los mismos inicios del cine. De hecho, resulta muy difícil hablar de animación pura durante las primeras décadas de la historia del cine, cuando lo habitual era una mixtura de técnicas nivelados por unos fondos –y a menudo actores–registrados fotográficamente. Dado que, a diferencia del dibujo animado el *stop motion* se interrelaciona al mismo nivel con la imagen referencial, la técnica se vinculó rápidamente a la creación de efectos especiales. Algunos ejemplos famosos son las obras con modelos de Willis O'Brien y Ray Harryhausen. En películas como *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack, 1933) o *Jason and the Argonauts* (Jasón y los argonautas, Don Chaffey, 1963) la animación acentúa los aspectos más grotescos y oníricos presentes en la imagen híbrida, debido a la contradicción que se establece entre el realismo material de los modelos animados y el extraño onirismo que produce la mezcla entre *stop motion* y elementos no animados. Hay que recordar que durante décadas la animación *stop motion* filmaba a doce fotogramas por segundo, lo que generaba un movimiento menos fluido que el de los humanos filmados en cámara (Harryhausen & Dalton, 2008: 15-21). Otro aspecto que fomenta la percepción de lo siniestro son las interacciones físicas entre actores y modelos, como es el caso de la famosa escena de lucha contra los esqueletos-soldado de *Jason and the Argonauts* o los planos en los que los actores contemplan la lucha entre monstruos prehistóricos en *King Kong*. Estos momentos están imbuidos de un carácter onírico que apela directamente la idea de lo siniestro antes mencionada (North, 2008: 89-93).

Y si la animación *stop motion* nació unida a la imagen referencial, la de dibujos animados lo haría unida a las otras dos. Los dibujos animados surgen como una derivación de un espectáculo de variedades del siglo XIX conocido como “lightning sketch”, en el que un caricaturista dibujaba a gran velocidad una serie de transformaciones gráficas. Esto creará un vínculo permanente entre dibujo animado y su creador, como ocurre en *Enchanted Drawing* (James Stuart Blackton, 1900) y *Fantasmagorie* (Emile Cohl, 1908). Crafton señala que esta insistencia en mostrar al autor junto a su creación durante las primeras décadas del cine tiene el sentido de investirlo con los poderes de un demiurgo (Craf-

ton, 1993: 11). Esta interacción imagen referencial/dibujo animado se convertirá en habitual hasta bien avanzada la década de 1920. Por ejemplo, en *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914) el propio autor se situaba fuera de campo frente al público en el escenario para emerger luego en el film junto a su obra para regocijo del público (Viñolo, 2011: 71).

Out of the Inkwell (1916-1927), una de las series de animación más conocidas de la década de 1920, mantendría esta tradición del dibujante en interacción con su obra que cobra vida, aunque una buena parte del éxito de la serie se debió a la fluidez que aportaba el uso de la rotoscopia inventada para uno de los personajes de la serie. La técnica utiliza imágenes registradas fotográficamente sobre las que calca o se basa la animación y se sigue utilizando hoy en día con éxito (Lenburg, 2009: 37; Rickitt, 2006: 174).

Resulta interesante considerar tanto la rotoscopia como la técnica de captura digital del movimiento (conocida también como “performance capture”) técnicas de animación híbridas, ya que ambas parten de una secuencia de imágenes previamente registrada foto-cinematográfica o digitalmente, y sobre ella se crea la animación. El espectador no puede percibir el referente original aunque su efecto sobre la obra resultante es muy visible, y según algunos autores esto apuntaría también aspectos de lo siniestro, al posibilitar una animación fluida y correcta desde un punto de vista anatómico al tiempo que mecánica y poco expresiva (Ward, 2005: 163-164).

Aparte de la interacción dibujo animado en un marco referencial foto-cinematográfico, *Out of the Inkwell* muestra también otras posibilidades híbridas que serán más aprovechadas en las *Alice Comedies* (1924-1927). Esta serie, la primera de éxito de Walt Disney, se decanta por la inserción de elementos referenciales –un actor– en un entorno gráfico animado (Susanin, 2011, 63). Esta forma híbrida será popularizada en las siguientes décadas a través del género musical, como ocurre en *Anchor Aweigh* (*Levando anclas*, George Sidney, 1945), *Dangerous When Wet* (*Mojada y peligrosa*, Charles Walters, 1953) o *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964). En todas ellas, la espectacularidad se consigue con la interacción física entre ambos universos, con una perfecta coreografía entre bailarines y personajes.

Fig 6: Fot. de *Who framed Roger Rabbit?* (*Pero ¿quién engañó a Roger Rabbit?*, R. Zemeckis, 1988)

La preferencia por mostrar a la animación en números musicales se debe sin



Out of the Inkwell: The Tantalizing Fly (Max Fleisher, 1919)

42

cuadro

Who framed Roger Rabbit? (*Pero ¿quién engañó a Roger Rabbit?*, R. Zemeckis, 1988)



duda a que por un lado potenciaba los aspectos más fantásticos del musical, al tiempo que la interacción inducía aspectos subversivos en la imagen referencial. Walter Benjamin consideró la animación como un medio idóneo para la crítica de las sociedades industriales, al no regirse por códigos de realismo y parentesco (Whitley, 2012: 53). Numerosos autores han señalado al *cartoon* como el mejor espejo deformante de la sociedad norteamericana en el que a través de la caricatura y la burla se reflejan sus angustias, tabúes y deseos reprimidos (Wells, 2002). Kristin Thompson explica que la idea de asociar la animación como género infantil surge a finales de 1910 durante la implantación del sistema de producción en línea de la animación. Esta opción se toma como una forma de suavizar sus aspectos más anárquicos y desmesurados, ya que permitía su mejor aceptación (1980: 107-8). Pero esto no garantizaba que sus aspectos subversivos pasaran siempre desapercibidos. *The Three Caballeros* (*Los tres caballeros*, Norman Ferguson, 1945) recibió numerosas críticas por las sugerencias sexuales de las escenas protagonizadas por el Pato Donald y varias actrices. *The New Yorker* afirmó que estas “podrían desconcertar a autoridades menos remilgadas que la oficina Hays (...) [y] serían probablemente consideradas sugestivas en un medio menos inocente” (Maltin, 1995: 67). *Who framed Roger Rabbit?* (*Pero ¿quién engañó a Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1988) aprovecha los aspectos subversivos del *cartoon* para hacer un retrato perverso de la sociedad norteamericana de la década de 1940, con evidentes muestras de sadismo y violencia soterrada bajo un marco de represión sexual e ideológica. No es extraño que el largometraje se articule como una hibridación entre el *film noir* y la *screwball comedy*, ya que es precisamente esta oscilación genérica la que da sentido a la mayor parte de los cortos de animación norteamericanos de la era clásica (Klein, 1996: 182).

En este apartado hemos dado cuenta por un lado de los aspectos siniestros y subversivos latentes en las técnicas de animación que afectan a la imagen referencial cuando se ponen en conjunción. A continuación nos centraremos en la relación entre cine y animación digital tal y como la define Lev Manovich.

Tendencias expresivas de la animación híbrida

Más de diez años después de su publicación, *The Language of the New Media* (Lev Manovich, 2001) se ha convertido en una referencia ineludible a la hora de plantear la relación entre animación y cine digital (Cremona, 2007; Quintana, 2011; Wells, 2012), lo que nos obliga a hacer un breve repaso de sus ideas principales.

Comienza Manovich afirmando que tras décadas de debate entre imágenes reales e imágenes ficticias, es necesario cambiar esa oposición por la de representación y simulación, mucho más útil en el ámbito digital (2001: 16). El término realismo ya no define a la imagen fotográfica, ya que las técnicas de animación por ordenador pueden ser indistinguibles de sus réplicas fotográficas; por eso la oposición entre representación y simulación (íbid: 185). Pero este realismo es parcial, ya que simula el realismo de la cámara fotográfica. La representación de imágenes por ordenador no puede considerarse como inferior al de la cámara, simplemente es una estética diferente que aun no ha sido asimilada (íbid., 184-204). Por fin, con la llegada de las tecnologías digitales al cine las técnicas de animación han pasado de una posición periférica durante el siglo XX a situarse en su mismo centro. En este nuevo contexto el cine digital se entiende como una ecuación de técnicas de animación, imágenes registradas en vivo, elementos pintados, imágenes procesadas e imágenes compuestas en postproducción. Esta nueva definición invierte la relación del cine con elementos considerados periféricos hasta entonces y convierte a

la animación, los efectos especiales y los procesos de posproducción en los ejes vertebradores del cine digital. Esto hace a este indistinguible de la animación, o dicho de otra manera, el cine digital tan solo sería una forma particular de animación, e incluso de pintura, que utiliza los materiales registrados con la cámara como un elemento más de los que lo componen, pero no el más importante (íbid., 298-307).

Esta consideración del cine como una forma de animación ha acabado convirtiéndose en el aspecto más citado y perdurable de su obra, a pesar de que algunos de los cineastas más interesados en esta intersección del cine con las nuevas tecnologías, no parezcan estar muy de acuerdo. James Cameron, por ejemplo, poco después del estreno de *Avatar* (2009) afirmó lo siguiente:

No estoy interesado en ser animador. Eso es lo que hace Pixar. Lo que yo hago es hablar con actores (...) y cuando me marchó al final del día, se acabó en mi mente (...) Probablemente haya un enorme equipo de animadores asegurándose de que lo que hemos hecho se mantenga tal cual, pero ese es su problema. Su trabajo es utilizar la interpretación del actor como un calco sin variaciones del resultado final (Abramovitz, 2010a).

Esta opinión se halla muy extendida entre los creadores de cine espectacular de Hollywood. Steven Spielberg, por ejemplo, considera la captura de movimiento no como una técnica de animación sino más bien como “una forma de maquillaje digital” (Abramovitz, 2010b), unas afirmaciones que han sido discutidas por todo tipo de teóricos. Kristin Thompson ha advertido en contra de considerar la captura de movimiento como una mera traducción de la interpretación de los actores, sino más bien como una nueva forma híbrida en la que la labor del actor se une a la de los animadores que han intervenido en la construcción del personaje (Thompson, 2010). El hecho de que estos cineastas no se sientan animadores no significa que sus obras no lo sean en parte.

A pesar de ello, consideramos que el estatus de la animación no ha cambiado tanto en las últimas décadas como deberíamos suponer, aunque sí lo haya hecho su presencia en la pantalla. De alguna manera, las nuevas tecnologías digitales siguen cumpliendo el viejo papel de estar al servicio de la imagen fotográfica y no al revés, y esto se entiende al observar cómo se produjo la integración entre animación digital y la producción cinematográfica de largometrajes.

A mediados de la década de 1980, la animación por ordenador despertaba aún muy poco entusiasmo entre la industria cinematográfica. Se la percibía como una novedad tecnológica interesante pero excesivamente cara y de muy poca utilidad práctica. A pesar del interés y potencial que la industria cinematográfica intuía en la técnica, se había generalizado la opinión de que sus estándares de calidad no eran lo suficientemente buenos para sustituir los efectos especiales realizados con maquetas, muñecos y trucos ópticos. Tal y como explica Karen Paik, fue esta insatisfacción de la industria cinematográfica con la animación digital la que empujó a los pioneros de la técnica en Hollywood a reprimir las tendencias más experimentales de la misma y centrarse en simular los aspectos derivados del realismo fotográfico. El objetivo era evitar que la investigación y el desarrollo de la técnica dejase de estar financiada por los estudios, garantizando así su continuidad dentro de la industria. Una vez que la animación digital fue capaz de simular los efectos que imitaban a la cámara cinematográfica, como el barrido de movimiento, la profundidad de campo o los destellos en lente, la técnica comenzó a ser tomada en serio hasta convertirse en una parte imprescindible de los efectos especiales en la era digital (Paik, 2007: 22-27).

Este relato ilustra bien cómo las exigencias de la industria cinematográfica forzaron a la animación digital a los ruegos de la industria cinematográfica, y no al revés, como tradicionalmente se piensa. Manovich considera, a pesar de todo, que el potencial estético de la animación digital no ha de pasar necesariamente por el fotorrealismo y que esta tendencia se desarrollará en el futuro. Nosotros somos más de la opinión de Andrew Darley, el cual se muestra menos optimista en este sentido. Darley considera que la vinculación de la animación digital con la estética fotorrealista supuso la oportunidad perdida de explorar una identidad autónoma que se alejara del antropomorfismo y la representación espacial clásica (North, 2008: 133-134). En este sentido, algunos autores experimentales como Chris Landreth o David O'Reilly han desarrollado propuestas que parecen explorar una estética propia de la animación digital. Sin embargo, tras un proceso de integración en la industria del cine que le ha llevado más de dos décadas, la utilización que la producción comercial hace de la animación híbrida no parece que vaya a desarrollarse por una vía diferente a la del fotorrealismo. Esto tiene sentido, ya que Hollywood impuso desde el principio una norma de verosimilitud basada en el realismo fotográfico y esta es la naturaleza de su relación. Mientras el público siga refrendando esta relación, no parece que la animación híbrida vaya a orientarse por vías más experimentales, aunque tenga el potencial para hacerlo, de la misma forma que mientras el modelo de animación digital establecido por *Toy Story* (John Lasseter, 1995) siga teniendo éxito, la producción de animación digital en Hollywood tampoco variará sustancialmente.

Teniendo en cuenta esto, no estamos negando que esta vía no pueda producirse en el futuro, simplemente constatamos su utilización más frecuente en el cine espectacular de la era digital. Sin embargo, hemos visto que fuera de estos márgenes y en otras épocas, la animación híbrida sí que optó por todo tipo de soluciones visuales.

Esto nos impulsa a hacer una propuesta de clasificación de las diferentes categorías que se pueden establecer en la relación entre animación e imagen referencial, así como en el análisis de dos técnicas de animación dispares, como son la rotoscopia o captura de movimiento. Se trata de nuestra aportación al debate, una herramienta que consideramos de gran utilidad para el investigador necesitado de terminología a la hora de afrontar la investigación de este ámbito parcialmente inexplorado.

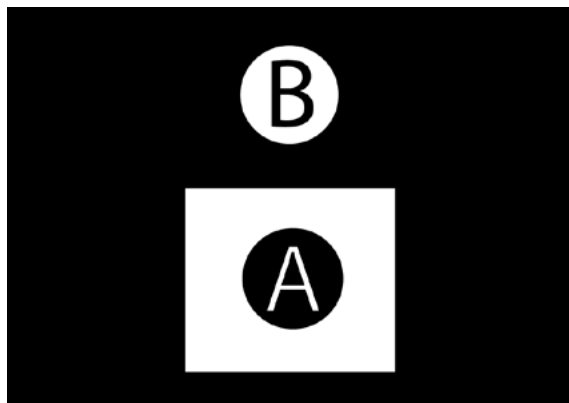
Propuesta de clasificación de la animación híbrida

Dentro de los distintos tipos de relaciones que se pueden establecer entre la animación y la imagen referencial, distinguiremos cuatro categorías principales. Al hablar de niveles, nos referiremos a una relación entre dos grupos en la que cada uno mantiene un grupo homogéneo de elementos visuales. En nuestro caso, en uno de los niveles se situarían aquellos elementos realizados mediante una técnica de animación, y en el otro el resto de los elementos de la imagen. Cada uno de estos niveles puede estar compuesto a su vez por una gran disparidad de elementos que el investigador no necesita tener en cuenta, excepto en el caso de que encontrarse con más de una técnica de animación en la imagen. En este caso recomendamos interpretar de manera individual entre cada una de las relaciones, con el fin de poder aislar mejor la significación en cada caso.

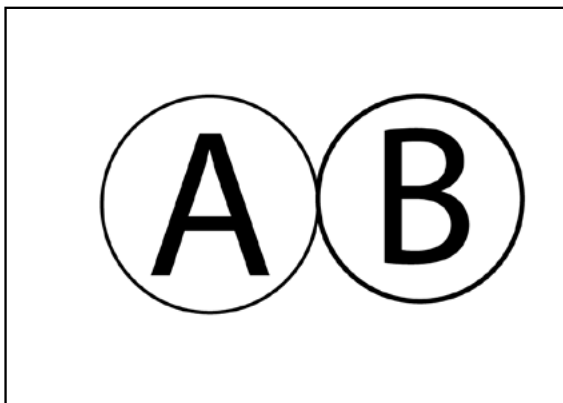
Así pues, las relaciones que pueden darse son:

1) Disgregación: los distintos niveles se hallan presentes en el cuadro de la imagen pero sus significados no se mezclan; no se detecta interacción entre niveles; cada nivel mantiene su código visual de manera independiente. Algunos ejemplos de este tipo de relación incluyen la animación de títulos de créditos, símbolos gráficos y otros efectos ópticos sobre imagen referencial; y también a la inversa. Al no haber interacción en esta relación, el investigador puede analizar cada nivel por separado, atendiendo a sus distintos códigos visuales.

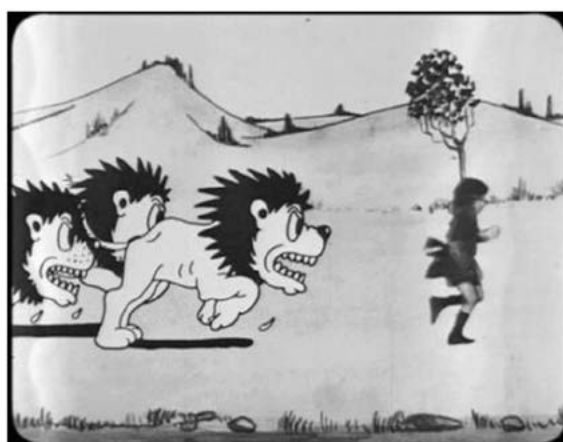
1. **DISGREGACIÓN:** disparidad de los códigos visuales; no comparten espacio tiempo.



2. **COLABORACIÓN IRREALISTA:** disparidad visual; coexistencia de espacio tiempo.



Vertigo (Vértigo, A. Hitchcock, 1958)

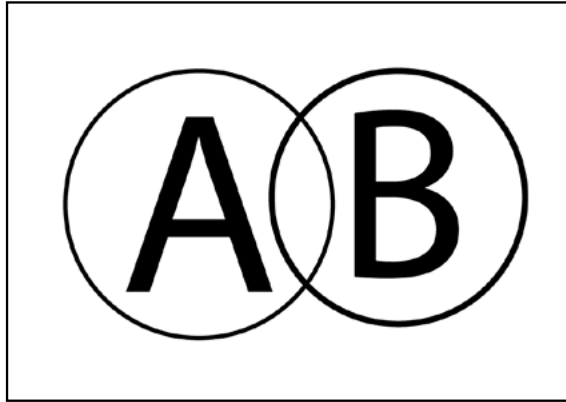


Alice's Wonderland (W. Disney, 1923)

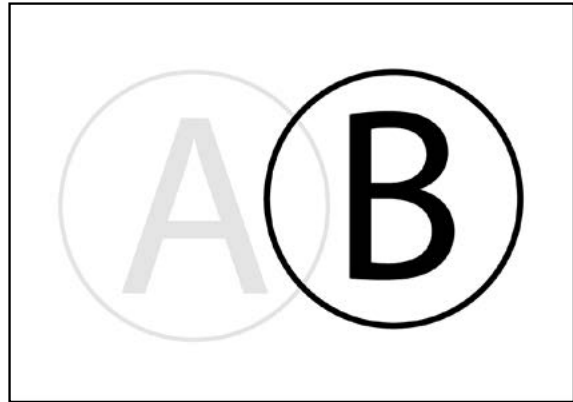
2) Colaboración irrealista: lo más importante de esta relación es que a pesar de que simule coexistir en una misma unidad de espacio y tiempo, cada nivel se mantenga visual separado, de manera que la imagen resultante sea profundamente irrealista. Hay interacción entre los distintos niveles de la imagen, los dos niveles pueden establecer puntos de contacto que aumenten la sensación de estar físicamente juntos en el plano. Otros elementos pueden ayudar a reforzar esa impresión de compartir la unidad escénica (coherencia en la dirección de las sombras, reacción a objetos y elementos atmosféricos, etc), aunque esto no es estrictamente necesario y en ningún caso aminora el irrealismo de la imagen. Un ejemplo típico de este tipo de relación es el de la animación *cartoon* junto a imagen referencial, y menos frecuente, entre imágenes en tres dimensiones no fotorrealistas e imagen referencial. En el caso del *cartoon*, resulta útil prever la presencia de elementos subversivos que se hallen disimulados bajo el irrealismo de la relación (caricaturización de estereotipos, representación de tabúes, alusiones al contexto político, etc).

3) Colaboración fotorrealista: los dos niveles simulan de forma efectiva la coexistencia en la misma unidad de espacio y tiempo, de forma que comparten todo tipo de códigos de representación (respeto

3. COLABORACIÓN FOTORREALISTA: ambos niveles comparten códigos de representación fotográficos, aunque son distinguibles.



4. COLABORACIÓN AMBIENTAL: interrelación desapercibida sin interacción, solo reacción (imagen referencia es la causa).



Lord of the Rings: The Two Towers (El señor de los anillos: las dos torres, P. Jackson, 2002)



Titanic (J. Cameron, 1997)

a la perspectiva; niveles de brillo, tono y contraste; dirección de la luz, etc) y mantienen una interacción física. La característica de esta unión es que persigue una representación fotorrealista, se consiga o no esta (en este caso se hablaría de una relación *fallida*). A pesar del fotorrealismo de la imagen, el espectador es consciente de encontrarse frente a una simulación. La relación se ejemplifica en la unión de animación de personajes en tres dimensiones (*stop motion* o animación digital) e imagen referencial. Es posible que haya una aspectos siniestros presentes en la imagen. Asimismo, el investigador debería tener en cuenta que la utilización de técnicas como la rotoscopia o la captura de movimiento también implican una relación con lo real a través de un material de base y que esto puede potenciar los rasgos siniestros en la imagen. En caso de que este material mantenga una relación de *colaboración fotorrealista*, estaríamos hablando de una doble relación con lo real (con los elementos visibles de la escena y con el elemento de referencia no visible).

4) Colaboración ambiental: esta relación es idéntica a la anterior en todo, excepto en el hecho de que la unión puede pasar completamente desapercibida para el espectador –debido sobre todo a que no se emplea animación de personajes–; tampoco hay interacción entre los niveles, solo reacción en uno de ellos. Este tipo de unión es la que se da en la simulación de efectos atmosféricos (lluvia, humo, oleaje, fuego), y multitudes (masas de personas, grupos de animales, etc). Esta relación cumple sobre todo la función de ambientación visual.

A menudo se olvida que la hibridación entre animación e imagen referencial se halla en los mismos orígenes de la historia de la animación. Es por ello que consideramos mucho más oportuno en este caso

hablar de animación híbrida, una forma de interrelación entre imagen referencial y animación. Debido a que a lo largo de la historia se ha optado por integrar diversas técnicas de animación, este término no puede ser asimilado de forma homogénea, tal y como indican las tendencias de la imagen híbrida tanto hacia lo siniestro como hacia lo subversivo. Es esta consideración la que nos ha impulsado a plantear una clasificación de los distintos tipos de animación híbrida existentes, atendiendo a su grado de acercamiento o separación sobre las características fotorrealistas de la imagen referencial.

Bibliografía

- Abramowitz, Rachel (2010a): 'Avatar's' animated acting. *Los Angeles Times*, 24-02-2010 (<http://lat.ms/949usR>) (15-07-2013).
- Abramowitz, Rachel (2010b): Do the 'Avatar' actors deserve recognition?. *Chicago Tribune*, 24-02-2010. (<http://bit.ly/12DZ0zp>) (15-07-2013).
- Allen, Michael (1998): From Bwana Devil to Batman Forever: Technology in contemporary Hollywood cinema, en Neale, Steve & Smith, Murray (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*. Londres: Routledge.
- Crafton, Donald (1982): Before Mickey. The Animated Film 1898-1928. *University of Chicago Press*. Cambridge: MIT Press.
- Cremona, Cinzia (2007): Review: Digital Aesthetic 2 conference and exhibition. University of Central Lancashire, Preston, 16—17 March 2007. *Animation November 2007* 2, 297-300. DOI:10.1177/1746847707083425.
- De Vany, Arthur (2004): *Hollywood Economics: How Extreme Uncertainty Shapes the Film Industry*. Oxon: Routledge.
- Furniss, Maureen (2007): *Art in motion : animation aesthetics*. Eastleigh, John Libbey Publishing.
- Grainge, Paul (2008): *Brand Hollywood: Selling Entertainment in a Global Media Age*. Nueva York & Londres, Routledge.
- Harryhausen, Ray; Dalton, Tony (2008): *A Century of Stop Motion Animation: from Méliès to Aardman*. Londres, Watson-Guptill Publications.
- Hall, Sheldon; Neale, Steve (2010): *Epics, Spectacles and Blockbusters: a Hollywood History*. Detroit: Wayne State University Press.
- Hames, Peter (2008): *The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy*. Londres & Nueva York, Wallflower.
- Klein, Norman M. (1996): *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. Londres & Nueva York, Verso.
- La Ferla, Jorge (2009): *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Manantial.
- Leitch, Will (2012): They Don't Make Alien-Punching Movies Like They Used To. John Carter, Reviewed. *DeadSpin*, 03/07/2012. (<http://deadsp.in/zCfV28>) (15-07-2013).
- Lewell, John (2009): The Art of Chuck Jones: John Lewell Interviews the Veteran Hollywood Animator. Interview by John Lewell [1982], en Furniss, Maureen (ed.), *Animation – Art and Industry* (pp. 131-144). Herts, John Libbey Publishing.
- Lenburg, Jeff (2009): *The Encyclopedia of Animated Cartoons, Third Edition*. Nueva York, Infobase Publishing.
- Lucia, Cynthia; Grundmann, Roy & Simon, Art (eds.) (2012): Introduction to Volume IV: American Film, 1976 to the Present., en *The Wiley-Blackwell History of American Film* (pp 3-31). Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- MacDorman, K.F.; Kageki, N. & Mori, M. (2012): The Uncanny Valley, en *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19, 2, 98-100, (pp 1070-9932).
- Maltin, Leonald (1995): *The Disney Films*. Nueva York, Jessie Film.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of the New Media*. Cambridge, MA & Londres: MIT Press.
- Manovich, Lev (1997): Reality Effects in Computer Animation, en Pilling, Jayne (ed.), *A Reader in Animation Studies*. Londres, John Libbey.
- Mathieson, S.A. (2001): Let Me Be Your Fantasy, *The Guardian*, 26/04/2001. (<http://bit.ly/16E9VeV>) (15-07-2013).

- Netzley, Patrizia D. (2001): *The Encyclopedia of movie special effects*. Nueva York, Checkmark Books.
- North, Dan (2008): *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. Londres, Wallflower Press.
- Paik, Karen (2007): *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios*. Londres, Chronicle Books.
- Quintana, Àngel (2011): *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona, El Acantilado.
- Rickitt, Richard (2006): *Special Effects: The History and Technique*. Londres, Aurum.
- Salt, Barry (2006): *Moving Into Pictures: More On Film History, Style, And Analysis*. Londres, Starword.
- Sawicki, Mark (2011): *Filming the fantastic : a guide to visual effects cinematography*. Amsterdam & Boston, Focal Press.
- Sciretta, Peter (2008): James Cameron's Avatar to Overcome Uncanny Valley?, *SlashFilm*, 21-05-2008. (<http://bit.ly/142P0WJ>) (15-07-2013).
- Susanin, Timothy S. (2011): *Walt before Mickey: Disney's early years, 1919-1928*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995): *Disney Animation. The Illusion of Life*. Nueva York, Abbeville.
- Thompson, Kristin (1980): Implications of the Cel Animation Technique, en Lauretis, T. de; Heath, S. (eds), *The Cinematic Apparatus* (pp 106-120). Londres & Basingstoke, MacMillan.
- Trías, Eugenio (2001): *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel.
- Viñolo-Locubiche, Samuel (2011): Carlitópolis o el escamoteo de un ratón. La relectura del cartoon contemporáneo desde el cine de los orígenes, en *Con A de Animación*, 1, (pp 63-78). Valencia, Universitat Politècnica de València.
- Ward, Paul (2005): *I was dreaming I was awake and the I woke up and found myself asleep: Dreaming, Spectacle and Reality in Waking Life*, en King, Geoff (ed), *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond* (pp 161-171). Bristol, Intellect Books.
- Wells, Paul (2012): Computer Animation. Margins to Mainstream, en Lucia, Cynthia; Grundmann, Roy & Simon, Art (eds.), *The Wiley-Blackwell History of American Films. Vol. IV. 1976 To Present*, 86 (pp. 448-471). Malden, Blackwell Publishing.
- Wells, Paul (2002): *Animation and America*. Edimburgo, Edinburgh University Press, 2002.
- Whitley, David (2012): *The Idea of Nature in Disney Animation: from Snow White to WALL•E*. Ashgate, Burlington.

■ Autores

Samuel Viñolo Locuviche es licenciado en Comunicación audiovisual por la Universidad de Sevilla, España, y ha trabajado como animador en Alemania y España. Tras finalizar su proyecto de investigación en la Universitat Jaume I de Castellón de la Plana, actualmente se encuentra realizando su tesis doctoral en la Universitat de Barcelona (UB). Mantuvo el blog sobre animación Animaholic Magazine de 2005 a 2012.

Jaume Duran-Castells es doctor en Comunicación Audiovisual, licenciado en Filología, en Lingüística, y diploma de estudios avanzados en Historia del Arte. Es profesor de la Universitat de Barcelona (UB) y colabora con Ingeniería y Arquitectura La Salle - Universitat Ramon Llull (URL) y con la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC). Ha impartido cursos, seminarios y conferencias nacionales e internacionales, y ha publicado y coordinado diversas obras, de entre las cuales: *Industrias de la comunicación audiovisual* (2008), *La ficción cinematográfica*, avui (2011). Es miembro de la junta directiva de la Societat Catalana de Comunicació del Institut d'Estudis Catalans.

Fecha de recepción: 16/07/2013 Fecha de aceptación: 21/09/2013

SECUENCIAS

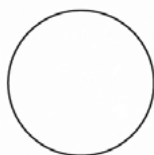
Revista de Historia del Cine

Compra y suscripciones

Calle del Gobernador, 18

28014 Madrid

secuencias@maiaediciones.es



DESEO SUSCRIBIRME A **SECUENCIAS**. Revista de Historia del Cine A PARTIR DEL NÚMERO . . .

Nombre

Apellidos

Dirección postal

SUSCRIPCIÓN ANUAL (DOS NÚMEROS)

1 año	España	Europa	Otros países
Individual	17 euros	27 euros	32 euros
Institucional	23 euros	40 euros	45 euros

SUSCRIPCIÓN BIANUAL (CUATRO NÚMEROS)

2 años	España	Europa	Otros países
Individual	30 euros	54 euros	63 euros
Institucional	45 euros	80 euros	90 euros

FORMA DE PAGO

- Talón nominativo a favor de *ABADA Editores SL. Revista Secuencias*
- Transferencia bancaria a la cuenta nº 0128 0220 36 0100007225
- Domiciliación bancaria. Titular de la cuenta

Señores: les agradeceré que con cargo a mi cuenta atiendan, hasta nueva orden, los recibos que *ABADA Editores. Revista Secuencias* les presente para el pago de mi suscripción a **SECUENCIAS**.

Imágenes y realidades múltiples.

Reflexiones en torno a *Adoration*

LIOR ZYLBERMAN

octubre 2013

51

> Imágenes y realidades múltiples. Reflexiones en torno a *Adoration*

Adoration, película realizada en el 2008 por el cineasta canadiense Atom Egoyan, presenta una de sus marcas autorales: la tecnología visual mediando nuestras relaciones sociales. En esta oportunidad, Egoyan actualiza el tema tomando las nuevas formas de registro de imágenes como también su difusión vía internet. En ese sentido, en esta película las salas de *chat* ocupan un lugar primordial para la historia que *Adoration* presenta.

A partir del uso de las imágenes y las salas de chat que esta película muestra, el presente artículo se propone investigar, a partir del sociólogo Alfred Schutz, en las relaciones sociales que se establecen a partir de las imágenes digitales. Para tal fin, se indagará la película a partir de la noción de identidad, realidades múltiples, intersubjetividad e imaginación, dando lugar a pensar y discutir las nuevas formas de encuentro social que las nuevas tecnologías permiten.

Palabras clave: imagen; realidades múltiples; identidad narrativa; intersubjetividad; imaginación.

> Images and Multiple Realities. Reflections on *Adoration*

Adoration, film made in 2008 by the Canadian filmmaker Atom Egoyan, presents one of his authorial marks: the visual technology mediating our social relations. This time, Egoyan updates the issue taking the new forms of image registration as well as their dissemination through the Internet. In that sense, in this film the chat rooms occupy a prominent place in the history that *Adoration* unfolds.

Through the use of images and *chat rooms* that this film shows, the present article aims to explore, with the sociologist Alfred Schutz as theoretical framework, into the social relations that are established from digital images. To this objective, we'll explore this film from the concepts of identity, multiple realities, intersubjectivity and imagination, leading them to think and discuss the new forms of social encounter that the new technologies allow.

Key words: Image; Multiple realities; Narrative Identity; Intersubjectivity; Imagination.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/458>.

En el marco de su clase de francés, Simon (Devon Bostick), el joven protagonista de *Adoration* (Atom Egoyan, 2008), debe hacer un ejercicio de traducción. Para ello, su profesora lee una noticia en inglés para que los estudiantes la traduzcan. La noticia es sobre una pareja que se encuentra esperando el nacimiento de su hijo, ella se halla en tránsito, esperando hacer la conexión con el vuelo que la llevará a Belén a conocer a la familia de su pareja, un joven jordano. Sin saberlo, su marido le ha colocado una bomba en su equipaje para que estalle en pleno vuelo. La mujer es detenida, el atentado no alcanza su objetivo y con ello el bebé es salvado.¹

Bajo la atenta mirada de Sabine (Arsinée Khanjian), su profesora, Simon decide recomenzar la traducción, vuelve a escribirla desde un cambio del punto de vista: en primera persona. En el escrito que le entregará a Sabine, Simon es el bebé no nacido de esa noticia y la pareja en cuestión, sus padres. Su historia, o mejor dicho, su traducción, rápidamente comienza a circular por la escuela ya que Sabine, que también es la profesora de teatro, quiere que la misma sea representada en una muestra escolar; para lograr un mayor efecto, le pide a Simon que no divulgue que dicha historia es falsa. Paralelamente, en una sala de *videochat*, Simon entabla una serie de conversaciones con compañeros de escuela; en dicha sala, Simon es como quien dice ser en la traducción. El chat se multiplica, vía internet se suman cada vez más personas, y en las diversas charlas surgen juicios y prejuicios contra el joven. Cuando la situación se escape de las manos, tanto de las de Sabine como las de Simon, la verdad será revelada. Sin embargo, en ese giro, emergerá la propia historia familiar.

En esta película Atom Egoyan vuelve a interrogarse sobre la mediación de las tecnologías tanto en nuestra vida cotidiana como en la modelación de la identidad,² tema que ya había abordado, por ejemplo, en *Family Viewing* (1987). Si en la primera sus personajes se enfrentaban ante imágenes analógicas; ahora, lo hacen ante imágenes digitales. A partir del personaje de Simon hay dos preguntas básicas que nos podemos hacer: ¿cuál es su identidad real? ¿En qué se diferencia ésta de la que se crea *online*? *Adoration* será la excusa para meditar en torno a ello y a la constante cuestión egoyana: cómo afectan o influyen las nuevas tecnologías en nuestra identidad.

Primero volveré a *Adoration* para señalar los momentos que considero importantes para el análisis. A continuación, presentaré *Adoration*, luego fundamentaré la propuesta egoyana en torno al uso de la tecnología en nuestra vida cotidiana con el fin de pensar la realidad virtual dentro de las múltiples realidades teorizadas por el sociólogo austriaco Alfred Schutz. De este modo, señalaré algunos de los debates en torno a las nuevas tecnologías y la construcción de subjetividad contemporánea dando lugar así a la “identidad narrativa”. En la última sección me adentraré al terreno de la intersubjetividad y la imaginación con el objetivo de pensar qué tipo de relaciones sociales posibilitan estas tecnologías.

***Adoration*, identidades e imágenes**

Adoration comienza de una manera particular. Un joven, con su teléfono móvil, le toma testimonio a su abuelo (Kenneth Welsh). Él le narra un episodio familiar sobre su madre, una eximia violinista (Rachel

1 Egoyan se basó en el caso de Nezar Hindawi, un jordano que en 1986 le pidió a su novia irlandesa que volara de Londres a Israel; luego él se reuniría allí con ella. La chica ignoraba los planes de su novio: había colocado una bomba en su equipaje de mano. La seguridad del aeropuerto de Heathrow descubrió la bomba evitando así el atentado.

2 Estos tópicos se han discutido en las diversas publicaciones dedicadas a estudiar la obra de Egoyan. Véase, por citar algunos, Desbarats (1993), Morris (2010), Romney (2003), Tschofen y Burwell (2007), Weinrichter, (2010), Wilson (2009). Asimismo, el propio Egoyan ha publicado algunos escritos donde reflexiona sobre su obra: véanse Egoyan (1993, 2002) y Egoyan y Balfour (2004).

Blanchard). El abuelo posee el violín en su mano (Figura 1), mostrándolo, posando con él. Luego de decirle que pensaba en la suerte de su nieto de tener una madre como su hija, maldice a su padre: “eso es lo que te robó, no se lo perdonaré”.

En una clase de francés, Sabine, su profesora de francés y de arte dramático, les cuenta a sus alumnos, como ejercicio de traducción, la historia de Nezar Hindawi. Uno de ellos, Simon, la transforma en un relato en primera persona: sus padres son los protagonistas y él el bebé que se encuentra en el vientre, y que estuvo a punto de no nacer. A Sabine, le agrada el gesto de su alumno y le pide que cuente esta historia para el taller de teatro ya no como una ficción sino como un hecho verdadero. Simon acepta, pero lo cierto es que sus padres han muerto hace diez años quedando su tío (Scott Speedman) a cargo de él.

Como tantos jóvenes, el pasado que se inventa Simón lo comparte, como hacen millones a diario, con sus integrantes de la sala de chat a la que suele entrar en su casa desde su *notebook* (Figura 2). *Adoration* actualiza la preocupación de Egoyan por las tecnologías y las mediaciones de la comunicación. Si en su film de 1989, *Speaking parts*, el cybersexo entre los personajes parecía tomado de la ciencia ficción o una mera práctica perversa, el *videochat* en *Adoration* se vislumbra como una práctica normalizada. En el 2008 la comunicación mediada por monitores ya no pertenece exclusivamente al ámbito de la vigilancia o a una clase exclusiva que posee los medios de producción de imágenes (como en *Family viewing*): el video se encuentra desacralizado, ya no es terreno exclusivo de prácticas sexuales, formas de vigilancia o para interferir en la vida íntima, sino como un genuino medio de comunicación.

La historia inventada de Simon posee una respuesta inesperada, tanto por él como por Sabine, y genera un apasionado debate entre su grupo de amigos y, luego, con otras personas. La sala de *chat* crece (Figura 3), participando ahora gente que no tiene relación directa con Simon o con su círculo de amigos, es gente adulta que discute con igual o mayor apasionamiento el atentando que nunca ocurrió.

Como lo ha hecho en toda su filmografía, la película no avanza en forma lineal sino en saltos temporales, a través de idas y vueltas en los tiempos del relato, mezclando también diversos puntos de vista. Dado que

Adoration (Atom Egoyan, 2008). Figuras 1 y 2

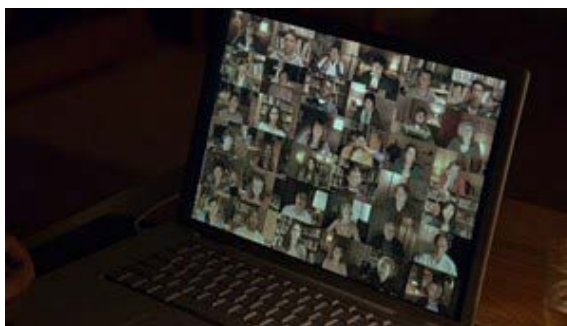


el tema central en este film es la identidad, la construcción fragmentada del relato se corresponde también con ella. Como luego se verá, además de los saltos cronológicos, esta fragmentación nos permite pensar ese carácter para la identidad: Simon, como todos nosotros, se mueve, empleando el término de Alfred Schutz, en diferentes ámbitos finitos de sentido. La identidad se encontraría entonces íntimamente relacionada con dichos ámbitos, y en el caso de Simon, más allá de la historia narrada a su clase, en el mundo del chat ésta se encontraría diferenciada de la de otros ámbitos de sentido.

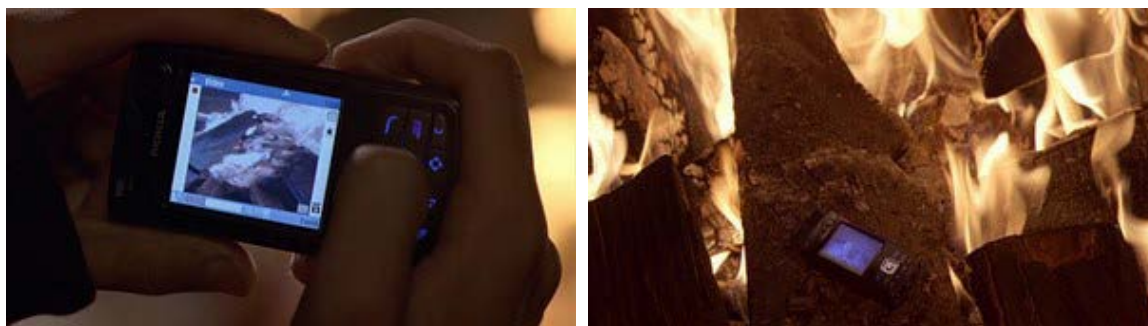
Lo sugerente de este film es el planteamiento de la posible convivencia de las identidades de las múltiples realidades. Dicha idea emerge en el cuestionamiento que una compañera de Simon le hace *online*: “¿Por qué contar esta historia? Cuando hay muchas otras... No te pido que seas honesto sino que seas auténtico”. En ese mismo itinerario de confrontaciones, entre la identidad del mundo de la vida cotidiana, con la que se relaciona con el mundo físico y social, y la otra que adopta cuando se conecta al *chat*, vemos que esta última, después de las conversaciones que mantienen sus intermediarios, no le sirve para solucionar las cuestiones que tiene pendientes con su propia historia real. Surge así una brecha entre lo que la tecnología permite y la situación psicológica del personaje que, en términos de Egoyan, son dos niveles que pueden tanto corresponderse en ciertos momentos como no en otros. Por lo tanto, Simon debe salir al mundo real: en el virtual no encontrará respuestas.

Sin embargo esto no quita que lo actuado en el mundo virtual deba ser desechado; es gracias a aquel que Simon se ve motivado a confrontar con el real. Quizá esta idea queda expuesta con las imágenes del principio y del final de film, imágenes claramente pertenecientes al territorio egoyano: en la primera, ya mencionada, vemos a Simon en el hospital interrogando, y a la vez grabando con su móvil, a su abuelo sobre la verdadera historia de sus padres, al mismo tiempo vemos además una foto de su madre muerta en la mesa de luz. Conviven así tres fuentes de imagen en un mismo plano y a la vez se crea una relación entre memoria, verdad y tecnología. Esta primera escena es también signo de los tiempos, de la “era del testigo” (Wieviorka, 2006) y del testimonio audiovisual (Baer, 2005). Simon registra la verdad del testigo, su abuelo, y como verdad ésta merece ser grabada para la posteridad, merece ser archivada. Al final, después de salir del mundo virtual y enfrentar lo que Sabine y su tío tienen para contar, el archivo es destruido.

Si tomamos la crianza de Simon, aludida muchas veces a lo largo de la película, *Adoration* aparece como alusión al choque de culturas. Cuando Simon convierte a su padre (Noam Jenkins) en terrorista, lo que hace también es traducir el legado de intolerancia y violencia recibido del abuelo; esa narración se corresponde con los comentarios que ha oído toda su vida de que su padre era un monstruo que causó la muerte de su madre. Así, gracias a esa narración inventada para la clase, Simon comienza una investigación para conocer y, en cierta forma, reconciliarse con la historia de sus padres, de superar la narrativa del miedo inculcada por su abuelo. Como lo hizo en otras ocasiones, Egoyan plantea el trayecto de Simon a partir de su relación con imágenes de diverso tipo. Nuevamente todo converge en



Adoration (Atom Egoyan, 2008). Figura 3



Adoration (Atom Egoyan, 2008). Figuras 4 y 5

una escena primaria que se repite como motivo a lo largo del film: Simon sale hacia el mundo exterior transformando su interior, no solamente porque “apaga” la computadora, sino porque también se ha desprendido de sus objetos de adoración: al mismo tiempo se deshace de su teléfono móvil y del testimonio de su abuelo arrojándolo al fuego, se deshace del símbolo del poder ordenador que éste poseía (Figuras 4-5). En ese gesto, en el que pierde la imagen material de su abuelo, recupera la de Sami, su padre. Esa reconciliación ya no con el monstruo sino con su progenitor, también se manifiesta en imágenes: Simon va a casa de Sabine, y junto a ella observa las fotografías, nuevo objeto de adoración, del matrimonio entre ambos.

Sobre las realidades múltiples

En diferentes trabajos, Philippe Dubois (2001) y Oliver Grau (2003) han estudiado la imbricación entre imágenes y tecnología; en sus textos, subyace la transformación constante de las máquinas de imágenes de las que, en cierto sentido, el cine de Egoyan es testigo (y, a la vez, producto). Con ambos autores podemos pensar que los nuevos sistemas inmersivos de imágenes, como el *videochat* en *Adoration*, permiten un cruce de frontera particular, es decir, la convivencia de las múltiples realidades, idea pensada por Alfred Schutz (2003a: 197 y ss.) a partir de William James; así, la noción de realidad virtual se podría pensar unir claramente con la teoría social de Schutz.

Para comprender las múltiples realidades debemos caracterizar el mundo de la vida cotidiana, aquel que nos posibilita transitar hacia los otros “ámbitos finitos de sentido”. Éste es la zona operatoria por excelencia y se caracteriza por ser un mundo intersubjetivo que existía mucho antes de que cada uno de nosotros naciera, un mundo experimentado e interpretado por otros, nuestros predecesores, como un mundo organizado y con sentido. Todos nacemos en un mundo pre-interpretado. Se trata de nuestro mundo real, el de nuestras acciones e interacciones. Se encuentra dado-por-sentado, y raramente es cuestionado o puesto en duda ya que actuamos en él de forma pragmática. Esto no significa que no se puedan producir cambios en nuestro mundo cotidiano; al contrario, solo ese mundo puede ser modificado a través de nuestras acciones. El mundo de la vida cotidiana no es un objeto de pensamiento sino que es el lugar de la actitud natural. En dicha actitud, el mundo está a nuestro alcance o a nuestro alcance potencial. Es el mundo de las ejecuciones; es, también, el mundo donde envejecemos, donde envejecemos juntos. Solo se vuelve objeto del pensamiento en actitud reflexiva.

Por lo tanto, es desde este mundo que podemos transitar otros ámbitos finitos de sentido, es decir, un determinado conjunto de experiencias que muestran un estilo cognitivo específico y son, respecto a este estilo, coherentes y compatibles unas con otras. La “realidad virtual”, las redes sociales, los *video chats*... pueden ser pensados como ámbitos finitos de sentido.

Schutz ejemplifica algunos ámbitos finitos de sentido refiriéndose al mundo de los sueños, de la pura fantasía, el de la experiencia religiosa, la contemplación científica, el del juego de los niños o el de la locura. Los ámbitos finitos de sentido se relacionan también con el acervo de conocimiento y la distribución social del conocimiento; así, lo que para un físico es su ámbito finito de sentido, para un lego puede resultar “irreal”. El caso del arte es iluminador: cuando vemos una obra de teatro o una película fantástica no reparamos –en principio– en los actores sino en los personajes. Si en una película el superhéroe vuela ningún espectador dirá que eso es irreal, ya que se ha ingresado a un ámbito de sentido particular.³ Por otra parte, se debe tener en cuenta que diariamente o incluso en el lapso de una hora, podemos pasar por una diversa gama de tensiones de la conciencia, saltando de ámbito a ámbito: del sueño podemos pasar al ámbito científico o al artístico, para luego volver al de la vida cotidiana; según Schutz, esto se debe a que cada ámbito posee una *epojé*⁴ característica; es decir, una forma dominante (y no cuestionada) de espontaneidad, de comportamiento, de experimentarse a sí mismo, de sociabilidad y una perspectiva temporal específica. Estos cambios de actitudes son también los que permiten ingresar a los diversos ámbitos sin conmoción alguna.

En el caso analizado, podemos pensar que la experiencia de encender la computadora y esperar la conexión es un pasaje de mundos. Estas acciones permitirían un salto hacia otro ámbito de sentido. Como señalamos, cada uno de estos ámbitos posee estilos cognoscitivos particulares, siendo las experiencias dentro de cada ámbito coherentes entre sí y compatibles unas con otras aunque puedan divergir de los significados de la vida cotidiana.

Por lo tanto, la vida en la pantalla, en este caso el *video chat*, se sitúa entre los diversos ámbitos finitos de sentido a los que la conciencia puede acceder. La realidad virtual no hace que ésta se separe de la realidad de la vida cotidiana, sino que la primera se inserta en la segunda como parte constitutiva de los universos de sentido o de múltiples realidades. Pero el *video chat*, a su vez, puede ser pensado como una nueva forma de “experiencia mediata del Otro”. El chat puede ser usado adoptando una identidad particular para dicho ámbito de sentido, como Simon hace, o bien manteniendo la identidad y empleando el *video chat* como forma típica de comunicación, teniendo este tipo de forma un grado de inmediatez particular: se comparte el tiempo real y también el espacio pero en forma virtual.

Aquí es donde se vuelve sugerente pensar la identidad en términos narrativos. ¿Existe, entonces, alguna característica identitaria particular dentro de este ámbito de sentido? ¿Dónde radica la diferencia entre el Simon del mundo virtual y el del mundo de la vida cotidiana?

Mundos virtuales e identidad narrativa

3 Schutz (2003b) estudió detenidamente esta cuestión en su análisis de *Don Quijote*.

4 Concepto nodal en su teoría, Schutz toma esta idea de Edmund Husserl, que la describe como “poner entre paréntesis” la cotidianeidad.

Quizá uno de los planteamientos más interesantes que efectúa Egoyan en *Adoration* es que la supuesta línea divisoria entre virtualidad y realidad “real” es muy fina. La tecnología, presente en nuestra cotidianidad, más que separar los mundos, los amalgama. En las últimas décadas en estas redes se popularizaron diferentes canales de conversaciones, salas de *chat*, *video chat*, blogs y otros tipos de mensajería instantánea trajeron consigo una paradoja: exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red (Sibila, 2008). Pero esta paradoja también se expresa de otro modo, ciertas formas “anacrónicas” de expresión y comunicación tradicionales “parecen volver al ruedo con su ropaje renovado, tales como los intercambios epistolares o los diarios íntimos” (Sibila, 2008: 18). Esta tecnología, a la par de su discurso de novedad, ha traído cambios en el campo de la experiencia subjetiva, cambios que se concentran en las diversas posibilidades de interacción. A partir de *Adoration* me concentraré en una arista: los relatos que se ponen en juego, los relatos que alguien expone ante un público, ¿poseen personajes de ficción, o exponen la vida “desnuda” y cruda “tal cual es”?

Mientras que en la modernidad las paredes de los hogares burgueses abrigaban al yo, hoy, como



Adoration (Atom Egoyan, 2008). Figuras 6 y 7

algunos autores lo señalan (Sibila, 2008), parecerían estar derrumbándose. Sin embargo, mientras las transformaciones contemporáneas hacen emerger otras construcciones identitarias, basadas en nuevos regímenes de producción y tematización del yo, estimo que resulta preferible señalar que dichas paredes se están reconfigurando antes que derrumbarse. Como vemos en *Adoration*, Simon coloca su intimidad en la red desde y en su casa, en la comodidad de las paredes de su hogar; la computadora no solo ha modificado las relaciones íntimas sino también el espacio hogareño. Ese traslado hacia la vidriera mundial que es la pantalla, Simon lo hace desde su habitación, o gracias a la *notebook* (Figuras 6-7) lo puede hacer desde toda su casa –en este caso el debate continúa en la cocina. Por lo tanto, no son las paredes de la intimidad que se derrumban, sino que se modifica el espacio privado de la intimidad: la computadora, como herramienta central, ocupa un lugar privilegiado en la reconfiguración del espacio íntimo.

La memoria y la identidad poseen rasgos en común complementarios entre sí: una persona recuerda porque es lo que es, y porque es lo que es posee determinados recuerdos. En esa dirección, el relato, la representación del recuerdo, es tanto la forma en que se crean los recuerdos como la identidad. La propia vida, entonces, se encuentra asociada al relato en forma constituyente; pero el relato no es solo un componente esencial de la identidad individual. Tal como afirmó Roland Barthes (1982: 7), “no

hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos”. Los relatos son los grandes organizadores de las comunidades, de los grupos, y de las familias.

La identidad se encuentra íntimamente ligada con el tiempo, y es así como la memoria ocupa su lugar: en dicha relación la identidad se encuentra en constante confrontación entre lo que era y lo que ha llegado a ser. Al mismo tiempo, al desenvolverse en el tiempo, la identidad debe pensarse como un “sí mismo como otro”. Esta distinción, tomada de Paul Ricoeur (1996), plantea el dilema temporal de la identidad y el tiempo con la sustitución de un “mismo” (*idem*) por un sí mismo (*ipse*); siendo la diferencia entre estos la que existe entre una identidad sustancial o “formal” y la identidad narrativa, sujeta al juego reflexivo, al devenir de la peripecia, abierta al campo, a la mutabilidad. Por lo tanto, si en este modo se entiende a la identidad como textual y narrativa, esta también establecería un contrato entre “autor” y “lector”.

Ricoeur teoriza la identidad a partir de dos polos: un polo de estabilidad de la identidad al que llama la “mismidad”, que cubre todo aquello que da cuenta de una continuidad, de una estabilidad de la identidad y evoca, de alguna manera, el sentido clásico de la noción de identidad. La *ipseidad*, el otro polo, cubre el sí mismo como otro, la identidad (como) narrativa, la capacidad de re-describir la realidad combinando en forma coherente elementos dispersos en el tiempo y en el espacio.

El problema de la identidad personal se ha enfrentado tradicionalmente a un dilema que según Ricoeur no ha alcanzado una solución aparente: o bien se postulaba la existencia de un sujeto idéntico a sí mismo a lo largo de la diversidad de los estados en los que se va encontrando, o se afirma que el supuesto sujeto no es más que una ilusión sustancialista y que no hay nada más allá de la sucesión de vivencias. Lo que ocurre es que este dilema supone implícitamente una identidad del orden de la *mismidad*, y se desvanece si, en lugar de este supuesto, se asume una noción de identidad del orden de la *ipseidad*.

Con la *ipseidad* así entendida, Ricoeur estima que se puede escapar también del dilema de lo mismo y lo otro: como la identidad descansa en una estructura temporal, según el modelo de identidad dinámica que resulta de la composición poética de una narración, el “sí mismo” es susceptible de ser *refigurado* en virtud de la aplicación reflexiva de configuraciones narrativas. De esto se sigue que la identidad constitutiva de la *ipseidad* no es algo fijo e inmutable, no solo por el proceso de ampliación debido al procesamiento de la vivencia de nuevos episodios, sino y sobre todo por tener un carácter siempre revisable.

Ahora bien, a partir de la identidad narrativa también podemos cavilar el lugar que a la imaginación le corresponde en el proceso identitario. A partir de Ricoeur, Richard Kearney esgrimió lo que denomina la “imaginación narrativa”; para éste, comprender la identidad de esta forma se origina a partir de una preocupación ética. Mientras que la ética, desde los griegos hasta nuestros días, se refiere a la relación entre la virtud y la búsqueda de la felicidad en términos universales, es tarea de la narración proveernos con formas específicas de imaginar cómo los aspectos morales del comportamiento humano pueden ser vinculados con la felicidad o infelicidad. En ese sentido, Ricoeur agrega a la *Retórica* de Aristóteles la “Iniciativa”: ver nuestra existencia en términos de tales posibilidades ampliadas de imaginación es mejor para identificar nuestros objetivos y motivos, y así inaugurar nuevos principios (Kearney, 1998: 242-243).

En el acto de narrar, los lectores/oyentes pueden convertirse en participantes imaginativos de los recorridos de los personajes. Kearney (1998: 245) estima que lo que ocurre en la ficción no es un extraño acontecimiento solipsista, sino la posibilidad esencial para la vida humana como tal: sin el mínimo sentido de compañerismo o de empatía con el personaje hay poco sentido de humanidad compartida (*shared humanity*) o de la historia. Al narrar la vida de uno en respuesta a la pregunta del otro –“¿quién eres?”– el yo narrativo se constituye como una identidad perdurable en el tiempo, capaz de mantener compromisos y promesas al otro distinto de sí. La imaginación narrativa se puede condensar en tres aspectos: capacidad testimonial (para dar testimonio de un pasado), capacidad empática (para identificar a los diferentes a nosotros) y como capacidad crítica-utópica, para desafiar las historias, tanto oficiales como no oficiales o para disentir con historias que permitan abrir nuevas formas de ser.

En la identidad, la imaginación y la memoria se encuentran en tensión. En la memoria “se encuentra” nuestro pasado, el “yo fui”; dado el peso del pasado en nuestra identidad, en ella existe la creencia de permanencia, de la identidad personal: “porque fui, seré” (mantenimiento en el tiempo de un núcleo identitario). Pero ya sabemos que la identidad no es solo eso, puesto que al intervenir la imaginación la identidad también es moldeada por ésta; existe así un horizonte identitario: “yo quiero ser”. El “yo quiero ser” se imagina, entonces, desde una Aquí y Ahora determinado, a partir de las condiciones biográficas actuales, un “yo seré”. La identidad, como la memoria, se funda también en la expectativa, tanto al construirla como al narrarla.

Por lo tanto, el relato de vida, la identidad narrativa, se encuentra también condicionada por el contexto de enunciación o, a partir de la terminología ya expuesta, por el ámbito finito de sentido. La misma persona puede narrarse en forma diferente según el ámbito: le sucede a Simon en *Adoration*, nos sucede a nosotros en nuestra vida. La identidad, tanto la personal como la narrativa, entonces, es a la vez subjetiva e intersubjetiva, pudiendo, en éste último caso, referirse a una comunidad identitaria.⁵

Intersubjetividad, imagen y empatía

Tras el rodeo en torno a la subjetividad, la identidad –en sus diversos polos–, y la imagen, es tiempo de retomar algunos interrogantes planteados a partir de *Adoration*. Hay dos grandes bloques analíticos que se desprenden de lo expuesto: por un lado, la aparición de las nuevas tecnologías trae, efectivamente, una reconfiguración del yo que es ciertamente novedosa. No se trata de que Simon se invente una identidad; de hecho, la identidad –“hijo de un terrorista”– que lleva al *video chat* ya existe por fuera. Esa identidad narrativa la adoptó en clase para sus compañeros y fueron ellos, también, los que la aceptaron: el pacto identitario comenzó en dicho ámbito de sentido. Ello no quita para que los *videochat* se puedan comprender como otro ámbito finito de sentido que puede dar lugar a otra identidad.

Lo sugerente de *Adoration* es la puesta en escena de una identidad de Simon en pos de alcanzar una posible “verdadera” identidad. Como si fuera una paradoja, para responder al “quién eres” básico de la identidad, Simon lo hace creando otra; sin embargo finalmente se responderá la pregunta con las otras identidades descartadas. Se podría decir así que la identidad resultante de Simon se forma dialéctica e intersubjetivamente.

5 Esta línea teórica puede ser complementada desde los imaginarios sociales de Bronislaw Baczko (1999), o bien desde las representaciones sociales pensadas por Serge Moscovici (2001), autor que tomará aspectos teóricos de Schutz. Asimismo, en este camino no debe pasarse por alto la noción de “comunidad imaginada” de Benedict Anderson (2006).

Si las narraciones del yo poseen ya una larga tradición, ¿en dónde reside lo novedoso de las nuevas narraciones? ¿Es en ellas o en la herramienta? Tomando como ejemplo de narrativa de sí [mismo comentario] al *videochat*, dado que es la herramienta trabajada por Egoyan en este film, estimo que en las nuevas escrituras de sí [mismo comentario] se da una conjunción de elementos. Lo nuevo se encontraría en la innovación en el terreno de las “máquinas de imágenes”; el resultado es, justamente, las nuevas formas narrativas. Sin embargo, considero que entre lo *nuevo* y lo *viejo* subyace algo más: un nuevo modo de encuentro social.

Para dar cabida a esta línea, retomo algunos de los postulados cardinales de la intersubjetividad en Alfred Schutz. La vida diaria se caracteriza por el hecho de que el interrogante filosófico de cómo es posible conocer otras mentes nunca se plantea como problema formal para los hombres en actitud natural. En cambio, se presupone la intersubjetividad como una cualidad obvia de nuestro mundo: nuestro mundo es la tipificación subyacente del sentido común, según afirma Maurice Natanson, discípulo del austríaco (Natanson en Schutz, 2003a: 19).

Esto se desprende de los tres puntos nodales que señala Natanson en torno al problema de intersubjetividad tratado por Schutz. El Aquí y Allí del *ego* es lo primero: mi cuerpo es el origen de todas las coordenadas que limitan mi mundo. Cuando me traslado, mi Allí se convierte en un Aquí. En cambio, mi semejante, por más que me traslade, para mí siempre estará Allí.

El segundo punto de la intersubjetividad recae en el *alterego*. Schutz destaca que entre los elementos de mi experiencia del mundo exterior no solo hay objetos físicos, sino semejantes, *alteregos*; de este modo, el encuentro con el cuerpo de otro ser humano difiere cualitativamente de la experiencia de otros cuerpos u objetos. El reconocimiento del cuerpo de un semejante es contemporáneo de la conciencia y apreciación del ego, es decir, del *alterego*, un ser para quien hay un mundo. La experiencia con el semejante en una Aquí y Ahora, en una contemporaneidad, en un encuentro social, lo captamos en un Ahora, y solo en actitud reflexiva como un Recién. El hablar del otro y nuestro escuchar son experimentados como una simultaneidad vivida. Esa simultaneidad es para Schutz la esencia de la intersubjetividad, ya que significa que capto la subjetividad del *alterego* al mismo tiempo que vivo en mi propio flujo de conciencia. Esta doble captación recíproca, la de un *ego* y su *alter* es la que hace posible nuestro ser conjunto en el mundo

Finalmente, el tercer elemento recae en la estructuración del mundo social. En ella, Schutz plantea la relación entre predecesores, contemporáneos y semejantes, y sucesores. *Adoration* a la par que nos presenta nuevas formas de transmisión, las digitales, también plantea un nuevo modo de encuentro social.

Schutz establece diferentes grados de encuentro social, siendo el cara-a-cara el que permite, finalmente, una relación Nosotros real. Este punto es el grado cero y a partir de allí comienzan diferentes mediatizaciones para el encuentro social. La conversación telefónica o el intercambio epistolar eran pensados por Schutz como formas de mediatizar la comunicación y los encuentros sociales (Schutz y Luckmann, 2003: 83). ¿Por qué la relación cara a cara sería la forma más *pura* de encuentro social? Por la posibilidad de experimentar el cuerpo del *alterego*, sobre todo su rostro. Aquí es donde el *videochat* trae una novedad: una nueva forma de estar con el contemporáneo.

Como síntesis de las máquinas de imagen, la computadora posibilita un encuentro social quizá impensado. La videollamada permite así un tipo diferente de mediatización de las relaciones sociales: mientras que el teléfono habilita compartir el tiempo con un contemporáneo, la videollamada permi-

tiría compartir el tiempo real y un espacio virtual. ¿Qué tipo de encuentro social se estaría dando? Más allá de las posibles identidades narrativas expresadas en la computadora, lo cierto es que este tipo de mediatización quizá no permita experiencia con el cuerpo del *alterego*, pero sí con el rostro; por lo tanto, el contemporáneo pasa a ser un cuasi-semejante. Si la identidad narrativa a la par que crea identidad también puede “esconder”; ¿se puede afirmar lo mismo respecto al rostro? La videollamada establece así un nuevo tipo de encuentro social, *virtual* en tanto espacio, y real en tanto tiempo y experimentación del rostro del otro: el mismo no se encuentra detenido como en la fotografía, tampoco es una repetición como en una película; en la videollamada, el rostro “vive”, acciona y reacciona. Se produce, en pocas palabras, comunicación.

La videollamada remite también a una de las particularidades del cine: el primer plano. Muchos autores han teorizado en torno a ello, y quizá siga siendo el trabajo pionero de Bela Balázs el que nos permita comprender esta particularidad. El primer plano nos ha dado la posibilidad de ver el rostro de las cosas. No se ha limitado a mostrarnos objetos nuevos: nos revela, además, sus detalles (Balázs, 1957: 44). Al reflexionar sobre el rostro en el cine, el húngaro reparó en las posibilidades de expresión del rostro, elemento emotivo que va más allá de la carne y el hueso: el primer plano del rostro permitiría así ver algo que se encuentra más allá del espacio y del tiempo; es decir, los sentimientos y los estados de ánimo (Ibid.: 50).

Si el cine permite una aproximación al rostro,⁶ la videollamada da un nuevo giro. Con Carl Plantinga, podemos decir que la videollamada crea una “escena de empatía” (*scene of empathy*). Esta construcción escénica vuelve a traer el lugar de la imaginación a nuestra vida cotidiana y a nuestras relaciones sociales. La concentración prolongada en el rostro que brinda el *videochat* no solo permitirá la comunicación y el intercambio de información. Una situación de este tipo también generaría emociones empáticas entre las personas, ya que las expresiones faciales no solo comunican emoción, sino que del mismo modo pueden provocar, aclarar y fortalecer la respuesta afectiva. Esto es posible ya que al observar el rostro del *alterego* se alcanzaría un intercambio a través del proceso de mimetismo afectivo, la retroalimentación facial (*facial feedback*) y el contagio emocional (*emotional contagion*) (Plantinga, 1999: 240). En síntesis, el rostro no solo es ámbito de comunicación sino también de emoción: observar el rostro del Otro, de un *alterego*, puede ir más allá de la comunicación, ya que puede provocar una respuesta emocional por parte del “visualizador”. En ese sentido, Plantinga se refiere al contagio emocional como el fenómeno de “captura” (*catching*) de las emociones o estados afectivos del Otro que promovería el mimetismo afectivo, es decir, la propiedad de imitar las expresiones faciales del *alterego*.

Lo sugerente de las propuestas de Plantinga es que estas tres características presuponen una “sincronización de expresiones”. En nuestra terminología, se podría afirmar que al interactuar con un Otro en el *videochat* nuestras conciencias se sincronizan, se “conectan”, alcanzado así un importante grado de retroalimentación. En la tesis de la retroalimentación facial subyacen dos elementos: primero, la noción de que nuestras expresiones faciales nos proporcionan retroalimentación propioceptiva que podría determinar, o al menos influir, en nuestra experiencia emocional. La segunda es la empatía.

6 Existen numerosos trabajos en torno a la temática del rostro en el cine en particular y a la imagen en general que han tomado como sustento teórico la obra de Emanuel Lévinas o de Gilles Deleuze. Al respecto véase el libro de Jacques Aumont (1998).

Plantinga hace una distinción sugerente entre identificación y empatía. La primera suele ser la operación que se piensa que efectúa el espectador ante una película, cuando sigue las peripecias o los sufrimientos de algún personaje. Sin embargo, la identificación es engañosa, porque implica “una pérdida del yo en el otro, en el que nuestra identidad como un individuo separado momentáneamente se pierde o se debilita en la medida en que nos identificamos con un personaje en la pantalla” (Plantinga, 1999: 244). Por eso, este autor prefiere hablar de “compromiso” (*engagement*) antes que de identificación, ya que este permitiría la empatía y “ciertamente no implica fusión de mentes o identidades” (Ibid.).

La empatía consiste en la capacidad o disposición para conocer, sentir y responder congruentemente a lo que otro está sintiendo. En este proceso interviene la imaginación, ya que no necesitamos imaginar “ser” el Otro, sino imaginar “al” Otro. A partir de nuestro acervo de conocimiento podemos imaginar, por ejemplo, el orgullo o la tristeza del Otro y responder así en forma solidaria hacia el *alterego*. La empatía a su vez es un proceso temporal que se encuentra imbricado con la narración que, en este caso, sería el diálogo. En la corriente de la interlocución y en la visualización del rostro, se produce la empatía. La videollamada, entonces, se coloca como una nueva forma empática en la larga lista de las máquinas de imágenes, trayendo consigo no solo nuevas formas de subjetividad sino, y por sobre todo, de intersubjetividad.

A modo de cierre

Adoration coloca en tensión todas las particularidades que caracterizan la intersubjetividad contemporánea. Trae consigo la problemática de la identidad como también la necesidad de expresarla narrativamente. Por otro lado, trae a la pantalla las nuevas formas de registro, almacenamiento y transmisión que permiten las tecnologías digitales; y, al hacerlo, también trae sus problemáticas, que redundan en nuestra relación con el pasado. ¿Qué sucede cuando lo transmitido en ocasiones no es incorporado a la identidad, cuando esta estalla?

En la película, Simon recibe un legado, un relato familiar que fue moldeando su identidad. Sin embargo no lo acepta, lo hace estallar, rechazando el afán de controlar el sentido del pasado que el abuelo lega. *Adoration* nos muestra el carácter constructivista y narrativo de las identidades, a la vez que nos las señala como frágiles y volubles; al mismo tiempo, nos indica el lugar de la imagen en la conformación de nuestra identidad, ya sea para conectarnos con el pasado o para forjarnos una en el presente. También como “repositorio” de identidad, las imágenes resultan tan frágiles como la primera.

A pesar de la empatía y el encuentro social que la videollamada permite, Egoyan sugiere, al igual que Schutz, que las resoluciones del mundo de la vida cotidiana (en el que podríamos pensar que la identidad personal se encuentra) únicamente se pueden resolver en él. Simon no solo se desprende de las imágenes y de los relatos, sino que los destruye. En ese acto, al abandonar toda mediación, Simon logra una experiencia inmediata con el pasado, una experiencia vívida y propia. El pasado permanece pasado, pero su identidad, forjada en el pasado, ahora dispone de otro futuro. Resulta sugerente advertir también en este film cómo se crea el pasado: el relato del pasado, controlado por el abuelo y que colocaba a Sami, el padre de Simon, como una figura demoníaca, ahora se reconfigura. Y no es solo el pasado el que sufre esa transformación. En la conclusión del film, Simon vuelve a las imágenes, en las que ve a su padre pero con un nuevo pasado: las imágenes son las mismas, pero no así su sentido.

Bibliografía

- Anderson, Benedict (2006). *Comunidades Imaginadas*, México: FCE.
- Aumont, Jacques (1998). *El rostro en el cine*, Barcelona: Paidós.
- Baczko, Bronislaw (1999). *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*, Buenos Aires: Nueva Visión.
- Baer, Alejandro (2005). *El testimonio audiovisual. Imagen y memoria del Holocausto*, Madrid: CIS/Siglo XXI.
- Balázs, Béla (1957). *El film. Evolución y esencia de un nuevo arte*, Buenos Aires: Losange.
- Barthes, Roland (1982). *Introducción al análisis estructural del relato*, México: Premia.
- Desbarats, Carole, (1993). "Conquering what they tells us is "natural"" en *Atom Egoyan*. Paris: Editions Dis Voir.
- Dubois, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas/UBA.
- Egoyan, Atom, (1993). *Speaking Parts*, Toronto: Coach House Press.
- Egoyan, Atom, (2002). *Ararat. The shooting script*, New York: Newmarket Press.
- Egoyan, Atom, y Balfour, Ian, (2004). *Subtitles. On the foreignness of film*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology/Alphabet City Media.
- Grau, Oliver (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge: The MIT Press.
- Kearney, Richard (1998). *Poetics of Imagining*, New York: Fordham University Press.
- Morris, T.J, (2010). *Atom Egoyan interviews*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Moscovici, Serge,(2001). *Social Representations*, New York: New York University Press.
- Plantinga, Carl. (1999). The Scene of Empathy and the Human Face on Film, en Carl Plantinga & Greg Smith (Eds.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (pp. 239-256). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Ricoeur, Paul (1996). *Sí mismo como otro*, Madrid: Siglo XXI.
- Romney, Jonathan, (2003). *Atom Egoyan*, Londres: British Film Institute.
- Schutz, Alfred (2003a). *El problema de la realidad social*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Schutz, Alfred (2003b). *Estudios sobre teoría social*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Schutz, Alfred, y Luckmann, Thomas (2003). *Las estructuras del mundo de la vida*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Sibila, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*, Buenos Aires: FCE.
- Tschofen, Monique, y Burwell, Jennifer (Eds.), (2007). *Image + Territory. Essays on Atom Egoyan*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Weinrichter, Antonio. (2010), *Teorema de Atom. El cine según Atom Egoyan*, Madrid: T&B.
- Wieviorka, Annette (2006). *The era of the witness*, Ithaca: Cornell University Press.
- Wilson, Emma, (2009). *Atom Egoyan*, Chicago: University of Illinois Press.

■ Autor

Lior Zylberman es Doctor en Ciencias Sociales (UBA), Magister en Comunicación y Cultura (UBA), y Licenciado en Sociología (UBA). Es profesor en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido (FADU-UBA). Actualmente es becario del Conicet, y forma parte del equipo de investigación del Centro de Estudios sobre Genocidio de la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Es Secretario General de la Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual, y miembro del Advisory Board de la International Association of Genocide Scholars. En sus investigaciones, artículos y capítulos de libros ha abordado las relaciones entre cine, imagen, memoria, dictaduras y genocidios.

Fecha de recepción: 23/06/2013 Fecha de aceptación: 18/08/2013

TOPO

EL VIEJO



Para quienes no se conforman con lo que las cosas parecen, y quieren saber lo que las cosas son

Suscríbete
www.elviejotopo.com

Síguenos en Facebook.com 

L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

Publicación semestral

6 euros

Número 16

Cuaderno. Veinticuatro viñetas por segundo. Traspases entre cine y cómic

Diálogo. Entre el cómic y el cine. Entrevista con Óscar Aibar

(Des)encuentros. El tercer hombre. Relaciones ambivalentes de poder

L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos está indexada en Thomson Reuters, Latindex, ISOC y CIRC.

Distribuye:

Servei de Publicacions de la Universitat de València (SPUV)
Telf.: 963 864 115

Suscripciones on-line:

www.cineforumatalante.com
También disponibles los números anteriores. Consultar contenidos en la web.

Contacto:

publicaciones@cineforumatalante.com

Avance del número 17:
La arquitectura efímera
en el cine



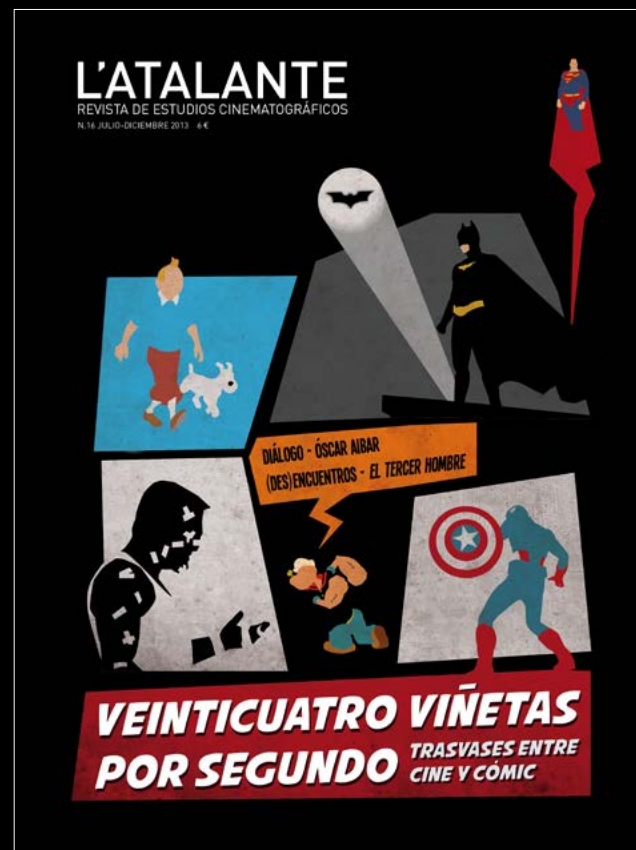
Edita con la colaboración de

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

UNIVERSITAT JAUME I

www.revistaatalante.com



La viñeta digital: trasvases del cómic al cine

JORDI REVERT

> La viñeta digital: trasvases del cómic al cine

Los avances tecnológicos y el desarrollo de la imagen digital han permitido al cine de los últimos tiempos aproximarse al cómic como nunca antes lo había hecho. Con las nuevas herramientas digitales, directores que antes no encontraban la fórmula idónea para emular en pantalla el lenguaje de la historieta gráfica han hallado nuevas posibilidades expresivas para la imagen en movimiento. Gracias a la tecnología digital, los planos alcanzan puntos de encuentro con las viñetas a través de la ralentización de la imagen, el plano-secuencia digital o la técnica de *motion capture*. Al mismo tiempo, ese diálogo entre medios sirve a una visión del autor que acoge formatos ajenos al cine como parte de una educación de la mirada y de su sensibilidad por la cultura popular, entendida esta sin jerarquías. En el presente artículo, se analizan diversas vías por las que el cine, con la complicidad de los últimos avances tecnológicos, ha intentado reproducir la unidad de significado que supone la viñeta y salvar las diferencias gramaticales que existen entre uno y otro medio. A este efecto, se estudian los casos de directores como Zack Snyder y Steven Spielberg, y de películas como *300* (Zack Snyder, 2006), *Watchmen* (Snyder, 2009), *Sucker Punch* (Snyder, 2011), *El hombre de acero* (*Man of Steel*, Snyder, 2013) y *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* (*The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn*, Steven Spielberg, 2011).

Palabras clave: cine y cómic; digital; hibridación; intermedial; motion capture; plano-secuencia digital; tecnología; transmedia.

> The Digital Frame: Transfers from Comics to Cinema

The technological advances and the development of the digital image have allowed the latest cinema to approach comic as it never did before. With the new digital tools, filmmakers who didn't find before the right way to emulate on screen the language of comics, have found new expressing possibilities for the cinematographic image. Thanks to the digital technology, the film frames find meeting points with the comic frames through the deceleration of the image, the digital shot sequence or the motion capture technique. Meanwhile, the exchanges between media give voice to the views of authors caring about other formats, being them an important part of their education and the basis of their sensitivity towards popular culture, with no particular hierarchy. In this essay, there will be analyzed different ways in which cinema, with the complicity of the latest technological advances, comes closer to the comic frames, trying to reach its capacity of synthesis and overcoming the grammatical differences that exist between one media and the other. For such purpose, there will be studied the cases of the filmmakers Zack Snyder and Steven Spielberg, and the films *300* (Zack Snyder, 2006), *Watchmen* (Snyder, 2009), *Sucker Punch* (Snyder, 2011), *Man of Steel* (Snyder, 2013) and *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (Steven Spielberg, 2011).

Key words: Cinema and Comics; Digital, Hybridization; Intermedial; Motion Capture; Digital Shot-sequence; Technology; Transmedia.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/479>.

Diálogo, revolución, hibridación

La llegada del digital y la integración del último sistema de tres dimensiones en los parques de salas han supuesto para el cine no solo renovadas oportunidades de negocio en el flujo de comercializaciones de la imagen, sino también una ampliación de las posibilidades expresivas y estéticas de esta. Se trata de una expansión del lenguaje visual que ha permitido a varios directores, particularmente en el contexto del cine de Hollywood, explorar nuevos caminos asfaltados por la tecnología. La posibilidad de manipular la imagen desde un ordenador, modificar los tiempos de la acción o integrar lo virtual en lo real en diferentes grados, ofrece una infinidad de conjugaciones que se revela idónea para experimentar en el terreno de la hibridación con otros formatos.

Por supuesto que la hibridación no es un fenómeno nacido a rebufo de los últimos avances tecnológicos. Desde sus orígenes, el cine ha demostrado su interés por armonizar en la pantalla el espíritu de productos culturales ajenos, desde el musical de Broadway ya en las primeras películas sonoras a la emulación del espectáculo teatral en obras de Frank Capra o Alfred Hitchcock. El cómic, por su naturaleza verbo-icónica, estaba llamado a ser objeto predilecto en esa pretendida dilución de fronteras dentro del audiovisual. Si para rastrear sus orígenes podríamos remontarnos a personajes como el Yellow Kid de Richard F. Outcault, creado para la serie de ilustraciones *At the Circus in Hogan's Alley*,¹ o incluso a las tiras decimonónicas de Rodolphe Topffer, no fue hasta que el cómic superó su estado embrionario y el cine asentó sus estructuras industriales que el segundo empezaría a tomar al primero como referencia para sus ficciones. En su diálogo primigenio, tal y como explica Diego Mollá (2013) fueron claves las relaciones intertextuales entre el *pulp*, la *daily*, la *sunday*, el *comic book* y el serial cinematográfico durante los años treinta y cuarenta. En ese contexto, la consolidación progresiva de mitologías de la mano de autores como Robert E. Howard o Edgar Rice Burroughs, ayudó a que el público experimentara una temprana forma de intermedialidad en la que podía moverse cómodamente gracias a su conocimiento previo de los personajes. Los estudios, por su parte, consolidaban así la sinergia industrial de acercarse a fuentes populares para canalizar sus historias y mitos en imágenes en movimiento.

Aquellos primeros trasvases tenían como objetivo reajustar los universos descritos en el cómic a los parámetros del cine, esto es, procesar la información gráfica adaptándola a un lenguaje y una narrativa audiovisual, y no tanto experimentar con la asimilación de trazos y dinámicas del arte gráfico. Se trataba de trasladar la iconocidad de personajes como Tarzán, Batman o The Shadow, mientras que la posible mimesis de la imagen cinematográfica para con la de cómic era un resultado más de las derivas de la adaptación que de una verdadera intención de los directores por alcanzar cierto grado de literalidad. Esta no llegó hasta mucho más tarde, una vez esos realizadores habían tomado distancia y conciencia de la importancia sociocultural del noveno arte, y la progresión tecnológica del cine permitía acercarse con más herramientas a una transliteración de la gramática visual de este.

¹ Publicadas desde 1895 en el rotativo *New York World*, editado por Joseph Pulitzer, estas ilustraciones mostraban una callejuela poblada de personajes pintorescos y desaharrados. Entre ellos se encontraba un chico asiático vestido con un camisón azul, que al año siguiente se convertiría en amarillo, valiéndole así el apodo de Yellow Kid —y, a su vez, el origen de la expresión *prensa amarilla*—. A finales de 1896, Outcault dejó el *World* y llevó su personaje al *New York Journal* de William Randolph Hearst, en el que siguió publicando hasta 1898. Para más información, consultar entrada en *Diccionario del cómic*, de Patrick Gaumer y Claude Moliterni (1994: 335-336).

Para que eso sucediera, antes habían evolucionado en el tiempo dos tradiciones adaptadoras que, como señala Álvaro Pons (2013), se armaban en torno al mercado francófono y el estadounidense. La primera optaba por una mayor fidelidad al trazo, hasta el punto de priorizar la animación como vía preferente para mantener la adhesión a la estética del original, caso de los estudios Belvision con Tintín, Astérix y Obélix o Lucky Luke. Esta tradición, sin embargo, quedaría con el tiempo desplazada a las adaptaciones para televisión y vídeo doméstico, también en un mercado estadounidense en el que, por ejemplo, los superhéroes de la editorial Marvel encontraban su continuidad intermedial e icónica en la serialidad televisiva. La segunda, por su parte, desarrollaría todo un sistema de mercadotecnia en torno a la adaptación, proponiendo un modelo en el que los cómics son el punto de partida para una superproducción que sintetiza y revisa sus particulares microcosmos, y en el que las interrelaciones entre ambos generan un *merchandising* propio en torno a los personajes y la iconografía.

En esa línea, personajes emblemáticos como Superman o Batman se convirtieron en el objeto de orquestadas operaciones de *marketing* por las que su particular mitología se veía reajustada a las necesidades del medio audiovisual, al tiempo que daban voz a visiones autorales concretas que, *a posteriori*, serían a su vez influyentes en la evolución en el cómic de estos. Así, la entrega dedicada al superhéroe de Shuster y Siegel dirigida por Richard Donner en 1978, sería continuada por dos secuelas más libres y deconstructivas a cargo de Richard Lester, mientras que *Batman* (1989), de Tim Burton, tomaría como referencia la concepción más oscura del personaje que Frank Miller y Alan Moore habían desarrollado respectivamente en *El regreso del Caballero Oscuro* y *La broma asesina* para acomodarla a su personal caligrafía gótica.

Ese conjunto de interrelaciones, con un fuerte componente mercadotécnico, seguiría evolucionando en paralelo a la incorporación de efectos digitales al cine que permitía un mayor abanico de recursos visuales a la hora de acercarse a los referentes gráficos. En dicha evolución, el cine estadounidense no solo consolidaría una mayor conciencia industrial del cómic como mina de oro para sus producciones —las sucesivas adaptaciones sobre cómics de Marvel en la primera mitad de la década de 2000, y la consciente operación de toma de control y reordenación de dichas adaptaciones a manos de la extensión cinematográfica de la editorial a partir de 2008 con *El increíble Hulk* (*The incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008) e *Iron Man* (Jon Favreau, 2008)—, sino que entendería, en parte gracias a la legitimación del medio a través de la novela gráfica, las posibilidades intertextuales y autorales que este ofrecía para la pantalla. Los trasvases entre cine y cómic, después de varias décadas, alcanzaban un punto óptimo tanto para el diálogo de las formas artísticas como para la explotación comercial.

Dichas relaciones avanzaron, entre la idiosincrasia y la internacionalización, entre la franquicia y el fenómeno aislado, hasta desembocar en una era de transición del analógico al digital y de las dos a las tres dimensiones. La revolución tecnológica que marca sendos cambios supone también una revolución expresiva: el fotograma se convierte, progresivamente, en un lienzo en blanco en el que el autor puede definir las proporciones de lo real y lo virtual, alterar el genoma de la imagen en movimiento para hibridarla con otros formatos y expandir así los límites de la experiencia cinematográfica. En ese contexto, surgen cineastas cuya mirada ha sido educada a través del cómic y de sus correspondencias con otros medios y formatos, y que procesan parte de esa herencia en la fragua de un lenguaje híbrido. La expresión autorale de estos se canaliza en la imagen mutante y manipulable que establece un nuevo diálogo con la viñeta: esta es, ahora sí, un campo de pruebas en el que realizadores como Zack Snyder

o Steven Spielberg tratan de reproducir sus referentes gráficos, ya sea en la espectacularización de la imagen estática, en la acumulación de información o en la transposición del movimiento. Las siguientes líneas se consagran a analizar los recursos cinematográficos y procedimientos empleados por algunos de ellos para buscar la literalidad de la cita a la fuente o emular estéticas y dinámicas del cómic, poniendo el acento en usos varios de la desaceleración de la imagen, el empleo de la técnica *motion capture* y el plano-secuencia como fórmula de continuidad de la acción en progreso.

La velocidad relativa: mutaciones de la imagen en movimiento

La lectura de un cómic invoca la sensación de un arte en movimiento, con un sentido continuo y en marcha. Y, sin embargo, este está configurado por unidades expresivas de distinto tamaño y naturaleza que configuran su discurso. En el cine, esa unidad expresiva probablemente sería el plano, lo cual ya plantea una divergencia fundamental respecto a su equivalente gráfico: mientras que la viñeta debe romper su estatismo mediante el trazo,² lo que sucede en la pantalla entre corte y corte del montaje puede romper la síntesis a la que está obligada la imagen en el cómic y darle un ciclo completo con un principio, un desarrollo y un final. Tradicionalmente, la gramática cinematográfica obligaba a asumir esa imposición de la expansión del sentido y el movimiento, si bien no es difícil hallar ejemplos de interrupciones intencionadas de la naturaleza dinámica del medio en pro de transmitir un efecto de realidad suspendida —las estatuas vivientes de *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961), su posterior citación en *El incidente* (*The Happening*, M. Night Shyamalan, 2008)—. Sin embargo, la implantación de avances tecnológicos que transforman las diferentes fases de un proceso de producción, han terminado por subvertir esa ley implícita, hasta hacer posible que la manipulación de la imagen en movimiento permita, vía una conciencia autoral de la hibridación, la recreación aproximativa de la viñeta, que sirve tanto como referencia a la fuente en tanto que unidad de sentido dentro de la trama.

Es en esa revisión de los límites de la forma y las intersecciones entre ambos medios que se inscribe el director Zack Snyder. Snyder, que comenzó su carrera realizando videoclips para el cantante Morrissey y anuncios para distintas compañías automovilísticas y marcas deportivas, nunca ocultó sus filias por la cultura popular en general y por el cómic en particular. Desde su primer largometraje, su filmografía se plantea como un reciclaje y actualización de productos culturales capitales, empezando por *Amanecer de los muertos* (*Dawn of the Dead*, 2004), revisión acelerada del clásico de terror de George A. Romero *Zombi* (*Dawn of the Dead*, 1978), y continuando por *300* (2006) y *Watchmen* (2009), respectivas adaptaciones de las novelas gráficas de Frank Miller y Lynn Varley, y de Alan Moore y Dave Gibbons. A estas se ha sumado recientemente *El hombre de acero* (*Man of Steel*, 2013), en la que aborda una revisión y deconstrucción de la mitología de Superman, la cual maximizaba la identidad más *pulp* del personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster y recontaba sus orígenes bajo un realismo más acorde a la estética *grim and gritty* que han abanderado las adaptaciones de DC Comics. La excepción la marca

2 También, y como recuerdan Román Gubern y Luis Gasca en *El discurso del cómic* (1994), a través de la descomposición del movimiento en sus fases consecutivas, cuyos orígenes los autores señalan en la cronofotografía que el fisiólogo francés Etienne-Jules Marey pusiera a punto en 1882. Esta, a su vez, inspiró el cuadro *Desnudo bajando una escalera*, de Marcel Duchamp, que Gubern y Gasca apuntan como una de las grandes influencias de los pintores y fotógrafos futuristas italianos en sus experimentos para plasmar el movimiento en imágenes fijas.



Watchmen (Zack Snyder, 2009)

Sucker Punch (2011), la única de sus películas que parte de un argumento original y que se construye como una aparatosa fantasía *transmedia*, conciliando en su caos controlado códigos e imaginarios de los videojuegos, los cómics o incluso el vodevil musical. En ausencia de una obra que adaptar, *Sucker Punch* se propone como una celebración excitada del hedonismo pop que se funda en la estructura narrativa de un videojuego —las sucesivas fases, los jefes a batir que las protagonistas encuentran al final de ellas—, al tiempo que sus pasajes de transición subrayan la conciencia de la puesta en escena propia del teatro y sus imágenes apelan persistentemente a la composición, estética y dinámicas del cómic. Esta obsesión por la mimesis para con la viñeta que recorre todos los trabajos de Snyder, se manifiesta de forma evidente en el prólogo, en el que la protagonista Baby Doll (Emily Browning) mata accidentalmente a su hermana pequeña tras intentar detener la violación de esta a manos de su padrastro, siendo en consecuencia internada en el centro psiquiátrico Lennox House. Durante la escena, el director ralentiza la imagen hasta el punto de que la acción se relata en una serie de planos casi fijos, en los que la cámara apenas se mueve,³ convirtiéndolos en una suerte de *tableaux vivants* en los que no importa tanto la cantidad de información que sucede en el encuadre, como la síntesis de sentido que se produce en este. En un momento dado, el padrastro de Baby Doll forcejea con ella para entrar en su habitación y, presumiblemente, agredirla. Él tira de su ropa y un botón cae al suelo en el mismo instante en que ella raja su rostro con un cuchillo y hace que se separe. El encuadre siguiente muestra el botón girando sobre sí mismo en primer plano mientras al fondo se divisa la figura del agresor entrando en la habitación, una imagen que expresa la idea de una violación a punto de ser consumada —acto que, finalmente, preferirá intentar con la pequeña de las hermanas—. Poco después, cuando Baby Doll trata de asesinarle con la pistola, una tubería perforada hace intuir la tragedia que se confirma en el siguiente plano: la bala ha terminado impactando en su hermana, cuyo cuerpo yace sin vida en el suelo.

3 Solo hay dos movimientos destacables en los que la cámara adquiere protagonismo. El primero sirve, precisamente, como trasvase de un medio a otro: el logo de la productora Legendary Pictures se muestra sobre el telón de un teatro, que se abre mostrándonos un escenario en el que vemos la habitación de Baby Doll y también parte del montaje que se esconde detrás; la cámara avanza desde el patio de butacas —en el que se nos ubica como espectadores— y penetra en dicho escenario, hasta alcanzar el rostro de la chica, inaugurando en ese momento el relato y entregándole el relevo a la gramática heredera del cómic descrita. En el segundo, la cámara avanza a través del ojo de una cerradura para, a través del efecto espejo en la córnea del ojo que mira desde el otro lado de la puerta, efectuar la transición (digital) a la acción que sucede en el contracampo.



Dredd (Pete Travis, 2012)

Así pues, aquí la práctica congelación del movimiento en el plano no lo invalida como unidad de significado, sino que le obliga a una concentración y depuración de sentido en la imagen casi homóloga a la del cómic. Otro ejemplo de planos-viñetas al servicio de la narración se encuentra en los títulos de crédito iniciales de *Watchmen*, en los que Snyder recapitula, de nuevo a través de *tableaux vivants*, los episodios clave de la historia alternativa del siglo XX estadounidense que Alan Moore imaginó como telón de fondo a su obra. Los distintos planos funcionan a modo de ilustraciones de una cara B del relato oficial, acontecimientos históricos reconocibles pero adulterados por la acción de generaciones de vigilantes que han surgido, triunfado y caído en desgracia con ellos. Como en el prólogo de *Sucker Punch*, el recurso a una gramática abiertamente deudora del cómic no guarda aquí intención de literalidad, sino la de adoptar su lenguaje para la pantalla, a lo que se suma en *Watchmen* la vocación por abarcar la complejidad intertextual del original. Minutos antes, sin embargo, la escena que precede a los créditos y que muestra la muerte de Edward Blake ‘el Comediante’ (Jeffrey Dean Morgan) sí se configura a través de una recreación casi exacta de las viñetas dibujadas por Dave Gibbons. El instante en que el personaje es lanzado de espaldas al vacío a través de una cristalera que se rompe en pedazos, es reproducido desde el mismo ángulo y con la misma posición del personaje, y la imagen prácticamente se detiene para fijar la cita ante la mirada del espectador. En la misma secuencia, una gota de la sangre de Blake queda derramada sobre el pin amarillo de una cara sonriente que luce en su batín y que indica su antigua pertenencia a los Watchmen, precisamente la misma imagen con la que se inaugura la primera entrega del cómic. Operaciones de mimesis similares encontramos en *300*: la escena en la que el emisario de Jerjes es lanzado por Leónidas (Gerard Butler) a un foso o aquella en la que, en plena batalla, vemos a las siluetas de los espartanos empujar al precipicio a los soldados persas, se erigen como fotocopias plásticas de sus referentes en papel.

Asimismo, si bien Snyder es quizá el director que más ha insistido en este recurso para acercarse a los cómics que adaptaba, ya sea de forma espiritual o literal, en los últimos años el cine surgido en torno a títulos de referencia del noveno arte también lo ha empleado eventualmente, con resultados diversos. En la reciente *Dredd* (Pete Travis, 2012), nueva revisión del personaje creado en la década de los 70 por John Wagner y Carlos Ezquerra para la revista británica *2000 AD*, los efectos de una droga llamada *slo-mo* —acrónimo de *slow-motion*, es decir, movimiento lento— se manifiestan en la ralentización extrema de la imagen, hasta casi convertirla en viñetas aumentadas por el efecto de las 3D. En la también reciente *Scott Pilgrim contra el mundo* (*Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010), el director Edgar Wright, sin recurrir a una fidelidad estricta hacia los dibujos de Bryan Lee O'Malley, optaba por una hibridación explícita de los lenguajes del cómic y los videojuegos, hasta el punto de que la película se concibe por momentos como un cómic viviente que se desarrolla, al igual que *Sucker Punch*, sobre una estructura de fases y enemigos finales —en este caso, los siete ex novios de la amada de Scott Pilgrim (Michael Cera), Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead)—. De hecho, la cinta de Wright busca con tanto ahínco reproducir recursos y elementos gráficos que varias de sus escenas no solo incurren en la cámara lenta para resaltar una acción, sino que además estas se presentan acompañadas por onomatopeyas que puntúan un golpe o un movimiento. Se trata, en definitiva, de la consagración de la imagen cinematográfica como viñeta digital, como un marco expresivo en el que reproducir libremente otros formatos y medios.

La técnica de *motion capture*: el cine imita al cómic

Si la manipulación de la imagen busca el punto de encuentro con la viñeta, la animación ha supuesto, tradicionalmente, el formato preferente para aproximarse a la estética del cómic. Si bien la industria estadounidense se decantó por el modelo adaptador de acción real que tenía como punto de partida los seriales de las décadas de los 30 y los 40, la francesa por su parte fue consolidando, a partir de la década de los 60, la vía de la animación como una de las principales estrategias para la adaptación.⁴ Los estudios Belvision fueron capitales en esa tendencia, produciendo varias películas y series sobre los principales personajes del cómic infantil-juvenil francófono, a saber Tintín, Astérix y Obélix y Lucky Luke. Sin embargo, el asentamiento de la serialización de las aventuras de Tintín en sucesivos episodios para televisión —con la excepción de los largometrajes *Tintín en el templo del sol* (*Tintin et le temple du soleil*, Eddie Lateste, 1970) y *Tintín en el lago de los tiburones* (*Tintin et le lac aux requins*, Raymond Leblanc, 1972)—, unido a la especificidad cultural de los personajes de René Goscinny y Albert Uderzo y a los elevados costes del cine animado hicieron que el modelo no trascendiera las fronteras europeas ni se cristalizara en una gran producción cinematográfica.

4 Como recuerda Pons (2013: 29-30), la industria europea, y en particular la francesa, también intentó acercarse al cómic a través del cine de acción real, si bien el modelo no caló. Heroínas del cómic para adultos como Barbarella o la contestataria Modesty Blaise tuvieron sus respectivas adaptaciones a manos de Roger Vadim y Joseph Losey, mientras que el cómic infantil-juvenil de Tintín encontró su poco afortunada versión en la pantalla en los largometrajes *Tintín y el misterio del Toisón de Oro* (*Tintin et le mystère de la Toison d'or*, Jean-Jacques Vierne, 1961) y *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (*Tintin et les oranges bleues*, Philippe Condroyer, 1964), los cuales no estaban basados en ninguno de los álbumes de Hergé.

Solo Tintín, a principios de la década de los 90 y gracias a la serie franco-canadiense *The Adventures of Tintin* (*Las aventuras de Tintín*, Ellipse Programme y Nelvana, 1991-1992), amplió su distribución a Estados Unidos, si bien seguía siendo un producto ideado para televisión, con aventuras encapsuladas en capítulos de media hora y dirigidas a un público mayoritariamente infantil y juvenil. Unos años antes, en 1983, Steven Spielberg había contactado con Hergé para mostrar su interés por adaptar el personaje al cine. Antes de que director y dibujante pudieran conocerse en persona el segundo falleció, pero años después Spielberg conseguiría que la viuda de este, Fanny Rodwell, le cediera los derechos. El proyecto abordado por Spielberg junto a Peter Jackson de crear una franquicia en torno al reportero belga, replantearía los términos en los que este se había traducido hasta entonces en el cine. Por primera vez, Tintín sería el protagonista de una superproducción de aventuras dirigida a todos los públicos en las salas de cine de todo del mundo, pero además lo haría redefiniéndose en lo formal, a medio camino de la animación y la imagen de acción real.

La herramienta que marcaba ese punto de encuentro era la técnica de *performance capture*, variante avanzada de la más conocida *motion capture* de la cual Jackson había sido uno de los principales valedores a través de su compañía Weta Digital, utilizándola para el personaje de Gollum en su trilogía de *El Señor de los Anillos* y para el gorila de *King Kong* (2005). Esta tecnología, que permite capturar los gestos y movimientos del actor para luego aplicarlos a un personaje digital, ofrecía las posibilidades expresivas que Spielberg y Jackson buscaban para reproducir la superficie caligráfica de los cómics de Hergé sin tener que recurrir a la animación.

No obstante, frente a los rasgos más realistas de otras historietas gráficas, Tintín ofrecía un problema esencial de cara a su adaptación al constituirse en la línea clara, un estilo caracterizado por un trazo lineal continuado en el que se potencian los ángulos y se eliminan sombras y volúmenes que puedan alterar la legibilidad del conjunto (Gaulmer y Moliterni, 1994: 192-193). Su depuración estilística tenía la virtud de conseguir una gran expresividad a partir de trazos mínimos, una sencillez bidimensional que en la película de Spielberg es restituida por unas tres dimensiones en las que se diluye la concisión y agilidad gestual de los personajes de Hergé.⁵ En cualquier caso, el propósito de integrar al reportero de *Le Petit Vingtième* en la era digital queda de manifiesto en la escena que sucede a los títulos de crédito iniciales: el rostro del Tintín bidimensional es dibujado sobre papel por un retratista callejero en un mercadillo; inmediatamente, el Tintín tridimensional (Jamie Bell) hace su aparición en el plano y admira la precisión del retrato, justo antes de que su dibujante muestre su rostro, que no es otro que el del mismo Hergé —o su versión digital—. La escena sirve al tiempo como homenaje y transición del cómic al cine, si bien también apunta a la autoconciencia del conflicto que se impone al conferir relieve dimensional a la obra gráfica.

Este, además, se extiende a la cuestión del movimiento: si por algo se caracterizaba el estilo de Hergé era por su efectividad cinética, capaz de imprimir una sensación de acción y movimiento constante a partir de viñetas prácticamente limpias, pero siempre concisas en la información que aportan. El ejemplo lo encontramos en los personajes de Hernández y Fernández —en el original en francés, Dupont

5 Paradójicamente, la saturación de información en la imagen digital resulta contraproducente tanto en los logros expresivos del personaje como en la consolidación de su identidad en la película. Quizá porque, como afirmaba el filósofo Michel Serres, el secreto de Tintín radica en que es una hoja en blanco, una de esas imágenes huecas en las que uno pone su rostro y, por tanto, un héroe ambivalente con el que cualquiera puede identificarse (SERRES, 2011).

et Dupond—, secundarios cuya tendencia a sufrir todo tipo de golpes y caídas representa el lado más *slapstick* o comedia física de los álbumes. En la cinta de Spielberg, el imperativo de transmitir la acción completa de un accidente al borde de unas escaleras, junto a la mencionada corporeidad de las tres dimensiones, minimiza el golpe de efecto y oxida la inmediatez cinética asociada a este tipo de humor. No acontece así, sin embargo, en escenas de acción que permiten dar una mayor prolongación a los hechos que se suceden en pantalla, caso de la persecución final en Bagghar. Quizá porque entonces la continuidad visual cinematográfica se superpone a la percepción de la aislada viñeta viviente, o quizá porque el plano-secuencia se postula como herramienta transformadora y canalizadora del *raccord* narrativo del cómic en su traspaso a la imagen en movimiento.

El plano-secuencia digital o la solución de continuidad

Un tercer problema se plantea en la adaptación del lenguaje del cómic al del cine. *A priori*, la consecución de viñetas describiendo acciones aisladas o en progreso parece encontrar una lógica correspondencia en el montaje cinematográfico. Sin embargo, los modos en que se desarrollan los discursos de uno y otro medio difieren: mientras que en el cómic las viñetas acostumbran a acumular sentido o a descomponerlo en sucesivas unidades expresivas, en el cine esa construcción de sentido está supeditada a una continuidad visual establecida en las interrelaciones de los planos. Por esa misma razón, el primero puede permitirse una mayor dispersión de la acción, saltar con mayor agilidad de una subtrama a otra paralela apoyado en la síntesis del significado y en una mayor libertad de elipsis. El segundo, en cambio se ve más sujeto a las leyes del *raccord* y a las delimitaciones narrativas de las distintas escenas como piezas con autonomía propia que cohesionan el conjunto. De este modo, la transliteración se hace imposible desde el mismo momento en que la mecánica gramatical interna que hace avanzar la narración no es la misma en uno y otro.

Ante este nuevo reto formal, el plano-secuencia digital ha devenido una de las soluciones de continuidad más recurridas por los realizadores que adaptaban cómics al cine. Uno de los ejemplos más ilustrativos lo encontramos en la batalla final de *Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012), en la que el grupo de superhéroes se enfrenta a las huestes de Chitauris de Loki (Tom Hiddleston). Si bien la escena avanza alternando distintos flancos de la contienda, en un momento dado la lucha paralela de los Vengadores se ve unida por un plano aéreo en el que la continuidad digital permite que la cámara vuele de uno a otro sin que medie la elipsis. Se trata de un falso plano-secuencia que, como señalaba el crítico Jordi Costa en *El País*, bien podría funcionar como hiperbólica página desplegable de un *comic-book* imposible (Costa, 2012). De hecho, dicha página desplegable con un gran plano general de la batalla existía en *El gran robo de América*, volumen de la serie de cómics *The Ultimates*, a cargo del guionista Mark Millar y el dibujante Bryan Hitch. El plano-secuencia se convierte, pues, en herramienta de síntesis y continuidad visual que rompe toda elipsis en el montaje para plasmar una única imagen gráfica.

Encontramos el mismo recurso en varios de los ejemplos ya citados en este artículo. En la persecución de Bagghar de *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*, la dinámica perpetua que impregna las páginas de Hergé por fin encuentra su correspondencia en la filigrana digital de un plano-secuencia, si bien la acción, a diferencia de las aventuras gráficas de Tintín, opta por la acumulación visual y no por la economía del lenguaje que caracterizaba a la línea clara. En este caso, el plano funciona como una suerte de expansión en movimiento del pasaje de acción que Hergé era capaz de concentrar en unas pocas vi-



The Avengers (Los Vengadores, Joss Whedon, 2012)

74

cuadro

ñetas. En el caso de Zack Snyder, los planos-secuencia digitales de *El hombre de acero* permiten de nuevo la aproximación al espíritu del cómic. En el enfrentamiento final entre Superman (Henry Cavill) y el general Zod (Michael Shannon), una pelea aérea alcanza su clímax cuando el primero, enfurecido, propina repetidos golpes a su enemigo, lanzándole cada vez a una distancia mayor y salvándola rápidamente para volver a golpearle con más fuerza. En esa sucesión de impactos, la cámara se sitúa detrás del personaje de Superman y sigue la reiterativa acción, forjando así un plano-secuencia imposible en el que la continuidad digital permite la inmersión y la imagen se erige como la versión cohesionada de la serie de viñetas que deconstruirían el combate en un cómic. En una escena anterior, Superman y varios soldados del ejército luchan en las calles de Smallville contra los subordinados de Zod. Una de ellos, Faora-Ul (Antje Traue), tiene la capacidad de desplazarse de un punto a otro a una velocidad casi imperceptible al ojo humano, de manera que en pocos segundos propina sucesivos golpes a los soldados situados en distintos puntos de la vía urbana. De nuevo, la cualidad digital del plano, unida a la aceleración de la imagen, permite omitir la elipsis que en el caso del cómic sería necesaria para descomponer la acción en distintos pasos. El *raccord* y las transiciones que antaño exigía el montaje cinematográfico, como falso equivalente a la construcción de continuidad del cómic, quedan pues descartadas para ser reemplazadas por la ilusión digital del plano-secuencia, paradójico recurso en el que sí puede leerse el paso de una viñeta a otra.

Conclusiones: la viñeta digital

En la era de la hibridación, los intercambios y préstamos entre formatos y medios establecen un nuevo campo de batalla para el lenguaje audiovisual. Si el cine ya había establecido, por proximidad, diálogos con el videoclip musical o con los videojuegos, el cómic era un arte cuya condición verbo-icónica encontraba importantes conflictos a la hora de ser traducido a la pantalla. Los recursos propuestos en el presente

artículo, vinculados a los avances tecnológicos del cine y a la posibilidad de manipulación que ofrece la imagen digital, han permitido salvar las distancias que existían entre la gramática de la historieta gráfica y el largometraje de acción real. Así, la posibilidad de alterar la naturaleza de lo real dentro del plano, ya sea compaginándolo con lo virtual o manipulando el espacio y los tiempos de la imagen, contribuye a imprimir en el espectador que antes ha sido lector la sensación de encontrarse frente a un cómic en movimiento. Lo mismo sucede con el plano-secuencia digital, capaz de crear un simulacro de continuidad que aúna los distintos estadios de la acción deconstruida en el cómic, y de realizar al mismo tiempo una lectura expansiva del sentido que se fragua entre viñeta y viñeta. Por último, la tecnología de captura de movimientos abre una tercera vía para el acercamiento estético: la negociación entre el cine de animación como formato idóneo para la adaptación y la expresividad de la imagen real que el primero no siempre consigue.

Estas tres formas de aproximarse al cómic y realizar trasvases desde este al cine ponen de relieve el impacto del digital y la importante transformación que ha acometido sobre la imagen analógica. Este no ha cambiado solo la naturaleza esencial de la imagen, sino que ha alterado la manera en la que esta se relaciona con otras imágenes en su formación de una gramática visual. A partir de ahí, las posibilidades de esa imagen y sus potenciales interrelaciones crecen, no solo dentro del mismo cine, sino también hacia otros medios y expresiones artísticas. En esa estimulante maraña de trasvases, directores cuya formación y bagaje cultural pasa también por esos otros medios, encuentran un terreno fértil para abordar intersecciones y diálogos de la forma que hasta ahora no podían darse. En ese nuevo contexto de lo digital, el horizonte de conjugaciones posibles en la exploración de los límites formales de la imagen cinematográfica, presenta un prometedor futuro lleno de autorías, narrativas y caligrafías mutantes.

Bibliografía

- Alarcón, Tonio L. (2011) *Superhéroes. Del cómic al cine*. Madrid: Calamar.
- Costa, Jordi. (2012) La superprofusión. *Elpais.com*. Recuperado de: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/26/actualidad/1335454612_301583.html
- Costandinides, Costas. (2010) *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. Nueva York, Continuum.
- Di Liddo, Annalisa. (2009) *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scapel*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Ecke, John. (2010) Spatializing the Movie Screen: How Mainstream Cinema Is Catching Up on the Formal Potentialities of the Comic Book Page. En M. Berninger et al. (ed.) *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media Disciplines and International perspectives* (pp. 7-20). Jefferson: McFarland and Company, Inc.
- Gaumer, Patrick, y Moliterni, Claude (1996). *Diccionario del Cómic*. Barcelona: Larousse Planeta.
- Gubern, Román y Gasca, Luis (1994). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Mollá, Diego (2013). Las adaptaciones del *pulp*, la *daily*, la *Sunday* y el *comic book* en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 7-13.
- Pons, Álvaro (2013). La adaptación de cómics al cine en Francia y EEUU: Del homenaje artístico a la franquicia mercadotécnica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 27-34.
- Pratt, Henry John (2012). Making Comics into Film. En A. Meskin y R.T. Cook (ed.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach* (pp. 147-165). Oxford: Blackwell Publishing.
- Serres, Michel (2011). Serres: «Hergé est le Jules Verne du XXe siècle». *Le JDD*. Recuperado de: <http://www.lejdd.fr/Culture/Livres/Actualite/Le-philosophe-Michel-Serres-evoque-Tintin-et-Herge-interview-411069>

■ Autor

Jordi Revert (Valencia, 1984) es estudiante del Máster de Interculturalidad, comunicación y estudios europeos y licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València. Desde 2008 ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios *online* (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). Asimismo, ha publicado varios ensayos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado la publicación en dos ocasiones (números 12 y 16). Escribió el capítulo *El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI*, dentro del libro colaborativo *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*.

Fecha de recepción: 09/07/2013 Fecha de aceptación: 22/07/2013

Ni No Kuni: puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

> *Ni No Kuni:* puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli

Ni No Kuni (*Ni No Kuni: la ira de la Bruja Blanca*, 2011) es un videojuego para PlayStation 3 coproducido por Level-5 y Studio Ghibli. La aportación más clara de los segundos, pero no la única, son unos veinte minutos de animación tradicional. La obra supone la primera incursión de este estudio, especializado en cine de animación, en el mundo del videojuego. Aunque no adapta ninguno de sus trabajos anteriores, recoge todos sus temas y rasgos de estilo y los encaja en el lenguaje jugable. Por ello la defendemos aquí como ejemplo de hibridación madura que, más allá de adaptar o imitar estilos y recursos, traslada y translitera todo un universo filmico a un nuevo medio y lo reconstruye utilizando el lenguaje de este. Ofrecemos un análisis ludonarrativo de la obra, es decir, desde su vertiente jugable y ficcional, atendiendo a sus múltiples herencias y a las tradiciones en las que se enmarca. Para ello presentamos una aproximación teórica a la narrativa en los videojuegos y su relación con el diseño jugable. Repasamos después el JRPG –género jugable de *Ni No Kuni*– y las claves estéticas, temáticas e ideológicas del cine Ghibli. Esto nos permite ver cómo recoge este videojuego las bases de una y otra herencia y las combina en una ludonarrativa coherente para dar lugar a una obra que ha de contarse, por pleno derecho, como parte del corpus de Studio Ghibli y que convierte el universo de este en un espacio físico y ético explorable.

Palabras clave: hibridación; ludonarrativa; diseño jugable; videojuegos; Ghibli; Japón.

> *Ni No Kuni:* Ludonarrative bridges to the Other World of Ghibli

Ni No Kuni (*Ni No Kuni: Wrath of the White Witch*, 2011) is a video game for PlayStation 3 co-produced by Level-5 and Studio Ghibli. The clearest, but not the only, contribution of the latter are some twenty minutes of traditional animation. This game represents the first foray of the studio, specialized in animated films, in the world of video games. Although it does not adapt any of their previous works, it includes all of their themes and traits of style and adjusts them to the language of video games. Because of that, we defend it here as an example of mature hybridization that, beyond adaptations and imitations of style and devices, translates and transliterates an entire filmic universe to a new medium and reconstructs it using this new language. We offer a ludonarrative analysis of this work, that is, contemplating its playable and fictional sides, considering their multiple heritages and the traditions in which it is framed. To this effect we present a theoretical approach to narrative in video games and its relation with game design. We dissect the JRPG –*Ni No Kuni*'s playable genre– and the aesthetic, thematic and ideological key elements of Ghibli films. This allows us to see how this game includes the bases of both heritages and combines them into a cohesive ludonarrative to produce a work that is to be counted, in its own right, amongst Ghibli's body of work and that turns their universe into a physical and ethical explorable landscape.

Key words: Hybridization; Ludonarrative; Game design; Videogames; Ghibli; Japan.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/482>.

Oliver llora en su habitación, incapaz de afrontar su reciente orfandad. Su madre lo rescató pocos días atrás de un accidente y el esfuerzo resultó fatal para su corazón enfermo. Desbordado por la culpabilidad y el vacío, Oliver abraza a Shizuku,¹ un muñeco que ella le regaló y que ahora supone el último lazo maternal, su último vínculo. Lloro y las lágrimas caen sobre la figura. Esta se retuerce, salta, cobra vida ante la estupefacción del niño. Comienza así un viaje fantástico a otro mundo más allá del nuestro en el que Oliver, como



Oliver, su madre y Shizuku en una cinemática animada, obra de Ghibli

todo héroe que emprende su camino, se enfrenta a peligros, gana aliados, derrota enemigos y salva el mundo. Es *Ni No Kuni* (Level-5/Studio Ghibli, 2011), un viaje de maduración con mucho de cuento fantástico que lleva el sello de Ghibli, premiado estudio de animación responsable de cintas como *Tonari no Totoro* (*Mi vecino Totoro*, H. Miyazaki, 1988), *Hotaru no Haka* (*La tumba de las luciérnagas*, I. Takahata, 1988) o *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*El viaje de Chihiro*, H. Miyazaki, 2001). Pero *Ni No Kuni* no es una película, sino un videojuego.

La obra, lanzada para PlayStation 3 en 2011,² está coproducida por Ghibli y Level-5, estudio de desarrollo japonés conocido por videojuegos como *Dragon Quest VIII* (Level-5, 2004) o la serie *El profesor Layton*. La aportación más clara de los primeros son veinte minutos de secuencias cinemáticas animadas, pero su impronta no queda ahí. Los rasgos de estilo —estéticos y, especialmente, temáticos— del cine Ghibli se encuentran fácilmente en todo el producto. Más allá de cuestiones de autoría —y como prueba el análisis formalista ofrecido en este texto—, *Ni No Kuni* es, a todas luces, una “obra Ghibli”.

El juego supone uno de los mejores ejemplos de hibridación entre cine y videojuegos. Lejos de conformarse con adaptar una obra de un medio a otro o imitar usos y recursos, la producción de Ghibli y Level-5 traslada todo un universo artístico a un nuevo medio y lo recrea desde los cimientos. Las señas de identidad no solo se imitan en lo visual sino que se emparejan con características formales propias del medio receptor, manteniendo una coherencia entre lo que se cuenta y el lenguaje con el que se cuenta e integrando la agencia del jugador —su capacidad o incapacidad de hacer— como una herramienta más para la formación del discurso. Es, acaso, una de las hibridaciones más maduras que hemos encontrado y que mejor aprovecha el potencial de los medios que une.

En este texto diseccionamos *Ni No Kuni* y su (ludo)narrativa desde sus herencias jugable y cinematográfica y, más importante, desde la suma de ambas. Para poder entender esta combinación, sin embargo, es necesario hacer antes una primera parada en la naturaleza de la narrativa en los videojuegos, un medio intrínsecamente híbrido.

1 Para este texto utilizamos los nombres de la versión original en japonés.

2 En Japón. A los mercados occidentales no llegó hasta 2013.

Ludonarrativa: cómo cuentan cosas los videojuegos

El videojuego no se puede adscribir a un único origen o señalar como evolución de un único medio. En su génesis se combinan, de manera azarosa, el juego tradicional, lo estrictamente narrativo y los códigos del audiovisual. La discusión sobre estos orígenes múltiples ocupó buena parte de los primeros estudios sobre el medio pero en la actualidad se acepta esta complejidad como rasgo definitorio. Hablamos de un producto que es en su base un juego de cualquier tipo con reglas, estados finales o deseados y que presenta un conflicto ficcional, jugado por un jugador con una agencia limitada por dichas reglas y mediado por una plataforma electrónica capaz de crear, gestionar y representar todo el proceso (Navarro Remesal, 2013: 52).

La mediación tecnológica corresponde a una máquina capaz de ofrecer, en palabras de Klevjer (2001: 3), “una interfaz del mundo” y “una lógica procesal específica”, por lo que es al mismo tiempo “un medio representacional y una máquina de acción”. El videojuego crea espacios virtuales a los que Murray (1997: 71) atribuye cuatro rasgos: son procesales, participativos, espaciales y enciclopédicos. Estos mundos virtuales pueden verse como el corazón del juego: para teóricos como Flynn (2003) o Pearce (2005), el videojuego es ante todo un lenguaje espacial. En ese sentido, es significativo el título de la obra: *Ni No Kuni* se traduce como *El Segundo Mundo* o *La Segunda Tierra*.³

En el juego analógico, el cumplimiento de las normas es responsabilidad de un participante humano; en el digital, la máquina mediadora toma las riendas. Esta automatización añade complejidad (Juul, 2003): las reglas pueden multiplicarse y ya no solo atañen a lo inmediato sino que pueden definir el tiempo, el espacio, el comportamiento de los objetos e incluso el progreso de la narrativa.

La narrativa se entiende aquí como la define Prince (1987): “el recuento de una secuencia de acontecimientos que tienen un tema continuante y constituyen un todo”. En concreto, hablamos de las narrativas que cuentan una historia, de las que Riedl & Young (2010: 219), según la distinción de Herman (2002), explican que poseen “una trama —el esquema de los incidentes principales en una narrativa— estructurada para tener un efecto particular en la audiencia con el tiempo”.

Para Klevjer (2001: 6) los videojuegos crean un marco narrativo complejo con tres capas. La primera de ellas contiene los objetos, las acciones y las reglas; esto es, la parte heredada de forma más o menos directa del juego analógico. En la segunda capa, ubica la narratividad (“*narrativity*”): los personajes, las localizaciones y las situaciones de conflicto básicos, todo aquello que proporciona motivación y razón de ser. La tercera capa contiene la cadena narrativa completa que enmarca la jugabilidad. Nos referimos aquí a estos tres niveles como función —todo aquello vinculado al reglamento—, ficción —todo aquello perteneciente a la caracterización, que tiene potencial narrativo— y narración —el recuento específico de los hechos—.

Todo videojuego tiene función y ficción —el aspecto, la caracterización que se decide dar a un objeto funcional—, pero no todos se centran en una narración ni es este el único motivo por el que los jugadores se acercan al medio. El videojuego ofrece multitud de experiencias y el placer narrativo es solo una parte de ellas.

3 二ノ国 en escritura japonesa. El carácter 二 significa “dos” y 国 significa “tierra”, “país” o “campo”. El título también podría traducirse, de forma menos literal, por “El otro mundo”.

Cuando hay narrativa, esta aparece en lo que podemos llamar espacios narrativos (Navarro Remesal, 2013: 113), que se dividen en siete tipos: cinemáticas o *cutscenes*—secuencias de apariencia cinematográfica con poca o nula agencia—, viñetas e ilustraciones, escenas automáticas—que respetan la estética del juego pero privan al jugador del control—, acontecimientos guionizados o *scripted events*—hechos narrativos que suceden sin que el jugador pierda el control—, diálogos, registros adicionales—textos, vídeos, cortes de voz— y elementos del mundo jugable como pósters, murales o televisores.

Un videojuego, entonces, es una relación en constante movimiento de elementos funcionales y ficcionales, sin separación estanca entre ellos, según una forma potencialmente narrativa. Nakamura y Watanabe (2013) hablan de dos tipos de unidades mínimas que conforman esta relación: el *ludo* y el *narrema*, partículas elementales del “mecanismo del juego” y la narración respectivamente. Para que ambas se vinculen de forma coherente, afirman, el narrema necesita ser descifrable, estar directamente asociado con una representación visible, tener un sentido—lógico— claro, ser complementado con la imaginación del jugador y completar la narrativa.

El ludo podría equipararse con los patrones de diseño del videojuego (Navarro Remesal, 2013: 212), configuraciones básicas de sus diferentes elementos que delimitan el funcionamiento general del juego, los problemas y soluciones que estos presentan, las situaciones concretas en que estos problemas toman forma, los comportamientos espaciotemporales del mundo y el progreso a lo largo de este.

Ludo y narrema remiten al concepto de “ludonarrativa”, que empieza a ser utilizado, entre otros, por teóricos como Eric Swain (2010) o el diseñador Clint Hocking (2007) para hablar de “disonancia ludonarrativa” o la incoherencia entre lo postulado por ambas partes de la suma. Esta cuestión supone uno de los principales frentes de la industria e ilustra las tendencias e intereses creativos y de consumo que esta tiene en el presente.

En un diseño eficiente y claro, la función y la ficción han de complementarse, explicarse mutuamente y añadir tanto legibilidad como significados ulteriores. La apariencia ha de dar sentido, propósito y legitimidad al sistema reglamentario, que a su vez ha de convertir lo narrado en algo participativo. Solo así se articula una ludonarrativa eficaz.

***Ni No Kuni* desde su herencia jugable: el JRPG**

Para entender *Ni No Kuni* como videojuego hay que abordarlo desde su género jugable⁴ y la tradición que este lleva asociada: *Ni No Kuni* es un RPG (juego de rol) y, más concretamente, un JRPG o “*Japanese RPG*”. Este género nació en 1986 como respuesta al RPG norteamericano, que adaptaba a lo digital los esquemas del rol tradicional de papel y lápiz y tenía en *Ultima* (Origin Systems, 1981) y *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) sus principales exponentes. El productor y diseñador Yuji Horii quiso distanciarse de ellos y crear algo distintivamente japonés⁵ y por ello contrató al dibujante Akira Toriyama—famoso autor de series como *Dr. Slump* (1980-1984) o *Dragon Ball* (1984-1995)— y al compositor Koichi Sugiyama. En opinión de Horii, los RPG occidentales eran demasiado exigentes con el jugador, por lo que decidió reducir el énfasis en las estadísticas, simplificar los controles y centrarse en el desarrollo del personaje y la gestión de recursos. Así surgió *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986). Para Donovan (2010:

4 La clasificación por géneros del videojuego se suele hacer en base a conjuntos de patrones jugables.

5 Donovan, 2010: 160.

161), la obra supuso una bifurcación en la evolución del género: a partir de ella, los desarrolladores japoneses se centraron en “la historia y la gestión del equipo” mientras que los occidentales buscaron “liberar a los jugadores de las restricciones de las narrativas pre-definidas”.

Esta división, con matices y transferencias entre ambos modelos, puede verse aún en la actualidad.

Las dos sagas principales del JRPG, *Dragon Quest*⁶ y *Final Fantasy*, continúan activas y siguen apostando por las bases asentadas por Horii. Por lo tanto, podemos concluir que el JRPG se define por una querencia —heredada del RPG en general— por las ficciones de espada y brujería, una fuerte apuesta por la historia y la estructura de camino crítico único con *sidequests* —misiones secundarias—, el progreso y gestión del sujeto protagonista y los aliados que conforman su equipo, un sistema de combate rico y matizado, que tiene lugar en un espacio separado del resto del mundo jugable y en el que la agencia se limita por turnos más o menos claros y códigos artísticos fuertemente enraizados en la tradición japonesa.

Todos estos rasgos están presentes en *Ni No Kuni*. El mundo al que viaja Oliver, guiado por Shizuku, es un lugar claramente inspirado por cuentos europeos y una aproximación infantil a la espada y brujería. La magia tiene un rol central tanto en la ficción de ese mundo como en la función del sistema: las diferentes habilidades de Oliver se corresponden con hechizos que va aprendiendo a lo largo de su progreso. La estructura de la partida está fijada por un camino crítico único, que desemboca en un final cerrado pero permite una exploración del mundo más o menos libre y pequeñas digresiones en forma de misiones secundarias. Esta misión central reproduce tropos del JRPG: el héroe es una suerte de “elegido” o guerrero privilegiado que ha de derrotar a una figura maligna para salvar el mundo. Para ello cuenta con la ayuda de un equipo de aliados a los que el jugador puede dar órdenes durante los combates. Estos combates tienen lugar tras encontrarse a un sujeto hostil y se desarrollan, como pide el género, en un espacio aparte. Para poder actuar el jugador ha de esperar un tiempo determinado tras cada acción; de este modo, se marcan unos turnos de acción en sentido amplio. Tras los combates, el jugador recibe puntos de experiencia que puede repartir entre los miembros de su equipo para hacerlos subir de nivel y mejorar sus habilidades.

Ni No Kuni incorpora también un patrón de diseño muy característico del JRPG y, en concreto, de la saga *Pokémon* —y, por extensión, de la querencia nipona por las mascotas virtuales—: a medida que



El combate y la gestión de aliados en *Ni No Kuni*

6 No es casualidad que *Dragon Quest VIII* y *Dragon Quest IX* tengan detrás, precisamente, a Level-5.

avanza en la estructura, el jugador puede domar a determinados enemigos e incorporarlos a su equipo. Estos enemigos pasan a ser “familiares”, aliados que ayudan en la batalla y que cuentan con sus propias estadísticas, habilidades y patrones de progreso.

La obra de Ghibli y *Level-5* se adhiere de forma directa a los tropos y patrones de diseño del JRPG, tanto los más clásicos como los más modernos, construyendo a partir de ellos unos cimientos lúdicos muy definidos y que condicionan sin duda la ficción que ha de acompañarlos.

Ni No Kuni y el Studio Ghibli

Si en lo jugable *Ni No Kuni* se enmarca indudablemente en el JRPG, su ficción y su narración abrazan con la misma transparencia los parámetros del cuento, de la fantasía y la aventura. Este enfoque genérico y temático es uno de los cimientos de Ghibli. Antes de profundizar en los rasgos de esta, creemos conveniente presentar someramente al estudio y su participación en la obra que nos ocupa.

Ghibli fue fundado en 1985 por el productor Toshio Suzuki y los directores Isao Takahata y Hayao Miyazaki, con la aspiración de tener libertad creativa pero también de conquistar a un público amplio. El grueso de su producción es cinematográfico: suyos son largometrajes como *Porco Rosso* (H. Miyazaki, 1992), *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko* (*Pom Poko*, I. Takahata, 1994), *Mononoke Hime* (*La princesa Mononoke*, H. Miyazaki, 1997) o *Hauru no Ugoku Shiro* (*El castillo ambulante*, H. Miyazaki, 2004), de conocido éxito entre crítica y público. El estudio es, desde hace décadas, una de las principales fuerzas del cine japonés —no solo animado— y cuenta con un prestigio y una proyección nacional e internacional que no tiene igual en su país.

Miyazaki es la figura central del estudio: de las veintiuna cintas en su haber, ha dirigido diez,⁷ producido siete y escrito catorce.⁸ Este reducido núcleo de autores ha hecho que el estudio mantenga un fuerte carácter artesanal pero también que afronte serios problemas de sucesión —Miyazaki tiene ahora 72 años, y Takahata 77—. Tal vez por ello se observa en los últimos años una tendencia a la diversificación: si hasta hace poco su política era dedicar largos periodos de trabajo a un único film, ahora combinan estos con spots publicitarios o vídeos musicales.

Dentro de esta diversificación de la producción podría encajar *Ni No Kuni*, primera incursión firme de Ghibli en el mundo de los videojuegos.⁹ Aunque Miyazaki no forma parte de su desarrollo, los créditos de la obra muestran la fuerte implicación del estudio: Toshio Suzuki aparece como *planner*, Hiroyuki Watanabe —otro productor de la compañía— como productor, Yoshiyuki Momose —animador de Ghibli desde los 80— como supervisor y Ai Kagawa —otro animador que acompaña a Miyazaki desde la seminal *Nausicaa*— como supervisor artístico. La composición musical —que, recordemos, tiene una importancia clave en el manifiesto no escrito del JRPG— corre a cargo de Joe Hisaishi, reputado músico japonés y mano derecha del propio Miyazaki.

7 A efectos prácticos, *Kaze no Tani no Naushika* (*Nausicaa del valle del viento*, H. Miyazaki, 1984) se considera parte de la filmografía del estudio.

8 Por lo tanto, resulta difícil diferenciar un “estilo Ghibli” separado de las marcas de Miyazaki. Admitimos en todo momento que la huella del autor está presente en el estudio aún cuando este no participa de la creación.

9 Anteriormente habían tenido una participación menor en *Magic Pengel* (Taito, 2002).

Tampoco sería equivocado incluir la obra, a la vez, en cierta corriente de “ghiblicación” del audiovisual japonés. Desde hace años, estudios como Madhouse o Production I.G. y autores como M. Hosoda, K. Hara o H. Okiura están siguiendo las pautas estéticas y temáticas del exitoso estudio en busca de la complicidad del público, por lo que la participación de Level-5 no es una rareza.

***Ni No Kuni* y la estética Ghibli**

Más allá de la implicación del personal de Ghibli, *Ni No Kuni* encaja en la estética propia de la compañía. Dicha estética llama la atención, como se ha señalado, por lo artesanal y cuidado de su animación y lo colorido de sus pinturas: las formas suaves, de una gran plasticidad, los colores cálidos y el realismo estilizado y la fluidez en el movimiento podrían señalarse como una causa importante del éxito del estudio entre espectadores de todas las edades, sexos y nacionalidades.

El motor gráfico del juego utiliza una técnica llamada *cell shading* para imitar los colores planos y las líneas de silueta del coloreado bidimensional, mientras que los fondos están texturizados con trazos de pintura digital.

La planificación de cámaras y el montaje del cine Ghibli es muy tradicional y se mueve con comodidad dentro de los márgenes del Modo de Representación Institucional (Burch, 1969) más transparente. Esto se hace para enfatizar la riqueza del movimiento interno del plano. El cine Ghibli es un cine esforzado en imitar, reconstruir y estilizar los movimientos de la naturaleza y sus seres, desde un lobo que salta a una gota de agua deslizándose. En palabras de Odell y Le Blanc (2009: 19), la estética se mantiene coherente de una obra a otra, fijando un estilo común “distintivo de la casa” que, sin embargo, se adapta a las “características e intereses de sus respectivos directores”. Así, Ghibli ofrece

El *cell shading* acerca los modelos 3D a la animación tradicional



una estética distinguible pero flexible, de modo que cada nueva producción se añade a un “universo Ghibli” fácilmente identificable sin por ello perder identidad propia.

Los casi 20 minutos de animación que incluye *Ni No Kuni* son indudablemente Ghibli. Tanto el diseño de personajes, los fondos, el color como la composición y el ritmo de los planos responden a las directrices de la compañía. Además de estas cinemáticas, se presentan otras —hasta un total de tres horas— realizadas con el mismo motor gráfico tridimensional del resto del juego. Estas cinemáticas, creadas por Level-5, imitan en lo posible la forma estética de las primeras.

El universo Ghibli

Más allá de la estética, *Ni No Kuni* se adhiere también a los temas y las claves ficcionales de Ghibli. Este estudio suele apostar por cuentos de carácter infantil pero cargados de una complejidad ética y moral notable. Sus narraciones suelen huir de personajes maniqueístas y de la dualidad entre el bien y el mal. En palabras de Fortes:

[...] la mentalidad budista de Miyazaki se aprecia, además, en el hecho de que sus personajes no se dividen en buenos y malos [...] sino que presentan rasgos positivos y negativos a partes iguales. A diferencia de la culpa teológica de la tradición judeocristiana, la noción de culpa en Oriente va íntimamente ligada al condicionamiento de la energía derivada de los actos erróneos de vidas pasadas [...] Así pues, más que de una irreconciliable dicotomía, cabría hablar de una unicidad de la dualidad en el ser humano. (Fortes, 2011: 14)

Esta complejidad moral se ve acompañada de lo que Fortes (2011: 13) señala como una sensación general de “sensibilidad de lo efímero” —el concepto del arte japonés de *mono no aware*— y de “tristeza agri dulce por la fugacidad de la vida”. Ideas, obviamente, muy lejos de una perspectiva puramente infantil.

Acaso como reflejo de esta poética, la riqueza temática es otro de los rasgos definitorios de las narrativas Ghibli. En su listado de temas clave de la producción del estudio, Odell y Le Blanc (2009: 20) enumeran el ecologismo —“el modo en el que la humanidad interactúa con la naturaleza”—, el vuelo, los niños —“en muchos sentidos, los niños en los films de Ghibli son una fuerza liberadora que permite que cualquier cosa sea posible”, (Ibíd. 23)—, el antropomorfismo, el zoomorfismo y la metamorfosis, el viento y el clima, los mundos dentro del nuestro —“hay una sensación real de que la racionalidad adulta es incapaz de ver lo fantástico y espiritual a nuestro alrededor”, (Ibíd. 26)—, el *shintó* y la mitología japonesa, la comunidad y la sociedad, las influencias europeas y la cultura japonesa.

Para Montero Plata (2012: 199), la obra de Miyazaki destaca en lo temático por una serie de elementos clave que el autor adapta en cada creación. El motor básico es el camino del héroe, que sirve como motivación al protagonista al ofrecer una “situación adversa que impele a una aventura y a una transformación”. Esto se traduce en un doble juego de relaciones dialécticas: por una parte, las horizontales, “la relación histórica del hombre con el mundo” y por otra, la vertical, “la relación del ser humano con la naturaleza y el mundo a través de los siglos”. Así, el viaje del héroe para Ghibli implica tanto una transformación personal como una hazaña de reconciliación entre sujeto y sociedad y entre sociedad y mundo o “legado para generaciones venideras”.

El héroe de las narraciones Ghibli ha de madurar y cumplir con sus responsabilidades con la sociedad y la naturaleza, que van siempre unidas de la mano. “En las películas de Miyazaki”, afirma Fortes (2011: 14), “el hombre es solo una parte más del engranaje del cosmos”. Las cintas de Takahata, como *Pom Poko* u *Omohide Poro Poro (Recuerdos del ayer, I. Takahata, 1991)*, subrayan esta dependencia entre sujeto, sociedad y naturaleza.

La importancia del viaje y la aventura define también el modelo actancial propio del estudio. Para Montero Plata (2012: 181) los tres actantes clave del cine de Miyazaki son el peregrino, el guía y la matriarca:

El peregrino es el héroe, el viajero que deambula por una tierra extraña, por un mundo que no es el suyo. Por su parte, el guía será el compañero del héroe, quien gracias a sus conocimientos sobre el territorio o la situación puede orientar a su aliado a través de su periplo. Por último está la matriarca, la figura femenina de presencia desbordante y que puede ejercer su influencia sobre los otros dos personajes de forma ambivalente (Montero Plata, 2012: 181).

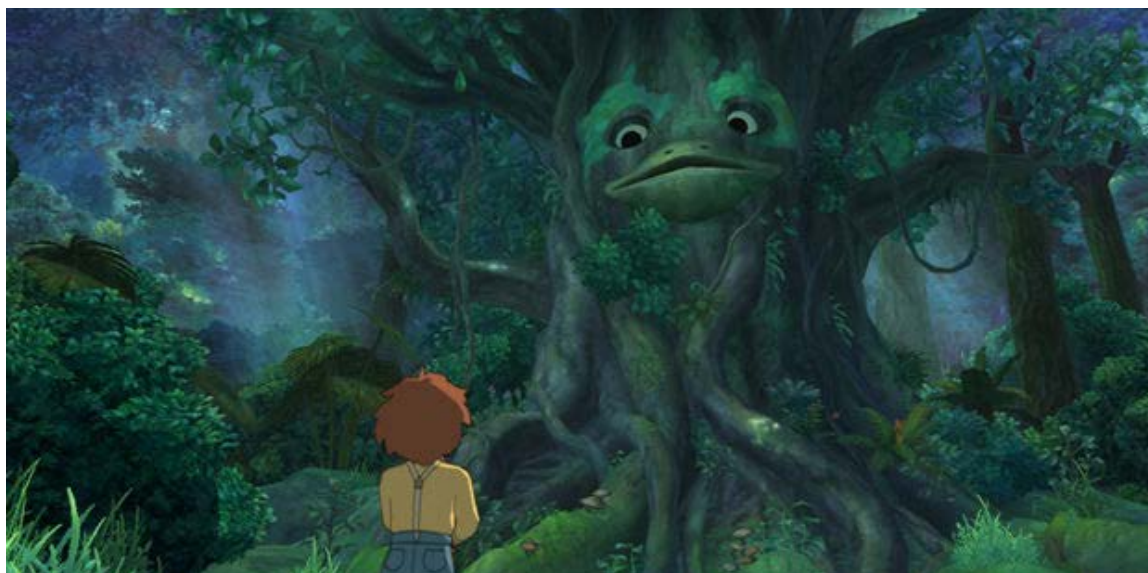
Tanto esta interpretación del viaje del héroe como este cuadro actancial son parte fundamental de *Ni No Kuni*. Montero Plata (Íbid.: 193) amplía la matriz ubicándola en un modelo fractal de tres grupos de tres elementos: al ya citado se añaden el de niños, adultos y ancianos y el de fauna, flora y animismo.

Si el viaje es parte consustancial de la narrativa Ghibli, el destino y el espacio recorrido cobran un papel central. Para Montero Plata (Íbid.: 128) los films de Miyazaki se relacionan siempre con un lugar abstracto y etéreo heredero del Tokoyo de la mitología japonesa, “lugar al otro lado del mar [...], país de las deidades adonde también van los muertos”. Este Otro Mundo aparece de un modo u otro en obras como *El viaje de Chihiro*, *Ponyo*, *Porco Rosso* o *La princesa Mononoke* y nunca pierde su vínculo doble con los dioses —figuras de poder sobrenaturales— y los muertos. Es un mundo paralelo pero que siempre está más o menos ligado al nuestro. Montero Plata (Íbid.: 166) cita a Hayao Kawai, folklorista japonés, quien afirma que “los acontecimientos que tenían lugar en el reino de los muertos o en el mundo de los sueños terminaban causando un efecto en el mundo cotidiano”. Ambos mundos son, en consecuencia, “interpenetrantes”.

El tránsito de uno a otro acaba emparentado en el cine Ghibli con la figura del doble, que puede manifestarse tanto en una “transformación física” como verse “proyectada o amplificada en otros personajes” (Íbid.: 193). Asociadas a estas cuestiones aparecen tanto la magia como las maldiciones, que a menudo ejercen de fuerzas que abren portales interdimensionales. Los héroes de Ghibli suelen estar malditos, a menudo como reflejo poético de la ruptura del equilibrio entre los dos mundos.

***Ni No Kuni* como obra Ghibli: hibridación ludonarrativa**

La narración en *Ni No Kuni* se desarrolla mediante cuatro espacios narrativos principales: cinemáticas, diálogos, escenas automáticas y registros adicionales —textos secundarios que ofrecen breves cuentos de hadas de clara inspiración europea y no son imprescindibles para el camino crítico—. La trama se adhiere abiertamente a las claves temáticas e ideológicas de Ghibli; la primera muestra la tenemos en su mismo título, que podría tomarse, desde una lectura poética, como una declaración de intenciones: la presencia de un mundo fantástico y su relación con el nuestro pasa a ocupar el centro de la narración.



La naturaleza y la sabiduría de los ancianos se suman en el Roble Ancestral

86

cuadro

Volvamos, por un instante, al momento en que Shizuku cobra vida ante un atónito Oliver. La criatura le informa de la existencia de ese Otro Mundo y pide al niño que le ayude a salvarlo: un malvado mago llamado Jabou ha tomado el control y ha roto los corazones, literalmente, de sus habitantes. Jabou maldijo a Shizuku convirtiéndolo en muñeco y ha sido la bondad de Oliver la que lo ha devuelto a la vida; por ello, Shizuku confía en que el niño podrá sanar al resto de su mundo. La odisea ofrece además otra recompensa: cada persona de nuestro mundo tiene un “alma gemela” en el otro y la de Allie, difunta madre de Oliver, es la maga Alicia, quien ha sido secuestrada por Jabou. Salvar a Alicia tal vez resucite a Allie. Tenemos ya los dos primeros actantes señalados por Montero Plata: el peregrino, Oliver, y el guía, Shizuku. El papel de la matriarca es doble —o triple— en este caso: por un lado, la bondadosa Allie/Alicia, por el otro, la titular Bruja Blanca, quien se revelará como la villana última que da órdenes a Jabou.

La idea de las “almas gemelas” recoge una constante del cine Ghibli y la hace más obvia y explícita: la dualidad o los dobles. Las “almas gemelas” están íntimamente ligadas en su estado psicológico, físico y en su destino. El jugador viaja por ambos mundos y puede interactuar con cada mitad del par. En un giro narrativo, se revela que Jabou es el alma gemela del protagonista; si uno muere, el otro también lo hará. El bien y el mal no son fuerzas enfrentadas sino que están condenadas a entenderse y equilibrarse. Los personajes se convierten entonces en un juego de espejos donde uno proyecta y amplifica al otro, producto tal vez de la mentalidad budista japonesa que subyace en toda narración Ghibli y que ordena el mundo en pares según el *yin* y el *yang*.

La Segunda Tierra es una dimensión paralela muy propia de Ghibli: está habitado por figuras de poder mágicas, se ata de manera abstracta a los muertos —la madre de Oliver— y, en nuestro mundo, solo los niños pueden ver a los que vienen de él. No resulta difícil relacionarla con el Tokoyo japonés tal y como lo entiende Ghibli. Sin embargo, su caracterización ficcional está más cerca del cuento eu-

ropeo que de la tradición japonesa: pese a la estética, el desfile de criaturas mitológicas de obras como *El viaje de Chihiro* brilla por su ausencia.¹⁰ Para Montero Plata (2012: 100), la obra de Miyazaki está fuertemente influenciada por Europa y reúne elementos de Diana Wynne Jones, los hermanos Grimm o Jonathan Swift: esta inclinación por la tradición occidental, pues, no traiciona los códigos del estudio sino que los reafirma.

En el diseño de los habitantes de la Segunda Tierra encontramos varias de las marcas de estilo de Ghibli: antropomorfismo y zoomorfismo —con personajes como un rey gato gigante o un ratón espadachín—, importancia de la flora y la fauna, ancianos y animismo. Algunos sujetos son seres ligados directamente a la naturaleza y muestran aspecto de hongos, plantas o animales. Es el caso del Roble Ancestral (figura 4), un árbol consciente con pico de ave que encaja en el arquetipo del anciano sabio. La huella del animismo y de la relación del hombre con el mundo natural, por lo tanto, es más que visible. El patrón jugable de la doma de criaturas —los “familiares”— puede entenderse como una apropiación de estos temas desde la función: el jugador necesita la ayuda del mundo natural para progresar y para conseguirla ha de establecer una relación de confianza con él.

El deber del héroe con la sociedad también se dibuja de manera obvia en *Ni No Kuni*. Muchos personajes tienen el corazón roto y presentan comportamientos desequilibrados o estados de trance. Estos “corazones rotos” dejan de ser una expresión poética y se convierten en un elemento cuantificable y visible: sus fragmentos son ítems que el jugador debe recuperar para sanar a sus propietarios y así avanzar en su camino. Esta búsqueda de fragmentos supone el grueso de las misiones que forman el camino crítico y también de las misiones secundarias. De nuevo observamos cómo un elemento temático abstracto cobra una forma concreta y cuantificable para poder incorporarse a los mecanismos lógicos y exactos del reglamento: los cometidos funcionales del jugador y los ficcionales de Oliver se corresponden, su progreso y su éxito dependen de ayudar a la comunidad y están movidos no por la violencia sino por la bondad del personaje. Oliver, como Chihiro, Ashitaka o Sophie, romperá las maldiciones propias o ajenas ayudando a los demás.

No obstante, el juego sí obliga al jugador a librar combates físicos, como exigen los cánones del JRPG. Un videojuego de este género necesita enemigos que hagan las veces de obstáculos y definan patrones de problema y solución, de situación —los enfrentamientos— y de progreso. Esto podría dar lugar a una disonancia ludonarrativa entre el combate obligatorio en la función y la huida de la dicotomía entre bien y mal en la ficción. Sin embargo, varios matices resuelven el aparente conflicto: en primer lugar, hay que recordar que el cine Ghibli no rehúye la violencia, como prueban *La princesa Mononoke* o *Pom Poko*, sino que nunca la presenta como una solución a los problemas. En segundo lugar, los sujetos hostiles de *Ni No Kuni* son o bien criaturas irracionales —que además pueden dormirse—, o seres malditos con el corazón roto, o antagonistas descarriados por sus acciones pasadas. La maldición y la mala energía acumulada como fuente de maldad, elementos propios del cine Ghibli, se utilizan para justificar los patrones de diseño funcionales. Además cabe destacar que estos combates están guiados por la magia y la representación audiovisual de la violencia está muy suavizada; encaja con la estética infantil y amable del estudio.

10 Entre las criaturas sí encontramos algún guiño a la historia de Ghibli, como un ser llamado Tokotoko que guarda un parecido reseñable con las criaturas de *Mi vecino Totoro*.

Hemos hablado de enemigos que cargan con un *karma* negativo pero que no son, en su esencia, malvados. Montero Plata habla de los antagonistas en Ghibli de este modo:

[Presentan] *un tipo de personalidad más compleja, rica e incluso críptica, cuyo arco de evolución permite un análisis de la psicología del personaje en el que las actitudes y las acciones encuentran una justificación plausible, ya sea ésta errónea, acertada o intrincada* (Montero Plata, 2012: 184).

Éste es el caso de Jabou y de la Bruja Blanca, los dos villanos de *Ni No Kuni*. A lo largo de la trama el jugador descubre sus motivaciones y sus historias personales, marcadas por la desesperación y la soledad. Sus acciones están definidas por una buena intención original que fue pervertida por emociones negativas. A través de Oliver, el jugador podrá vencerlos pero, más importante, ayudarles a redimirse. *Ni No Kuni* no termina con la derrota del mal sino con la redención de unos antagonistas corrompidos.

Ghibli híbrido: cómo cuenta cosas *Ni No Kuni*

En nuestro análisis, hemos señalado cómo la obra de Ghibli y Level-5 reúne en su ludonarrativa los rasgos claves de su género jugable, el JRPG, y del *corpus* cinematográfico del que es heredero, la filmografía de Ghibli. De forma más o menos directa, este videojuego incorpora la idea de un mundo fantástico que cohabita con el nuestro, la dualidad de los personajes, la importancia del viaje como vertebrador del relato, la tríada actancial de peregrino, guía y matriarca, el deber del héroe hacia la sociedad, la relación entre hombre y naturaleza, los niños, el antropomorfismo, el zoomorfismo, los antagonistas complejos, la magia y las maldiciones. Su relato está dominado por la pérdida y la aceptación de ésta —es imposible resucitar a la madre de Oliver—, la soledad y la desesperación: estados emocionales que encajan con la poética de “sensibilidad de lo efímero” y de “tristeza agri dulce por la fugacidad de la vida” que define al cine de Ghibli.

Los estilemas de Ghibli no solo se repiten en *Ni No Kuni* sino que lo hacen adecuándose a una base funcional que bebe de toda la tradición de un género. Esto muestra su madurez como hibridación. El encaje en los moldes del JRPG no es superficial ni postizo sino que hay un esfuerzo de diseño y escritura por hacer que ambas mitades se complementen. Prueba de ello es el personaje de Shizuku, que ejerce de guía en la ficción y repite ese papel en la función, explicando el funcionamiento del juego al jugador: de este modo el actante guía se convierte también en tutorial funcional y el proceso de aprendizaje queda justificado. La magia sirve también para incorporar a lo ficcional habilidades relacionadas con el sistema de reglas y el desarrollo de los personajes y sus poderes. Los sujetos hostiles se presentan de tal modo que no rompen la ideología pacifista y conciliadora que caracteriza al cine Ghibli y sus villanos, pese a ejercer de obstáculo final, muestran motivaciones complejas y tienen oportunidad de redimirse. El cometido moral de Oliver, sanar corazones heridos, se torna una misión explícita de recolección de ítems. El objetivo último de Oliver es salvar unos mundos malditos haciendo más felices a sus habitantes; el diseño jugable hace que sea el propio jugador el que lo alcance con sus acciones.

Si seguimos los requisitos propuestos por Nakamura y Watanabe, vemos que los patrones de diseño jugable y la narrativa de *Ni No Kuni* trabajan a una. La ficción recupera las claves de Ghibli y las hace explícitas, simplificándolas en apariencia pero aportando complejidad a través de las funciones a las que se asocian. Esta simplificación o literalización la hace descifrable, asociada directamente a una

representación visible —las emociones heridas se convierten en fragmentos físicos de corazón— y con un sentido claro —las misiones se fijan abiertamente—. *Ni No Kuni* no es tan solo un JRPG al que se le ha añadido la estética de Ghibli y un relato similar a los de la compañía desarrollado en sus espacios ficcionales. Todo en su diseño persigue crear un discurso puramente Ghibli, ofrecer una narración que encaje en el universo de esta productora y, a la vez, demandar al jugador que se comporte de acuerdo a la lógica y la ética de ese universo.

Por todo esto, consideramos esta obra como un caso de hibridación madura y cargado de matices. No se trata de adaptar una obra a un medio diferente o imitar estilemas y recursos de lenguaje sino que se moldea todo un universo, una ideología y una concepción del cine para que complemente a una base jugable e incorpore a su discurso primario la agencia del jugador. El proceso de transliteración consiste en pulir los elementos temáticos para hacerlos literales, fácilmente descifrables y asociarlos a una representación y unas funciones visibles. Las claves del universo ficcional se explicitan —corazones rotos, pares de personajes con dualidad, mundos interpenetrantes— y se hacen cuantificables para ayudar a construir y enriquecer un sistema funcional. La ordenación en una narrativa arquetípica común —el viaje del héroe— ayuda a encontrar nexos de unión entre una y otra herencia para hacer que dialoguen, se refuercen y amplifiquen en una construcción dual indisoluble, un videojuego que convierte las narrativas originales —el cine de Ghibli— en un universo físico y ético explorable. Mediante este cuidadoso diseño, la hibridación consigue levantar un puente ludonarrativo entre medios.

Bibliografía

- Burch, Noël (1987). *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Flynn, Bernadette (2003). Languages Of Navigation within Computer Games. Presentado en *5th International Digital Arts and Culture Conference*, Melbourne.
- Fortes Guerrero, Raúl (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chibiro*. Valencia: Nau Llibres.
- Juul, Jesper (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, pp. 30-45.
- Klevjer, Rune (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. Presentado en *15th Nordic Conference on Media and Communication Research*, Reykjavik.
- Montero Plata, Laura (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nakamura, Aki; Watanabe, Shuji (2013). Ludo and Narreme: Fundamental Relationship Between Game Mechanics and Interactive Narrative. Presentado en *International Japan Game Studies 2013*, Kyoto.
- Navarro Remesal, Víctor (2013). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. <<http://hdl.handle.net/10803/111168>> (16/6/2013).
- Odell, Colin; Le Blanc, Michelle (2009). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Harpenden: Kamera Books.
- Pearce, Celia (2005). Theory Wars: An Argument against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate. Presentado en *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver.
- Prince, Gerald (1987). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Riedl, Mark O.; Young, R. Michael (2010). Narrative Planning: Balancing Plot and Character. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 39, pp. 217-268.

■ **Autor**

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) es investigador en Videojuegos. Su tesis doctoral presenta la idea de la “libertad dirigida” como la base de la relación entre el discurso jugable y el jugador. Es profesor en el CESAG, en Palma de Mallorca, y sus principales intereses son la representación del jugador, la agencia, la teoría del diseño de videojuegos y la narrativa.

Fecha de recepción: 10/07/2013 Fecha de aceptación: 06/08/2013

Jugar el film: *cutscenes* y la génesis del modelo fílmico interactivo

ALFONSO CUADRADO ALVARADO
ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

> Jugar el film: *cutscenes* y la génesis del modelo fílmico interactivo

La evolución técnica, discursiva, social, económica y estética del videojuego ha sufrido una línea paralela a la que siguió durante años el cine primitivo hasta llegar al hegemónico M.R.I. (modo de representación institucional), un periodo rico y fecundo en experimentación plagado de importantes logros pero también de notables fracasos. Así, los primeros juegos utilizaron unos procesos de ficcionalización no cinéticos (es decir, imágenes estáticas y rudimentarios sonidos) debido a sus limitaciones tecnológicas y solo sería más adelante cuando las secuencias animadas permitirían conectar ambos medios. En este sentido, el lenguaje cinematográfico ha intentado, en múltiples ocasiones, fusionarse con las distintas estructuras de género del videojuego, la irregular aventura gráfica o la ya desaparecida videoaventura.

En el presente artículo se parte de la diferencia ontológica de ambos medios y de las múltiples discusiones en foros profesionales y académicos para analizar las distintas estrategias que han llevado a los actuales videojuegos a conformar el llamado film *jugable*. Uno de los aspectos de esta evolución que se desarrollará en este trabajo es la problemática de la *cutscene*, los *Quick Time Events* (QTE) y los *Scripted Events* en la idea del cine interactivo así como el análisis de las últimas soluciones de *gameplay* que integran la interactividad con la experiencia fílmica. Para ello, se analizan muestras de cuatro videojuegos particularmente representativos: *Uncharted*, *Heavy Rain*, *Tomb Raider* y *Bioshock Infinite*. Todo ello bajo la premisa de que estamos alcanzando la madurez de la construcción de un modelo definitivo de fusión del cine en los videojuegos.

Palabras clave: videojuegos; cine; hibridación; ficción; interactividad; *cutscene*.

> *Playing the Film: Cutscenes and the Genesis of the Interactive Film Model*

Video games technological, discursive, social, economic and aesthetic evolution has undergone the parallel line that the cinema of the origins followed for years until the early and hegemonic IRM (institutional representation mode) was established, a period rich and full of fruitful experimentation, with important achievements but also with notable failures. So, the first games used non-kinetic fictionalization processes (rudimentary static images and sounds) due to technological limitations and would only later when the animated sequences would connect both films and games. In this sense, the language of cinema has tried, in several occasions, to merge with the different structures of the video game genre, the irregular graphic adventure or the already defunct videoadventure.

This article starts with the ontological difference of both media and the many debates in professional and academic forums to discuss the various strategies that have led to current video games to create the so-called playable film. Thus, it exposes the problematic of the *cutscene*, the *Quick Time Events* (QTE) and *Scripted Events* around the evolution of the different genres and the idea of interactive cinema and discusses the latest *gameplay* solutions that integrate interactivity with the film experience. To this end, we analyze four samples of particularly representative games: *Uncharted*, *Heavy Rain*, *Tomb Raider* and *Bioshock Infinite*. All under the premise that we are reaching the maturity of the construction of a definitive model that merges cinema in video games.

Key words: Video games; Cinema; Hybridization; Fiction; Interactivity; *Cutscene*.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/474>.

1. La evolución del videojuego frente al cine: una historia conocida

El jugador de *Heavy Rain*, la saga de *Uncharted*, *Bioshock Infinite* o *The Last of Us* sin duda dirá que tiene la sensación de disfrutar de lo mejor que le puede ofrecer un film —personajes con dimensiones biográficas y psicológicas, tensión narrativa, acción trepidante— sin dejar de sentir que está jugando. La vieja tensión entre jugar o ver una escena de vídeo parece haber sido superada, ha tenido por fin una experiencia en un universo de ficción en el que se siente partícipe interactuando. Estos juegos están marcando un progreso en un determinado tipo de videojuego —distinto de aquellos cuya esencia es la competición como los *shooter*, los juegos deportivos y los de estrategia— que ha buscado, no siempre con buenos resultados, la hibridación con el cine. Pero, ¿en qué consiste y cómo se ha conseguido la sensación de que se ha alcanzado una hibridación definitiva?

Con más de cuarenta años a sus espaldas y tras ocupar un puesto predominante en el consumo de ocio digital, los videojuegos no son un medio cerrado e inerte. Por el contrario, y como cabría decir en realidad de cualquier medio, su evolución es constante debido a las influencias sociales y tecnológicas. La reciente moda de los videojuegos retro nos hace recordar los tiempos del *arcade*, los colores saturados de los primeros gráficos así como el sonido eléctrico de las composiciones *midi*. Ya hay una *memoria histórica* del videojuego y una conciencia de la simplicidad de aquellos primeros juegos frente a los de hoy. Si somos conscientes de la trayectoria, ¿dónde estamos ahora? ¿Hemos alcanzado la madurez del medio? Trazando un paralelismo con el cine tras las mismas décadas de evolución, ¿se podría decir que se ha llegado a un modelo definitivo de juego como el cine alcanzó en un determinado momento el M.R.I.?

Contemplar la evolución del videojuego tal y como hizo el cine no es un salto atrevido en el vacío. Decíamos que comparten una genealogía común, reconocida por varios autores (Huhtamo, 2007; Planells, 2011) y que hunde sus raíces en el ocio popular de finales del siglo XIX donde los espectáculos de autómatas, las primeras montañas rusas o las proyecciones de linterna mágica convivían en los arrabales de las ciudades. Una *proto-interactividad*, primaria y basada en manejar una simple escopeta o un muñeco autómata era ofrecida a la vez que podíamos ver las primeras secuencias de bailarinas en un Kinetoscopio de Edison. La tecnología del momento nos ofrecía las bases de la nueva forma de acercarse a los mundos de ficción para el hombre del siglo XX, la interacción y el espectáculo audiovisual. El cine pronto quiso legitimarse como medio y para ello tuvo que abandonar el denostado arrabal de la feria para instalarse en el centro de la ciudad y buscar otros contenidos.

El videojuego nace también en otro espacio de ocio marginal, los bares donde se instalan las primeras máquinas de *Pong* y los salones recreativos, que en España conocimos en la década de los setenta y ochenta del siglo pasado como billares, pues este era el juego cuyas mesas ocupaban la mayor parte del espacio y solo en un rincón y para los más jóvenes se ofrecían los futbolines, las máquinas de *pinball* y los videojuegos. El videojuego tuvo que salir de este espacio con cierta aureola de perversión para entrar en el seguro núcleo del hogar y buscar nuevos contenidos que elevaran la simpleza de los primeros juegos a la categoría de espectáculo interactivo.

Orígenes y estrategias de legitimación no solo han sido similares en ambos medios. Ante las primeras limitaciones tecnológicas y discursivas, el cine y los videojuegos parecieron exhibir un mismo modelo de film y de juego. Garín (2012) señala muy acertadamente las similitudes entre el cine de los orígenes, el cine de atracciones y los videojuegos. Formalmente *Donkey Kong* es muy semejante a cualquier film primitivo donde se desarrolla una única anécdota, en un único espacio, con pocos personajes y

de resolución relativamente rápida. La práctica inexistencia de un mundo de ficción y un relato tal y como lo conocemos ahora, hacía que el film basara todo su atractivo en el simple *gag* o espectáculo visual. Igualmente los primeros juegos atraían por mecánicas simples y repetitivas. El film duraba unos minutos como la partida de los primeros juegos.

La necesidad de afrontar films más complejos llevó a resolver varios tipos de problemas que iban desde la fragmentación de un espacio mayor al desarrollo de un lenguaje audiovisual que mantuviera la tensión de una narración y la construcción de personajes. Del mismo modo, el videojuego tuvo que fragmentar su espacio, aparecieron los niveles y con ellos fue necesario trazar una arquitectura más compleja de objetivos, misiones y resultados. Los pasos que siguió el cine son de sobra conocidos y ampliamente estudiados (Burch, 1987; Gómez-Tarín, 2003), especialmente el concepto del M.R.I., una noción que nos sirve de referencia para el estudio del videojuego y en la que no abundaremos debido a que el foco de la investigación solo lo contempla como modelo de referencia. Al igual que el cine, el videojuego ha bebido de diversas fuentes para construir la morfología de sus diferentes modelos, como consecuencia de un complejo e interesante proceso de absorción y depurado de influencias, desde los juegos tradicionales, hasta el deporte, pasando, claro está, por la realidad virtual, las influencias tecnológicas del *interface* militar, las teorías del hipertexto y la ficción interactiva y, por supuesto, el cine. Este proceso nunca ha sido claro, lineal ni exento de tensiones y fracasos. Más bien hay que percibirlo como una lucha constante entre la búsqueda por integrar el legado de estos campos y la necesidad de asumirlo pero bajo el prisma exclusivo de su diferencia ontológica: la interactividad.

Cómo ha integrado el videojuego al cine es sin duda un campo de gran interés pero estudiarlo al completo excedería los límites de este trabajo. En el siguiente esquema de la figura 1 podemos apuntar las diferentes vías de relación e influencia y por lo tanto de estudio, que el cine comparte con el videojuego.

Figura 1



Dentro de las estructuras, nos vamos a centrar en uno de los polos de tensión que más polémica ha generado desde los comienzos del videojuego: la inclusión de las *cutsscenes* o cinemáticas en los videojuegos. Las *cutsscenes* son pequeñas escenas con carácter cinematográfico o bien fragmentos con rótulos o audio en que el jugador no puede interactuar y se convierte en espectador. Esta evidente forma de introducir lo cinematográfico planteó la deriva de algunos juegos que pretendían aportar un mundo de ficción similar al cine hacia géneros específicos como la aventura gráfica o las videoaventuras. Su dinámica de juego se basaba en la alternancia equilibrada o desequilibrada (más tiempo de no interacción frente al de juego, lo que ocasionaba que dichos juegos fueran calificados más como películas que como videojuegos) del *playing* con el *telling*. Esta lucha, no exenta de polémica entre aficionados y teóricos, se fue resolviendo poco a poco hasta llegar al punto que consideramos como modelo de integración de lo cinematográfico en el juego: una interacción constante sobre las *cutsscenes*.

Para entender este proceso recorreremos el surgimiento y evolución de las *cutsscenes*, desde la aparición de los textos e introducciones argumentales en los juegos, el desarrollo de la aventura gráfica y la videoaventura, la dinámica del hipertexto como influencia de *gameplay*, la evolución de las *cutsscenes* gracias a las nuevos motores gráficos, y la aparición de técnicas de *gameplay* como los *script* y *Quick Time Events* (QTE) hasta llegar a lo que consideramos el actual M.R.I del videojuego de ficción: el film *jugable*.

2. Las *cutsscenes* irrumpen en el videojuego: leer y ver frente a interactuar

Para que se consiguiera la consolidación y expansión de la incipiente industria era necesario buscar nuevos consumidores y ofertar algo más que juegos de corta duración que se limitaban a la eliminación de un enemigo superando varios obstáculos. Salvo los más afanados *gamers*, el común del público buscaba una experiencia en la que el juego le remitiera a formas de entretenimiento más habituales, aquellas que vehiculaban un mundo de ficción, como el cine, los cómics o la literatura. La ficcionalidad se empieza a introducir en los videojuegos por los resquicios menos inesperados, aquello que rodea el juego: desde la decoración de las máquinas *arcade* hasta las cajas de cartón y los folletos que acompañan a los juegos. Las ilustraciones, como los carteles cinematográficos, ya prefiguran una evocación de los elementos del mundo de ficción que encontrará el jugador: personajes, escenarios, secuencias de acción. Pero también había que renovarlo desde dentro, crear historias más complejas, con personajes bien estructurados y objetivos diseminados a lo largo de un trayecto espacial y temporal mayor. La forma más primitiva de introducir al jugador en un nuevo mundo es mediante un prólogo narrativo que al principio era puramente textual.

Si observamos la figura 2 vemos la introducción de dos juegos que marcaron el comienzo de la aventura, *Prince of Persia* y *Monkey Island*, un texto a la manera de prólogo literario para presentar el ambiente, la trama y los personajes. Tras el prólogo el jugador podía ya interactuar. Una vez alcanzado el objetivo de este nivel volvía otro texto que clausuraba las anteriores acciones y abría las nuevas. De esta forma se había creado una estructura lineal de juego donde los niveles, a la manera de secuencias dramáticas, eran separados por momentos sin interacción que expandía narrativamente el marco de la acción. Pronto estos textos fueron apoyados por imágenes estáticas y más tarde por clips de vídeo. Ello solo fue posible cuando aumentaron la capacidad de los procesadores de las consolas y apareció un nuevo soporte, el CD-Rom, que permitía almacenar mucha más información que un disquete. Habían nacido ya las *cutsscenes* tal y como las conocemos.



Figura 2. *Prince of Persia* y *Monkey Island*

Esta mecánica de juego dio lugar al género de la aventura gráfica que posteriormente con la aparición del CD-Rom evolucionó en las videoaventuras. Empresas como *Sierra* decidieron en la década de los noventa crear lo que entonces se consideraban las grandes producciones del videojuego: una vez que se podían incluir escenas de vídeo, ¿por qué no convertir el juego en una película interactiva? Se crearon una serie de títulos basados en multitud de escenas pregrabadas —incluso con estrellas cinematográficas conocidas como Christopher Walken o Burgess Meredith— que obligaban no solo a cambiar frecuentemente de disco —algunos juegos incluían hasta 6 CD-Rom— sino a hacer *click* constantemente en determinados puntos de la imagen para reproducir los diversos vídeos.

Las videoaventuras desencadenaron una polémica en el mundo del videojuego. Si las acciones del jugador se limitan casi por completo a hacer *click* en vídeos, el jugador no es tal, es un espectador que ve una película y que llama jugar a realizar un tipo de acción propio de la navegación hipertextual. Muchos jugadores denostaron por estas razones las videoaventuras. Sin embargo aparecieron en un momento donde nacía Internet y estaban forjándose las primeras teorías del hipertexto. Ciertos experimentos literarios de los años sesenta como la novela *Rayuela* de Julio Cortázar (1963) o cinematográficos como el *Kinoautomat* (1967), exploraron la posibilidad de romper la linealidad del relato permitiendo elegir al lector o al espectador hacia dónde encaminar la historia —en el primer caso, saltando de una página a otra, y en el segundo apretando un botón que permitiera elegir entre dos secuencias. Internet y los medios digitales permitían de forma fácil lo que era difícil en una sala de proyección o en un libro, romper el relato y convertir al lector o al espectador en autor. El hipertexto fue el soporte teórico de experimentos posteriores y de las primeras reflexiones sobre la narración e interactividad que buscaban la sutura entre estos dos momentos que tanto molestaban a los jugadores clásicos.

Los diseñadores creaban videojuegos con ricas y complejas historias donde el jugador casi no hacía nada. Bajo esta dinámica las videoaventuras imitaban al cine con un tipo de experiencia hipertextual, una actitud comprensible si seguimos la lógica de influencias entre medios que nos señala Bolter:

De nuevo, llamamos a la representación de un medio en otro medio remediación y argumentaremos que la remediación es una característica definitoria de los nuevos medios digitales. Lo que podría parecer a primera vista una práctica ocasional está tan extendida que podemos identificar todo un repertorio de modos en los que los medios digitales remedian a los predecesores, repertorio que depende del grado de competición o rivalidad entre los nuevos medios y los antiguos. (Bolter & Grusin, 1999: 45)

Pero ni la literatura ni el cine se hicieron interactivos, ni las videoaventuras se consolidaron como el fin de la aportación del cine al videojuego. Tal y como señala Susana Pajares (2003), el tiempo ha ido olvidando el hipertexto y aunque la narración interactiva según Brenda Laurel es “una bestia imaginaria en la mitología de la informática, un unicornio esquivo que podemos imaginar, pero todavía hay que capturar” (Laurel, 2001: 72), la captura de ese unicornio vendría por superar la dualidad entre espectador y jugador, entre *playing* y *telling*, experimentando con mecánicas que permitirán un continuo de interacción sobre el mundo de ficción del juego. Y, si bien las videoaventuras fracasaron, fueron útiles para estimular el debate entre ludología y narratología.

3. Una controversia fructífera: ludólogos frente a narratólogos

A finales de los años noventa y principios de la siguiente década el desarrollo de las distintas perspectivas académicas que acabarían conformando los llamados *Game Studies* generó un importante debate entre dos visiones. La primera de ellas emergió de los trabajos de Brenda Laurel (1991) y Janet Murray (1999) y su marcado sentido narratológico de los nuevos medios. Desde esta perspectiva, la llamada narratología entendía que el videojuego podía concebirse como un medio más para contar historias en forma de “drama simbólico” (Murray, 1999: 284). En cambio la ludología, establecida y desarrollada por Espen Aarseth (1997), Gonzalo Frasca (1999 y 2003), Jesper Juul (2001) y Markku Eskelinen (2001), entre otros, defendía la autonomía epistemológica y la constitución de una nueva disciplina que analizara el juego, principalmente, desde las reglas que conforman el sistema lúdico, mientras rechazaba el “colonialismo narrativo” (Aarseth, 2004: 45).

Visto con perspectiva, el debate impulsó una reflexión sobre la conformación discursiva no ya del videojuego sino del proceso de comunicación del medio interactivo con el resto de medios precedentes. En esta tarea se ha evidenciado la imposibilidad de llegar a modelos puros que primen una perspectiva u otra y la necesidad de la hibridación como proceso fundamental para la maduración del videojuego en sus distintos modelos discursivos. De este modo, el debate académico fue útil para comprender que los videojuegos estaban destinados a entender su propia naturaleza para aceptar su destino como mundos posibles de ficción integradores.

La interrupción del juego para mostrar escenas de vídeo se vio como inadecuada para un medio más performativo o configurativo que interpretativo (Eskelinen, 2001). No obstante, y lejos de esta visión de la ludología más radical, Rune Klevjer (2002) esbozó un conjunto de argumentos favorables a las *cutscenes* en videojuegos desde la óptica de la hibridación y la constitución de un modelo de integración ludoficcional. Para Klevjer el idealismo ludológico basado en la cultura del *arcade* y el mundo *hacker* no permite asumir que las *cutscenes* juegan un papel muy relevante en el videojuego contemporáneo (2002: 193-194). Así, las escenas de vídeo pueden suponer una vía práctica para transmitir información, en el sobreentendido de que la interrupción de la interactividad no supone, necesariamente, la ruptura de la experiencia configurativa del juego. Es más, juegos como *Grand Theft Auto III* han demostrado cómo las *cutscenes* pueden ser elementos que, lejos de truncar la experiencia lúdica, pueden impulsarla aumentando el ritmo o catapultando al jugador directamente a una situación de riesgo (2002: 195). De este modo, resulta esencial entender que el uso de recursos que provienen de otros medios no atenta contra la ontología del videojuego, sino que participa en ella como un modelo híbrido e integrador, un sistema de remediación (*remediation*) (King & Krzywinska, 2002: 149-150) orientado, esencialmente, a la construcción de un mundo posible de ficción *jugable* “dentro de la pantalla” (Bolter & Grusin, 1999).

En *Better game design through cutscenes* (2002), Hugh Hancock analiza las aportaciones de esta herramienta al diseño actual de videojuegos comerciales y lo hace, en la misma línea que Klevjer, asumiendo el modelo integral. Para Hancock, el sistema hegemónico de la *cutscene* es la escena de vídeo. No obstante, el diseño de videojuegos ha demostrado que existen alternativas que reciben su influencia de distintos medios. Así sucede, por ejemplo, con las tiras de cómic en *Max Payne* o en los textos y el audio subtulado de *Baldur's Gate*, una clara referencia a la evolución desde los intertítulos del cine de los orígenes hasta la eclosión de la escena en el montaje cinematográfico. Por ello, y considerando esta heterogeneidad, Hancock redefine la categoría de *cutscene* como el conjunto de “elementos escénicos y de *storytelling* no interactivos presentes en el videojuego” (2002:1).

La evolución del uso de la *cutscene* en el videojuego ha seguido una lógica de complementariedad entre el diseño de lo interactivo y lo ficcional. Mientras que originalmente se intentaban enfatizar los elementos emotivos y la construcción de personajes mediante sistemas no interactivos, videojuegos como *Braid*, *Journey* o *Papo & Yo* han ido trasvasando la emoción desde la cinemática o la estrategia discursiva más tradicional a las propias dinámicas lúdicas. La *cutscene* se ha erigido más como constructora de mundos que como descriptora de historias o personajes. Esta especialización se ha visto potenciada con la descripción dramática del impacto de las acciones del jugador sobre el mundo de ficción que ha dotado de más sentido y profundidad la toma de decisiones en sagas como *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Mass Effect*, *Dragon Age* o *Fable*. La *cutscene* ya no interrumpe la acción inmediata, sino que participa de la experiencia global del juego haciéndolo más rico y coherente.

Desde el punto de vista del diseño, escenas demasiado largas pueden aburrir al usuario, mientras que la ausencia de elementos no interactivos pueden empobrecer el mundo de la ficción e incluso dificultar la comprensión de la aventura. Para Hancock, las *cutscenes* se pueden utilizar para los diálogos, la exposición de información esencial, la introducción y establecimiento de un tono específico para el contexto ficcional, la resolución de problemas, la obtención de recompensas y, finalmente, la presentación de elementos de juego y los giros de guion (2002: 3-7).

No obstante, la hibridación entre medio no interactivo y juego no ha acabado. El diseño de videojuegos ha buscado cada vez más la síntesis de ambas formas, la conjunción perfecta de los dos medios. Esta utopía videolúdica evolucionó en paralelo a las *cutscenes* y se formalizó en los denominados *Quick Time Events* —en adelante, QTE— y *Scripted Events*.

4. Las *cutscenes* se vuelven jugables

Uno de los principales problemas de las *cutscenes* es la falta de intervención y decisión del jugador durante la interrupción del juego. Con la llegada de *Dragon's Lair* a principios de los años ochenta los videojuegos instauraron un nuevo hito histórico en la relación entre cine y videojuegos al establecer secuencias de acción no *jugables* con acciones esporádicas que determinaban los niveles de vida del héroe o directamente su éxito o fracaso. Se trataba de pequeñas opciones *jugables*, instantes temporales en los que el usuario debía elegir, casi por reflejo, qué acción iba a realizar.

Estas acciones posibles que intervienen en la conformación del discurso videolúdico se denominan *Quick Time Events* (QTE) y, a día de hoy, son un recurso esencial para dotar de tensión a la creación de los mundos de ficción. En juegos como *Shenmue*, *God of War* o *Asura's Wrath* los QTE tienen un papel fundamental a la hora de configurar el espacio *jugable*, establecer el ritmo de los acontecimientos

y definir los resultados de las secuencias de acción. Las *cutscenes* QTE no solo muestran la ficción sino que también permiten al usuario intervenir sobre ella. Los QTE definen tanto una nueva forma de intervenir en la *cutscene* como un mecanismo de épica y tensión lúdica.

No obstante, en algunos juegos el uso de QTE demasiado intensos puede suponer, precisamente, la negación del potencial discursivo de una *cutscene jugable* y favorecer, por otro lado, la desconexión ficcional entre las acciones del usuario y su impacto en el mundo de juego. Así sucede, por ejemplo, en *Fahrenheit* con el diseño de unos QTE tan rápidos y difíciles que hacen que el jugador preste más atención al proceso físico que a las repercusiones de sus acciones, desvinculando así la actividad lúdica del mundo posible del videojuego (Trepiccione, 2009: 89-90).

En paralelo a los QTE, el videojuego *Half Life* inauguró otra forma discursiva que permitía sustituir a las *cutscenes* sin perder por ello el potencial de esta herramienta: los *scripted events*. Se trata de pequeños eventos preprogramados que se activan tras el paso de un determinado tiempo o cuando el usuario realiza una acción en unas condiciones concretas.

Mientras que los QTE son explícitos y voluntarios, los *scripted events* convierten en transparente el dispositivo de un modo similar a como el cine clásico de Hollywood lo hacía con el montaje y la configuración discursiva. Por ello no es de extrañar que juegos de acción en los que el escenario juega un papel clave como *Call of Duty* o *Battlefront* utilicen los *scripted events* para generar entornos autónomos y peligrosos que escapan del control del usuario.

Por todo ello, en los *scripted events* no hay decisiones directas sino indirectas, y el impacto en el mundo de ficción no se define por la actuación voluntaria de los personajes sino por una (falsa) reacción natural del entorno. Así, mientras los QTE establecen su significación lúdica en la acción y el ritmo, los *scripted events* lo hacen con la causalidad y el entorno reactivo.

5. El M.R.I del film *jugable*

¿Cuáles son las características de estos juegos que consideramos aportan mecánicas que nos permiten afirmar que ya han llegado a un modelo factible de film *jugable*?

Además de otros elementos que cabrían en el ámbito estético del videojuego, como son la utilización de la música en su función dramática o el avance hiperrealista conseguido por el desarrollo gráfico o por la animación de personajes gracias a la captura de movimiento, vamos a señalar diversas estrategias que comparten estos juegos:

a) Interacción constante mediante QTE o el manejo de la cámara.

La percepción que debe de tener el jugador es que siempre puede interactuar con el mundo del juego. Esto es especialmente delicado cuando se inserta una escena en la que predomina el diálogo entre los personajes o suceden acciones necesarias para avanzar en la acción, pero no es conveniente que interactuemos demasiado. Para solventar este problema se ha generalizado la posibilidad de mover al personaje y/o la cámara de forma permanente, lo que nos permite además conseguir una sensación de identificación extra, no ya solo por lo que cinematográficamente podamos ver sino por el propio control que ejercemos. En este sentido, la introducción de *Bioshock Infinite* plantea, en poco más de medio minuto, los objetivos del juego mediante el diálogo de dos personajes mientras el usuario disfruta de un limitado movimiento que le permite explorar el bote en el que viaja, el mar y el faro que

aparece en la lejanía. Esta forma de introducir el juego encabalga de manera natural con el momento en el que el protagonista deja el bote para tomar tierra sin que se produzca ningún tipo de cortocircuito o alternancia que produzca extrañeza.

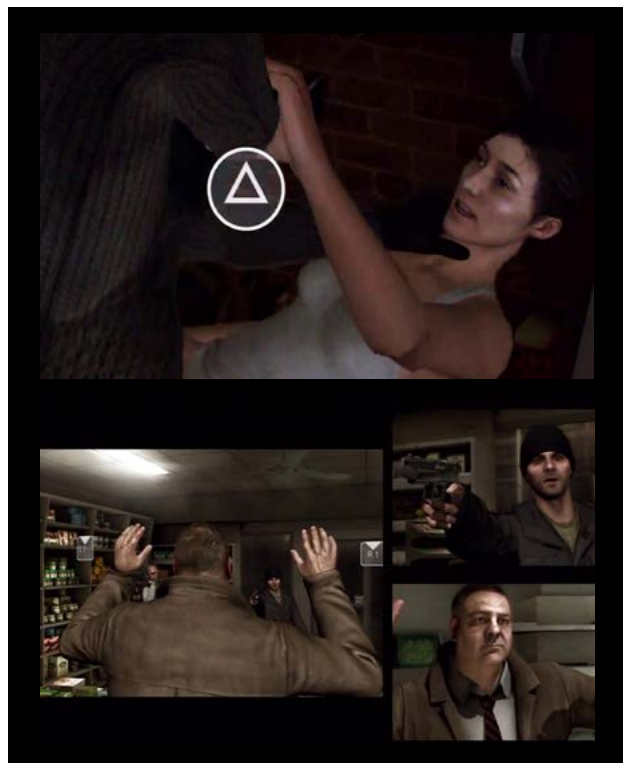
b) Continuidad en la planificación entre secciones de mayor acción y *cutsscenes*.

Visualmente uno de los indicios que evidenciaba la alternancia entre momentos de interacción y *cutsscenes* era el cambio en la planificación. Las *cutsscenes* eran tratadas como cualquier pieza audiovisual donde imperaba el montaje cinematográfico convencional y especialmente los primeros planos. En la parte interactiva se adoptaba de forma habitual el llamado punto de vista en tercera persona, un plano relativamente general que sigue al personaje principal desde atrás y con la cámara elevada. Así se mantenía hasta la siguiente *cutscene* en una continuidad visual y temporal ya que no existían elipsis. Sin embargo, estos juegos difuminan el tratamiento visual entre un momento y otro introduciendo montaje de cámara en medio de las escenas de acción, sin entorpecer la claridad expositiva del espacio que nos permita ver por dónde debemos de ir o con qué o quién debemos de interactuar. El estilo de planificación es constante en *Heavy Rain*. Tomemos como ejemplo una escena en la que la periodista Madison Paige sufre un ataque en su casa por dos encapuchados. Una resolución visual clásica adoptaría un punto de vista en tercera persona con un plano amplio que nos permitiría ver a nuestro personaje y sus dos enemigos. Por el contrario, se emplea una planificación de gran ritmo y fragmentación, típica de las escenas de acción. En poco más de dos minutos, más de ochenta planos contribuyen a dar tensión al suceso mientras seguimos las indicaciones de los QTE para salvar a Madison. En otra escena, en medio de un atraco en una tienda de comestibles, se utiliza el recurso de la pantalla dividida para que podamos ver y controlar las acciones de los personajes adecuadamente pero manteniendo a la vez los primeros planos para incorporar su reacción emocional (figura 3).

c) Creación del ritmo del juego mediante la sucesión de las acciones sin apenas control por parte del jugador.

Las *cutsscenes* gobernaban, como todo relato audiovisual, la dinámica de los acontecimientos, y luego, al pasar a la acción el jugador podía, según el tipo de juego, controlar en mayor o menor medida el ritmo de las interacciones. Aunque supiéramos el camino que debíamos to-

Figura 3. *Heavy Rain*



mar para alcanzar un objetivo, optábamos por apartarnos, explorar una estancia o realizar una acción secundaria. Sin embargo el ritmo está sabiamente controlado por la mecánica de estos juegos que nos imponen sumarnos al devenir de los hechos sin posibilidades de apartarnos un momento de la línea argumental. La saga de *Uncharted* es sin duda una trilogía de juegos que ha sabido sacar partido del bagaje cinematográfico del cine de aventura y acción. Un buen ejemplo es el capítulo 20 titulado “El Convoy”, del *Uncharted 3, la traición de Drake*. El protagonista montado a caballo persigue a un convoy de varios camiones que se desplazan por los desfiladeros de un desierto. El objetivo consiste en rescatar a un amigo que está en el primer camión y para ello hay que ir saltando a cada camión y matar a varios enemigos. El *convoy* nunca se para ni podemos detener los camiones al igual que el caballo, que siempre corre hacia delante. Cuando Drake ya ha matado a un enemigo de un camión, curiosamente aparece de nuevo el caballo tras de él para que saltemos y volvamos a subir al siguiente. El trepidante ritmo nos es dado por el avance de los camiones y el caballo que nos marcan un itinerario de acción del que no podemos salir, ni controlar.

Otro ejemplo significativo radica en la propia estructura rítmica de *Bioshock Infinite*, en especial cuando los protagonistas huyen de los esporádicos ataques de un pájaro mecánico, acelerando la experiencia de juego mediante *Scripted Events*. De este modo, en el juego de *Irrational Games* se omite el uso de *cutscenes* en favor del impulso hacia adelante mediante eventos preestablecidos que obligan al jugador a seguir un camino trazado.

100

fuera de cuadro

d) Construcción e identificación emocional de y con los personajes.

El personaje virtual y su construcción en los videojuegos han sido un campo bastante inexplorado quizás porque solo se le ha visto como doble o avatar del usuario, una relación con la que se ha especulado sobre los posibles peligros de pérdida o confusión de identidad. Estos juegos sin duda parten de personajes contruidos y dimensionados como en cualquier film. Conflictos, relaciones y sentimientos imperan en los protagonistas de *Heavy Rain*, *Uncharted*, *Bioshock Infinite* o *The Last of Us*. La identificación no se produce simplemente por el mero control, sino que hay una vinculación dramática que surge ya en los primeros momentos cuando el juego nos traza un lazo emocional con el protagonista, ya que asistimos y participamos a un hecho dramático.

La vinculación emocional con los protagonistas es una clave de primer orden en *Heavy Rain* y *The last of Us*. En el primero, Ethan, marido y padre feliz, pierde a un hijo en un accidente de tráfico, y en *The last of Us*, el protagonista, Joel, también pierde a su hija al comienzo del juego víctima de los tiroteos de un militar. No solo vemos estos hechos como espectadores sino que participamos como jugadores. En *Heavy Rain*, el prólogo sirve de *intro* para darnos a conocer la mecánica del juego y presentarnos a los personajes. Ethan juega, y nosotros con él, con sus hijos en el parque. Lo que sin duda luego tendrá una mayor repercusión dramática cuando veamos la muerte del pequeño. Y la muerte de la hija de Joel no quedará perdida en la memoria porque veinte años después la principal misión del juego consiste en que Joel custodie a una adolescente en su viaje por la ciudad postapocalíptica. El recuerdo de su hija muerta potencia el afecto de Joel por la chica, y eso influirá en sus y nuestras decisiones de acción.

El inicio del nuevo *Tomb Raider* es una evidente declaración de intenciones de que asistimos al *reboot* de una heroína totalmente distinta. El hundimiento del barco y la aparición de Lara Croft en una isla

misteriosa construye una heroína que se aleja de la hierática y perfecta protagonista. La nueva Lara se construye, siguiendo la tradición fílmica, a partir de un conjunto de motivaciones y conflictos personales. La futura arqueóloga es una chica joven, desamparada y con serias dificultades para sobrevivir al entorno que la rodea. Apenas tiene habilidades especiales y, lejos de asumir la violencia y el horror como algo connatural al papel del héroe, Lara aparece como una nueva heroína mucho más humanizada.

Esta vinculación está reforzada por la planificación visual. El punto de vista en tercera persona nos permite una visión necesaria para la acción cuyos resultados podemos visualizar también de forma gráfica mediante una valoración en el interfaz (puntos, extensión en barra de vida de enemigos, etc.). Pero las acciones de un personaje no le deben de dejar sin respuesta emotiva, lo que el cine nos tiene acostumbrados al ver la reacción del personaje mediante el primer plano. El videojuego de forma habitual muestra un balance cuantitativo de la acción pero no cualitativo (Cuadrado, 2013). Sin embargo estos juegos utilizan primeros planos para construir sobre el balance cuantitativo un añadido de emocionalidad que permiten no solo la evolución del propio personaje, sino también el hilo emocional con el jugador como si de un film se tratase.

6. Conclusiones

El recorrido del cine y los videojuegos responde a la dinámica habitual de diálogo y remediación entre medios que se caracteriza por la superación de las diferencias ontológicas y por la integración de un nuevo modelo de la ficcionalidad. Esta relación entre medios se da en el marco de una naciente teoría intermedial que diversos autores como Scolari (2013) denominan “ecología de los medios”. Esta teoría contempla el panorama mediático como un símil biológico en que los medios compiten de forma darwiniana: esta lucha se produce mediante diversas relaciones como son la emergencia, dominio, supervivencia y extinción. A tenor del presente trabajo, podemos alumbrar que se abren posibilidades de reflexión para trabajos futuros a la hora de ampliar estas relaciones con otros medios. Así, el crecimiento y maduración como lenguaje de un medio se produce en un entorno no exento de tensiones con otras facetas como son las industrias, la legitimación dentro de un contexto de jerarquía social y cultural y del necesario crecimiento biológico del medio. Es decir, el crecimiento pasa por una maduración donde la remediación y simulación de Bolter (1999) y Scolari (2013) no se producen solamente por la supervivencia, sino también por la necesidad del medio de aprender a solucionar sus propios problemas de representación ficcional mediante el ejemplo de medios anteriores. En este sentido, una de las etapas de la maduración del videojuego en su proceso de hibridación con el cine ha sido, como hemos visto, tanto la superación de la histórica tensión entre *playing* y *telling* como el cierre definitivo del camino que intentaron abrir las aventuras gráficas y las videoaventuras.

Del mismo modo, el actual modelo de videojuego representa la superación de las viejas aspiraciones de las teorías del hipertexto del jugador como autor y de la obra abierta. No se trata tanto de proporcionar al jugador unos materiales de finales abiertos para que construya su propia lectura de la experiencia sino de acceder al mundo de ficción a través de una única propuesta pero que sepa aunar un alto contenido emocional, de acción y con gran participación interactiva. Este modelo refuerza, más allá de los lazos tradicionales con el avatar, el vínculo que encontramos en la identificación del personaje fílmico con el espectador, muy apoyado con seguir su evolución emocional a lo largo del film.

Por ello, el acceso al mundo de ficción prestablecido se apoya fuertemente en los recursos cinematográficos pero no constituye un modelo de película interactiva, sino una experiencia inmersiva basada en la hibridación de los elementos lúdicos del juego y la construcción espacio-emocional del viaje cinematográfico.

Bibliografía

- Aarseth, Espen (2004). Genre Trouble: Narrativism and the art of simulation, en Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (eds.), *First Person: New media as story, performance and game* (pp. 45-55). Cambridge: The MIT Press.
- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.
- Burch, Noël (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Cuadrado, Alfonso (2013). Acciones y emoción, un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain, en Scolari, Carlos (Coord.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (pp 163-190). Barcelona: *Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona*.
- Eskelinen, Markku (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1 (1). (<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>)(11-05-2013).
- Frasca, Gonzalo (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, en Perron, Bernard & Wolf, Mark, J.P. (eds), *The Video Game Theory Reader* (pp.221-236). London: Routledge.
- Frasca, Gonzalo (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative* (<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>)(11-05-2013).
- Garín Boronat, M. (2012). *El gag visual y la imagen en movimiento. Del cine mudo a la pantalla jugable*. Tesis Doctoral. (<http://repositori.upf.edu/handle/10230/16705>) (15-06-2013).
- Gómez-Tarín, Francisco Javier (2003): “‘Tensiones’ en la constitución del modelo de representación institucional (M.R.I.): David Wark Griffith como paradigma”. <www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-tensiones-mri.pdf> (8-3-2013).
- Hancock, Hugh (2002). *Better game design through cutscenes* (http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_php)(04-06-2013).
- Huhtamo, Erkki (2007). Máquinas de diversión, máquinas de problemas. Una arqueología de los juegos de salón. *Artnodes*, 7, 43-61.
- Juul, Jesper (2001). Games telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). (<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>)(11-05-2013).
- King, Geoff & Krzywinska, Tanya (2002). Computer Games / Cinema / Interfaces, en Mäyrä, Frans (ed.), *Computer Games and Digital Cultures – Conference Proceedings* (pp.141-153). Tampere: Tampere University Press.
- Klevjer, Rune (2002). In defence of cutscenes, en Mäyrä, Frans (ed.), *Computer Games and Digital Cultures – Conference Proceedings* (pp.191-202). Tampere: Tampere University Press.
- Laurel, Brenda (1991). *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Laurel, Brenda (2001). *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: The MIT Press.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pajares Tosca, S. (2003). “¿Qué fue del hipertexto?” <<http://jamillan.com/celtos.htm>> (8-04-2013).
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). Usos sociales y analogías estéticas. *El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. Telos. Cuadernos de comunicación e innovación*, 88, 46-57.

Scolari, Carlos A. (2013). Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival and Extinction in the Media Ecology. *International Journal of Communication*, 7, 1418-1441.

Trepiccione, Massimiliano (2009). *Cinema e videogiochi. Strategie di convergenza reciproche*. Tesis doctoral (http://www.cine-tecadibologna.it/files/archivi/videoludico/tesi/Massimiliano%20Trepiccione%20-20Cinema%20e%20Videogiochi_Strategie%20di%20convergenza%20reciproche.pdf) (15-06-2013).

■ Autores

Alfonso Cuadrado Alvarado es Profesor Titular Interino en el Departamento de Ciencias de la Comunicación I, de la Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. Sus líneas de investigación se centran en la narración audiovisual, las series de televisión y los videojuegos.

Antonio José Planells de la Maza es Profesor Asociado en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-Tad). Sus líneas de investigación se centran en el estudio del videojuego como mundo de ficción lúdico.

Fecha de recepción: 08/07/2013 Fecha de aceptación: 30/07/2013

El *Mac Guffin* es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy¹

TERESA SOROLLA ROMERO
SHAILA GARCÍA CATALÁN

> El *Mac Guffin* es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy

El presente texto recorre las consecuencias de la estética de la complejidad como tendencia de la narrativa audiovisual contemporánea. En los cines comerciales hoy encontramos una insistencia cada vez mayor en complicar las gramáticas por las que se cuentan las historias. Esto parece una invitación lúdica sostenida sobre una incertidumbre constante que reta al espectador mientras instala una aparente paradoja: al mismo tiempo que estos films adoptan una apariencia de ruptura, incluso de obstáculo para el entendimiento, se proponen como cine *mainstream hollywoodiense*. Tal contradicción nos interroga sobre tres cuestiones fundamentales: en qué medida este postclasicismo cinematográfico se distancia de los cánones y convencionalismos del lenguaje clásico; qué prometen al espectador y qué le demandan; y cómo comprometen el desvelamiento de la instancia que enuncia el texto. Estos interrogantes, asimismo, nos llevarán a determinar si esa complejidad es estructural o superficial. Partimos de la sospecha de que se trata de una estrategia carnavalesca que no rompe las leyes discursivas que parece burlar sino que las aviva y las elogia. Comprobaremos todo ello estudiando en qué desemboca la inestabilidad en las disposiciones retóricas, pues si acabara estabilizando las significaciones, esto sería un efecto calmante decisivo de cualquier cine con corazón institucional.

Palabras clave: narrativas complejas; *mind-game films*; *puzzle films*; espectáculo; interpretación; reto; enunciación; autoría.

> *Mac Guffin* is the Movie: Carnival Destinations of Contemporary Complex Narratives

This text covers the impact of aesthetics of complexity as a trend of the contemporary visual narrative. Nowadays, we find a growing emphasis on complicating the grammar for which the movies in commercial theaters are told. This may seem a playful invitation sustained on a constant uncertainty that challenges the viewer while installing an apparent paradox: under the appearance of a rapture, these films which include obstacles to the understanding, are proposed as mainstream Hollywood cinema. This contradiction brings up three fundamental questions: to what extent this postclassicism cinema grows apart from the canons and conventions of classical language; what are promising and what are requiring from the viewer; and how they jeopardize the unveiling of the enunciation. These questions also lead us to determine whether this complexity is structural or superficial. We start off from the suspicion that it is a carnivalesque strategy that doesn't break the discourse laws that seems to outsmart: it praises them and brightens them up. We will check all this studying what leads instability in the rhetorical disposition, since if it ends up stabilizing significances, this would be a decisive calming for the heart of any institutional film.

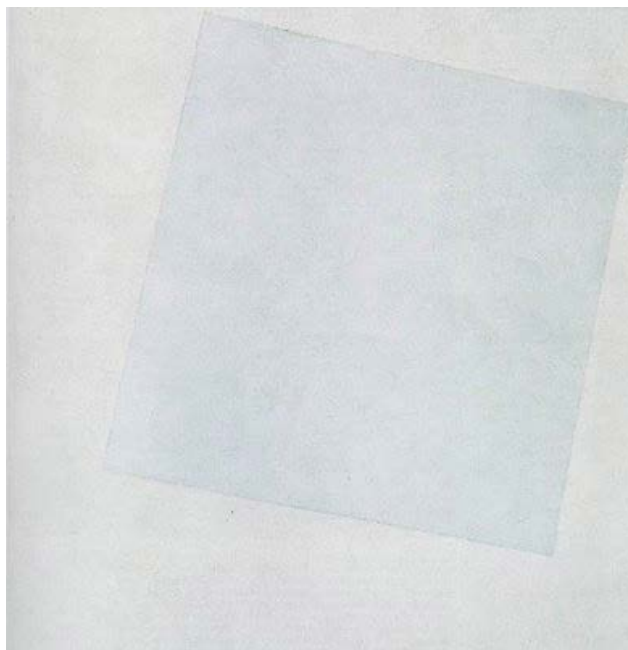
Key words: Complex Narratives; *Mind-game Films*; *Puzzle Films*; Spectacle; Interpretation; Challenge; Enunciation; Authorship.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/459>.

1 El presente texto ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título "Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego", código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

Ojos almendrados y de expresión inerte, como los de los atléticos *kourós* griegos, pero no simétricos sino casi mongólicos. Gestos pretendidamente sensuales, propios de las bañistas más clásicas pero de formas brutalmente angulosas. Sus miembros, tallados sin escrúpulos por abismales líneas rectas, convierten en aberrante el tradicionalmente sugerente ofrecimiento de la figura femenina a la mirada. Cuerpos fragmentados. Y, en el centro, un bodegón de trazos infantiles. *Les mademoiselles d'Avignon*² está compuesto mediante un lenguaje duro, complejo por la disrupción que provoca, que requiere del esfuerzo y el conocimiento de determinados códigos —y de su ruptura— para ser comprendido. Vanguardia artística es un término asociado a la intelectualidad, a la educación de la sensibilidad, es un concepto elitista.³ Probablemente tenga razón Josep M. Català cuando afirma que “la vanguardia como tal ha terminado” (García-Catalán, 2013: 89). Desde luego, resulta hartamente difícil imaginar una nueva corriente artística que dinamite el lenguaje explorando sus límites más allá de lo que lo hicieron los movimientos de principios de siglo XX. ¿Cómo ir más allá del *Cuadro blanco sobre fondo blanco*?⁴ ¿Cómo epatar en la percepción de una sociedad en la cual el público del arte y las industrias culturales está inmerso en hibridaciones, trayectos múltiples, contingente reversibilidad, encuadres vigilantes, imágenes cada vez más artificiosas?

El espectador medio está familiarizado con los códigos audiovisuales y con toda una serie de espacios textuales que desafían esos mismos códigos. Esto facilita que propuestas filmicas comerciales recojan el guante de desconcertar a su destinatario. Para ello, rompen en apariencia las categorías espaciotemporales y la lógica causal que domina los relatos convencionales. Este tipo de cine no adscrito a un género pero, sin embargo, que persigue, desde la propia estructura del relato, desorientar al espectador, ha sido englobado bajo etiquetas como *mind-game films*, *puzzle films*, *narrativas bifurcadas*, *no lineales*, *paralelas*, *neobarrocas*, etcétera. Su objetivo es histerizar al espectador imbuido en la era digital, acostumbrado a disponer del mundo, li-



Cuadro blanco sobre fondo blanco (Kasimir Malevich, 1918)

2 Pablo Ruiz Picasso, 1907.

3 Sánchez-Biosca explica cómo el vocablo *vanguardia* se refería primero a la posición militar que encabeza un ejército, del cual ha sobrevivido el componente combativo; posteriormente se tornó en metáfora de esta primera acepción y devino político, para acabar designando desde el punto de vista estético aquellas obras artísticas que pugnan contra la tradición. Además recoge un ineludible componente de los movimientos vanguardistas, como es «que cualquier acto vanguardista esté obligado inexcusablemente a definir una actitud ética, una conciencia histórica y proclamar la insuficiencia (¿la inoperancia?) de una revolución formal o meramente provocativa» (2004: 17).

4 Kasimir Malevich, 1918.

teralmente en la palma de su mano, para consumirlo —siempre consumirlo— a su antojo. Así, la experiencia propuesta desde estas narrativas complejas no solo explota las bondades de las nuevas tecnologías para generar impacto en el aspecto visual del film, sino que fomenta la duda permanente en el espectador desarticulando los cánones narrativos desde el seno de la industria de Hollywood. Este texto trata de estudiar las consecuencias de la aparente contradicción que abre una estética de la complejidad que, al mismo tiempo que adopta un semblante rupturista, emerge desde el cine hollywoodiense.

Coincidimos con Català en que la cultura visual ha ido refinándose y en que antaño era más fácil discriminar la vanguardia, dado que iba explícitamente contra la Academia y cuando era absorbida por la industria se diluía. Sin embargo, no compartimos con el teórico la idea de que actualmente “todos nos encontramos en el mismo campo de batalla” (2013: 89). Omar Calabrese teoriza sobre el concepto de *neobarroco* distanciándolo precisamente de la ruptura y considerando que busca amparo en la globalidad:

El gusto neobarroco [...] usa el límite haciéndolo parecer exceso porque las salidas de las fronteras acaecen solo en el plano formal; o bien, usa el exceso, pero lo llama límite para hacer aceptable la revolución solo del contenido; o, en fin, hace indistinguible y confusa una operación en el límite o por exceso. Diferentemente de las épocas propiamente dinámicas (quiero decir «revolucionarias»), el gusto neobarroco se presenta como perennemente en suspensión, excitado pero no siempre propenso a la inversión de las categorías de valor. Por esta razón, no es absolutamente cierto que determinadas operaciones de estilo de las vanguardias puedan situarse en el neobarroco (Calabrese, 1999: 83).

De hecho, pretendemos aquí trasladar nuestra desconfianza a que esa adopción por parte del cine comercial de una estética rupturista signifique realmente que la complejidad estructural se esté integrando en los discursos *mainstream*.

Somos conscientes de que la madurez de un arte requiere de la habilidad para explorar aquello que no le es formalmente propio y tensar sus límites expresivos para emanciparse de sus propias obviadas. Por ello nos preguntamos si este tipo de cine supone una renovación formal propia de una cierta



El retrato de Ambrois Vollard (Pablo Ruíz Picasso, 1910) y *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007)

madurez cinematográfica. E intuimos que esta nueva *estética del asombro* (Zavala, en García-Catalán, 2013: 87) audiovisual es una suerte de disfraz carnalesco que, ciertamente, propicia la fiesta y la subversión de lo que se ha identificado como el mismísimo lenguaje del cine para, en lugar de renovarlo o contestarlo, fortalecerlo. En el ritual de lo festivo desfilan esporádicas bestias y monstruos que amenazan la estabilidad cotidiana con sus bailes perversos cuando, en realidad, la están legitimando. Eugenio d'Ors en *Lo barroco* señala la festividad de lo carnalesco como una institución barroca que sirve a la instauración de la disciplina y legitima el orden, y también argumenta en este sentido Alfonso Falero: «El carnaval es un modo de transgresión [...] precisamente porque es representado, es una representación del orden como ausente. Es por tanto, una pretensión de orfandad por parte de una hacienda en ausencia del dueño, pero a la espera de su retorno» (2004: 159). Esta reflexión recuerda al argumento de *La noche de las bestias* (*The Purge*, James DeMonaco, 2013): durante una noche al año, todo tipo de crímenes y atrocidades están permitidos y ningún servicio ni autoridad garantiza el orden. El fin del desbarajuste puntual —que dará lugar a la incursión de unos excéntricos jóvenes disfrazados con máscaras en el domicilio de la familia protagonista— es el desahogo de la población estadounidense que, tras el amanecer, no delinque hasta el año siguiente. Esto mismo ocurre en estas películas delirantes que nos ocupan: es precisamente la autoridad y la norma la que suspende su ley para volver a imponerla triunfante.

Así, las jerarquías establecidas, tanto en el cine como en el devenir de las sociedades normativizadas, son precisamente las que permiten las veleidades rupturistas con la condescendencia de quien se sabe poseedor permanente de un poder institucionalizado. Y el modelo normativo hollywoodiense ha sabido advertir que en las sociedades contemporáneas nuestras relaciones con las imágenes están atravesadas por una complejidad radicalmente nueva. Es por ello por lo que nos encontramos en un viraje clave: si antes la complejidad formal era propia de los discursos de vanguardia, ahora está integrándose y naturalizándose en los discursos normativos. Esto explica que la insistencia laberíntica y multitrenzada de las piezas audiovisuales no sea, *per se* y de forma inmediata, un gesto de innovación. Con esto no tratamos de restar valor a esta tendencia audiovisual cada vez más generalizada, pues sí que pensamos que añade cierta chispa formal a la escritura fílmica para huir de la repetición de lo convencional, para conmover a un espectador apático y saturado de estímulos. Le ofrece una suerte de *caramelos para el cerebro* (Elsaesser, en Buckland, 2009: 38) problematizando, a primera vista, el seguimiento del relato y exigiendo un determinado esfuerzo intelectual. En palabras de Bordwell:

The debate about postclassical Hollywood raises the question of how to gauge change over history. On the whole, I think, critics have exaggerated the novelty of current developments. This isn't surprising, since our perceptual and cognitive systems are geared to take a great deal for granted and to monitor the world for change. We are sensitive to the slightest break in our habits. More prosaically, many humanities professors are by temperament keen to spot the next big thing. But if we want to capture the nuances of historical continuity, we don't want every wrinkle to be a sea change. Did the "classical cinema" end with the playfully knowing Singin' in the Rain (1952), or with the playfully knowing Citizen Kane (1941), or with the playfully knowing Sherlock, Jr. (1924)? In Boy Meets Girl (1938), a pair of screenwriters comments on the action unfolding before them by hollering out plot points ("Boy Loses Girl!") (2006: 9).

Aun así, a continuación defenderemos que las máscaras delirantes con las que se revisten estas superproducciones no van más allá de esa alteración momentánea, de ese desbordamiento controlado o esa provocación fugaz que tiene como fin la garantía de evitar *revoluciones* mayores o *renovaciones* mínimamente efectivas.

De corazón institucional

Mediante la torsión de los elementos cinematográficos que vertebran el discurso institucional, tales como el tiempo, el espacio o la causalidad de la acción o motivaciones del actante protagonista, asistimos a un enriquecimiento del lenguaje hegemónico. Este, como veníamos introduciendo, se disfraza de transgresión. Tan solo por su semblante, puede pensarse que ciertas narrativas no lineales se distancian del clasicismo hollywoodiense. Parece que el barroquismo formal ponga en evidencia un lenguaje que este organizaba para alcanzar la neutralidad, una suerte de grado cero de escritura. A continuación esbozaremos algunos de los rasgos básicos del Modo de Representación Institucional (Noël Burch, 1987) —a partir de ahora MRI— para contraponerlos a los de las narrativas dislocadas que nos ocupan.

El MRI está fundamentado en ciertos principios que enlazan con la idea ilustrada de progreso y conciben el relato como un trayecto teleológicamente orientado hacia la resolución de un conflicto. La motivación de los personajes y las causas y consecuencias de las acciones llevadas a cabo para conseguir sus metas se erigen como el pivote de la coherencia diegética. El tiempo avanza secuencialmente hacia delante; cuando no sucede así, queda convenientemente marcado y justificado por el devenir diegético. El espacio constituye un entorno habitable gracias a su obediencia al sistema de representación en perspectiva y a las leyes físicas por las cuales se rige el mundo del espectador. Ese mundo supone el referente ineludible del discurso hegemónico, que pretende imbuir al lector en un relato lo más naturalizado posible y alejarle de cualquier extrañamiento que pueda evidenciar la artificialidad discursiva del lenguaje filmico.

En este sentido, la puesta en escena contribuye a velar la presencia del dispositivo enunciador. Sin embargo, todos estos condicionantes que trabajan para la verosimilitud parecen cambiar sus lógicas en las narrativas complejas hoy. Su coherencia queda enmascarada tras un tiempo confuso, que huye de cualquier justificación en tanto se rige por lógicas subjetivas, cuánticas o sencillamente caprichosas. En *Fringe, al límite* (*Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, FOX, 2008-2013), y en general en el universo serial de J.J. Abrams, en cualquier momento, los espacios se multiplican, se cruzan y se amenazan mientras el tiempo sirve a constante experimentación suponiendo un ejemplo paradigmático de que las coordenadas espaciales responden a la fenomenología cuántica que posibilita universos paralelos y realidades alternativas entre otros tropos de la ciencia-ficción. Los dos investigadores protagonistas de *Primer* (Shane Carruth, 2004) no se molestan lo más mínimo en hacer entender cómo consiguen viajar en el tiempo mediante el artefacto que ellos mismos fabrican. Indescifrables vocablos científicos son la tabla de madera en la que el espectador debe confiar para protegerse del oleaje de incertidumbre cronológica. Los roles de los actantes de *Perdidos* (*Lost*, J.J. Abrams, A. Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010) se ven alterados según la dimensión espaciotemporal en la que se encuentran.⁵

5 Jason Mittel recoge con el nombre de *complex television* el carácter de la complejidad creciente de la relación entre argumento y trama de las series dramáticas americanas como *Perdidos* o *Fringe*.

Por otro lado, si bien el protagonista sigue siendo el centro sobre el que gravita la acción, casi siempre se ve superado por una realidad vacilante que no entiende y suele notarse loco, amnésico y obligado a buscar sentido y recomponer las escenas arrastrando tras de sí al espectador. En algunas ocasiones, este es conocedor de su desorientación mental y acompaña al protagonista en la recuperación de su identidad —¿qué somos sin recuerdos, sin historia?—. Por ejemplo, en *Olvídate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) recorreremos escenas del pasado que unen a la pareja protagonista, la cual huye despavorida saltando de recuerdo en recuerdo con el fin de evitar que estos sean borrados. Encontramos un caso más reciente en *Trance* (Danny Boyle, 2013): el aliado de una banda criminal, amnésico, necesita recordar dónde guardó un lienzo de Goya robado para salvar su vida. Recurre a una psiquiatra que lo hipnotiza y los diferentes niveles de sueño y realidad se superponen hasta desdibujar los límites entre ellos y también las intenciones de los diferentes personajes, en coherencia con una puesta en escena plagada de espejos, superficies reflectantes y encuadres partidos. Sin embargo, en otras ocasiones el espectador desconoce la locura del protagonista, como en *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010). Da un paso más allá la disposición formal de *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007), en la cual la pantalla estalla en multitud de *subplanos* que albergan espacios y tiempos diferentes, e incluso ensoñaciones y hechos reales, simultáneamente. Con toda esta desestructuración de las conexiones espaciotemporales y el desencadenamiento entre la causa y el efecto, los mecanismos de la enunciación podrían parecer aflorar en su capacidad de tramar un desafío al pacto espectacular.

La historia del cine ya ha dado cuenta de que el MRI, lejos de ser considerado como una orientación textual estanca, se actualiza en cada texto audiovisual y, a su vez, queda comprometido y puesto a prueba por la particularidad del código de cada film. Así, por ejemplo, la estética del videoclip o la lógica de los videojuegos han condicionado las disposiciones estéticas sin que estas se hayan alejado de la normatividad. Juan Miguel Company y José Javier Marzal (1999) ya señalaron que las piruetas espectaculares del cine de acción contemporáneo lo hacían retrotraerse al cine de los primeros tiempos donde el golpe de efecto visual hacía privilegiar su vertiente mostrativa frente a su inventiva narrativa. Aun así, todos estos efectos no suponen un distanciamiento con el lenguaje hegemónico sino más bien su adecuación y su concesión a las masas. Paralelamente, aunque los *mind-game films* o los *puzzle films*

110

cuadro



Shutter Island (Martin Scorsese, 2010) y *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)

suponen cierta estrategia espectacular orientada continuamente hacia la sorpresa, esta no surge tanto del efecto visual como de la argucia narrativa y del entramado formal.⁶

Este tipo de películas pretenden retar al espectador en la medida en que ponen constantemente a prueba su competencia lectora —insistimos: cada vez más acostumbrada a lo lúdico, al pastiche, a las hibridaciones de discursos, a lecturas hipertextuales, a la convivencia de formatos, etcétera. Generalmente, en las alteraciones temporales del relato, la reubicación necesaria se refiere a sintagmas mayores que el plano, a secuencias que mantienen una cohesión y coherencia interna intactas pero cuyos inicio y final no encajan progresiva o teleológicamente con las que la anteceden y preceden. Sin embargo, el montaje que engarza los planos queda intacto. Esto mismo sucede en *Crash (Colisión)* (*Crash*, Paul Haggis, 2004), que presenta retales de diversas historias que giran en torno al problema racial y se van alternando en el tiempo. Al finalizar el film se da por supuesta la reubicación de los sintagmas-secuencias cuyo lugar en el seno del relato no encajaba con la idea de linealidad temporal según la cual se rige el discurso canónico. La historia queda entonces imaginariamente restaurada de manera que las heridas entre secuencias deslocalizadas pronto cicatrizan, aflora el sentido pleno y queda reforzado un tipo de discurso capaz de resistir la sacudida de la no linealidad y de puntos de vista perturbados.

Es por esto por lo que el teórico David Bordwell (2002) también ha desmitificado la supuesta novedad de los *puzzle films* o *mind-game films* —que él nombra como “*forking-path*” *narratives* o *narrativas que se bifurcan*— bajo la argumentación de que la estructura desencajada tan solo es una apariencia. Observa que, en realidad, estas propuestas audiovisuales están recorridas por jerarquías narrativas que conservan una profunda causalidad lineal y ofrecen guías que solucionan la desorientación de los significados, como el color de pelo de la protagonista de *Olvidate de mí* o la peonza de *Origen (Inception)*, Christopher Nolan, 2010). Y es que la misma fracturación del relato contiene ya su código descifrador, explicita sus reglas en la propia ocultación del MRI. Basta buscar el final de una secuencia que encaje coherentemente con el inicio de otra, aunque ambas estén separadas por varias que, dicho coloquialmente, no cuadran con su ubicación lógica. En los límites de sus partes quebradas emerge el magnetismo de la causalidad y de la linealidad temporal que permitirán la restauración del orden: cuanto más resquebrajado está el relato más convoca la linealidad como ideal, más la reclama para adquirir sentido. De esta manera, las normas del lenguaje cinematográfico adquieren una relevancia inusitada: los *puzzle films*⁷ no desafían las leyes hegemónicas, sino que las multiplican y les conceden tal importancia que, en muchos de los casos, no importa el argumento en sí sino su articulación discursiva. Elsaesser se muestra de acuerdo con esta idea:

6 Zavala (García Catalán, 2013: 87) señala esta interrelación entre la tecnología y las posibilidades visuales y narrativas: “Algo particular de estas narrativas es que están acompañadas por las incipientes posibilidades tecnológicas, no solo digitales, que van del videoclip de Wagner en la secuencia inicial de *Melancolía (Melancholia)*, 2011, de Lars von Trier, a los múltiples planos de realidad y sueño en *Origen (Inception)*, 2010, de Christopher Nolan. La diferencia cualitativa con el cine anterior es abismal, como la que hay entre las seis versiones preliminares y muy primitivas de *El planeta de los simios* (de la inicial en 1976 a la de Tim Burton en 2001), que no resisten la menor comparación con la versión más reciente —*El origen del planeta de los simios (Rise of the Planet of the Apes)*, Rupert Wyatt, 2011—, lo cual muestra cómo esas posibilidades propician la elaboración de narrativas más complejas e incisivas. Con los últimos recursos digitales se crea una verosimilitud particular, que ya no se conforma con la ironía del cine vanguardista y construye una nueva estética del asombro”.

7 Entendemos por *puzzle films* aquellas películas cuya única distancia respecto del MRI reside en que sus secuencias no están dispuestas según una lógica temporal progresiva, sino mezcladas entre ellas de modo que no siguen un avance cronológico constante.

Lo que antes era ‘excesivamente obvio’ ahora debe ser ‘excesivamente enigmático’, pero en un modo en que todavía se enseñen (como Hollywood siempre ha hecho) a la audiencia las ‘reglas del juego’, de cómo una película hollywoodiense quiere ser entendida, excepto que ahora, al parecer, al menos en cuanto a los mind-game films concierne, las reglas del juego son aquello de lo que la película ‘va’, incluso más abiertamente que antes (Elsaesser, en Buckland, 2009: 37).

En *500 días juntos* (*500 Days of Summer*, Marc Webb, 2009) mediante la yuxtaposición de secuencias entre las cuales se dan saltos temporales, se observa el deterioro de la relación entre los protagonistas, sin que la historia deje de ser por ello una comedia romántica al uso —un drama romántico de corte más amargo estructurado de manera similar es *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010).

El recurso a guías y normas internas de cada relato que facilitan su seguimiento lo convierten en *hiperreglado*. Ahora bien, esta proliferación de directrices, efecto de la supuesta novedad, no implica un ramillete de pautas que cuestionan las clásicas como hacía la modernidad cinematográfica para reivindicar que el cine no debiera tenerlas. Por ello mismo, “lo que algunos llaman cine ‘postclásico’ no tiene que ser cine ‘anticlásico’” (Bordwell, 2002). Con todo ello, el enrarecimiento del discurso institucional que genera esta *estética del asombro*, no supone tanto una simple concesión al cine espectacular que lo llevaría al Modo de Representación Primitivo (Noël Burch) sino que permite una estilización del lenguaje hegemónico de la que este sale fortalecido y triunfante. Este cine postclásico no solo no se distancia del clasicismo anclado en un orden de las cosas, sino que se sirve de su apariencia desnortada para legitimar y dar consistencia al relato hegemónico. Lo inédito es que aunque aparente ignorarlo o superarlo, lo reivindica más que nunca como necesario.

112

cuadro

¿Es esto lo que la película quería decir?

José Antonio Palao (2008) ha leído estas modalidades narrativas como una reacción ética o, si se quiere, como una reivindicación que lo audiovisual hace ante lo hipertextual como modalidad que pretende imponerse como nuevo paradigma textual. La ordenación caótica de la trama tan solo es un estilema que, imitando las organizaciones reticulares, reivindica la noción de secuencialidad y de linealidad como patrón aún hegemónico en nuestro sistema cultural para nuestra comprensión del mundo. Además, con la secuencialidad se está proclamando la linealidad como trayectoria para la interpretación y el sentido bajo la siguiente lección: si el sujeto quiere sentido deberá interpretar, dejar la ramificación de posibilidades para arriesgar una lectura. La interpretación requiere no dejarse llevar por la deriva sino optar por lo determinado, lo secuencialmente dispuesto y conculcado. Ahora bien, discrepamos de esa supuesta reivindicación en la medida en que la mayoría de las películas no lineales contemporáneas no parecen decir “*si usted quiere entender algo deberá interpretar*” sino “*si usted quiere entender algo deberá montar/reordenar el film en su cabeza*” —en este sentido, entendemos que no conviene utilizar los términos *puzzle films* y *mind-game films*⁸ como sinónimos. De este modo, estas narrativas no reivindican la interpretación sino que exigen una reordenación. La diferencia entre una y otra se hace aquí fundamental. Defender que interpretación y reordenación no son la misma cosa requiere recordar

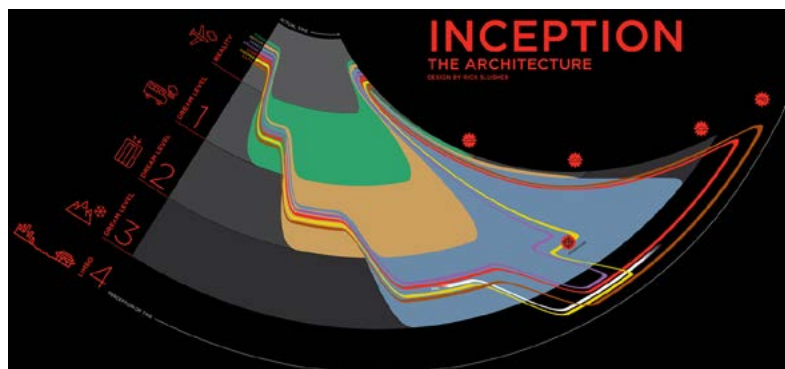
8 Por *mind-game films* entendemos aquellas narrativas complejas que inciden en puntos de vista problemáticos yendo más allá de la mera alteración cronológica del relato.

la teorización que hizo Oudart sobre el concepto de “sutura”. Esta llega para nombrar la relación que se establece entre el sujeto espectador y la cadena del discurso. Ya el montaje cinematográfico conlleva la idea de corte y el propio cine narrativo, desde Griffith, surge de una articulación de la fragmentación. Será, pues, el espectador el encargado de coser esas fallas en el discurso para, así, otorgar sentido entre unos y otros planos. Por tanto, esos vacíos-bisagra despliegan un lugar simbólico que emplaza a un lector para que sostenga el discurso, él debe construir el sentido que el lenguaje no puede cubrir. Ahora bien, las narrativas complejas contemporáneas no demandan tanto la interpretación como acto de encadenamiento entre planos, sino que exigen la reordenación de las secuencias para apaciguar una escena que se ha presentado delirante. Y es que el destino de este trabajo es la restauración de una escena consistente. En definitiva, al espectador no le sirve una interpretación particular desplegada desde su lugar simbólico como lector, sino que tiene que restaurar un orden para que cobre significado el relato y así puede ponderar su lectura con su compañero de butaca —*¿es esto lo que la película quería decir?*

El nuevo contrato entre el espectador y la película no se basa ya exclusivamente en la verificación ocular, la identificación, el perspectivismo voyeurístico, y lo “espectatorial” como tal, sino en las reglas particulares que obtenga y, en cierto sentido, son las condiciones para el visionado: el (meta-)contacto establecido por las diferentes comunidades interpretativas con las películas, a través de “las reglas del juego” que cada comunidad considere pertinentes y por las que el film se define a sí mismo: sus “condiciones de felicidad”, como los lingüistas podrían decir (Elsaesser, en Buckland, 2009: 37-38).

Esto nos hace pensar en un acto espectadorial dominado por un imperativo de *puzzle* que lejos de soportar el riesgo o el vértigo de una interpretación propia es un ejercicio hacia la completitud imaginaria. Es por esta argumentación por lo que desconfiamos de la laberíntica estructura como una inventiva que llegue para reivindicar el acto de lectura secuencial frente a la poética de las múltiples posibilidades textuales. La pensamos, más bien, como una estrategia que se sirve de la artificiosidad de las gramáticas audiovisuales para reclamar sentido común en un momento histórico en el que este parece en fuga constante —crisis económica, voracidad informativa, conversión digital desjerarquizada, globalidad mal entendida, investigación en física cuántica. Buscar el sentido común exige buscarlo, pues, en comunidad. Ante las escenas desencajadas el espectador se siente irremediamente solo, identificado con el protagonista ignorante y con todo el peso de un discurso hostil sobre sus espaldas. Por ello, el espectador va en busca de un vínculo con *los otros* para verificar si ha acertado en su lectura. El carácter hiperreglado de este cine incita a la búsqueda del reconocimiento, propicia el juego y la proliferación de teorías que se ponen en contacto en una suerte de cultura colaborativa.

Hay pues, en la correspondencia entre los mind-game films y su público un potencial sentido de pertenencia que se activa en el mismo momento en que un sector del palco experimenta el mismo efecto mind-blowing, que podría resumirse en: una suma de fascinación ante el desafío a las formas establecidas —narrativas, en la configuración de los personajes y su punto de vista—; una sensación de reto similar a la de enfrentarnos a un puzzle de miles de piezas; y finalmente, la satisfacción de haberlo completado con éxito, que podemos encontrar amplificada cuando esa experiencia es compartida por otros espectadores (Revert, 2013: 56).



Uno de los numerosos mapas de *Origen* que ha elaborado y compartido la comunidad de espectadores: su gramática postclásica instala un reto con niveles y reglas propias que mientras convoca a un arquitecto lúdico esconde una enunciación profundamente clásica.

Así, la conclusión del relato no depende tanto de que la enunciación restaure el desequilibrio de la historia sino de que deje cierta insatisfacción —al no *entenderse* todo a la primera. Sobre esta se articula para el público el desafío de desarmar los enigmas de los films. Da cuenta de ello, por ejemplo, la proliferación de teorías sobre el final de *Origen* o los mapas conceptuales que han elaborado los espectadores para tratar de clarificar sus capas de espacios y tiempos.

El encuentro colectivo de una significación compartida se ofrece, pues, como la recompensa del visionado, una nueva fórmula del final feliz con la diferencia de que el clásico concluía con el relato y el de los *mind-game films* parece necesitar la comprobación extratextual y colectiva. Y cuanto mayor ha sido el desorden inicial, mayor habrá sido el reto de desciframiento y, por tanto, mayor la recompensa para el público por haberlo entendido. Con todo, la interpretación pasa a ser un artefacto lúdico que pone a prueba y obliga a sofisticar constantemente los códigos cinematográficos para instalar retos cada vez más desafiantes. Y, precisamente por ello, este cine tiene, como decíamos, un carácter preñado de normas: no olvidemos que estas son las responsables de provocar el reto. Esto nos lleva a pensar directamente en los videojuegos, textos lúdicos que a nuestro parecer están influenciando en gran medida a las gramáticas cinematográficas. En estos, señala Víctor Navarro, “las reglas están diseñadas para exigir esfuerzo al jugador” (2013: 88), con lo que, a más de ellas, más desafío y, por ende, mayor gratificación final al desentrañar la opacidad como obstáculo.

Juguetes del director

Hasta aquí hemos advertido cómo los discursos multitrenzados trabajan sobre una apariencia de deconstrucción lógica hasta que suelen encontrar solución a través de una omnisciencia narrativa. La propia estructura de *thriller* que adoptan muchas de estas películas hace esperar al final un punto de giro de guion que resuelva y que haga encajar las piezas. El espectador espera, pues, la consistencia del relato, un cierre brillante que delate un tramoyista detrás del mismo. La ficción contemporánea lleva tiempo ya sugiriendo que detrás de lo que enseña se esconde un plan maestro que articula todas las incógnitas. A veces, se trata sencillamente de una resolución de guion, como es el caso de corporaciones secretas en *The Game* (David Fincher, 1997), *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) o *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997). En otras ocasiones, es el propio protagonista el que lleva inscrito el esquema cifrado en su cuerpo: Michael Scofield, protagonista de *Prison Break* (Paul T. Scheuring, FOX: 2005-2009), entra en la cárcel con la idea de fuga escrita en su cuerpo. Leonard Shelby, protago-

nista de *Memento*, inscribe en su piel las mentiras que necesita creer. En *Flashforward* (Brannon Braga, David S. Goyer, Robert J. Sawyer, ABC: 2009-2010) se escribe un gran mapa de datos y relación de informaciones que los agentes del FBI necesitan, pero antes de que estos puedan leerlos, su antagonista los borra irónicamente ante sus ojos. En cualquier caso, lo relevante, y lo que despliega cierta bruma mágica, es que el espectador acabe advirtiéndolo que las claves estaban ahí, ante su mirada, dispuestas como adivinanza.

Todas estas estrategias a través de las cuales se van dejando tanto pistas como trampas en el relato no son nuevas. De hecho, estas argucias deben su poder a la novela policíaca, el cine negro y su herencia televisiva para trazar una dialéctica y tensión de saberes entre el protagonista y el espectador. En el relato detectivesco canónico la resolución de lo enigmático encumbra al personaje y, con él, a una enunciación que, invisibilizada, ha urdido un acertijo efectivo. Por contra, en los films postclásicos que nos ocupan, el personaje no sale victorioso. El investigador no guarda esa distancia ética y científica con los hechos sino que más bien se nombra detective de su propia vida para construir una huida de sí mismo, como en las ya citadas *Memento* y *Shutter Island*. Bordwell (2010) ofrece explicaciones en esta dirección sobre el último de los films mencionados:

It hovers between realism and subjectivity: parts of what we see are really happening in the fiction, while other parts are wholly in Teddy/Edward's mind. [...] Apart from the dream sequences, certain hallucinations are rendered in undistorted terms. So, for instance, scenes like the cave conversation with the second Rachel Solando are wholly Teddy's mental projections. Other scenes oscillate between subjectivity and objectivity, as when Teddy is preparing to set fire to Cawley's car and talks with his wife Dolores—although the next shot confirms she's not really there.

De este modo, el relato juega con la confianza que tradicionalmente el espectador ha acostumbrado a depositar en el detective como brújula de la historia, a la vez que lo emplaza a ser un espectador más desconfiado que compita directamente con una narración todavía más engañosa. Con lo cual, la potencia del relato desvía la atención a una enunciación silenciosa que urde planes contra el espectador. Ahora bien, esto, lejos de poner en evidencia los mecanismos de la enunciación, parece encumbrar al director. En las películas de David Fincher *The Game* (1997) y *El club de la lucha* (*Fight Club*, 1999) los finales que dejaban en evidencia su exposición embaucadora dirigen la atención hacia la instancia narrativa. No es casualidad, pues, que estas cintas hayan servido para señalar a este como uno de los directores contemporáneos más reputados, que junto a Christopher Nolan, parece estar recogiendo el testigo de Martin Scorsese. Estas formulaciones discursivas que se resuelven a través de la fascinación de una suerte de plan maestro, no lo hacen tanto destacando la labor enunciativa sino su carácter autorral, a nivel empírico. El propio Elsaesser, padre del término *mind-game films*, entiende estos como una “forma de autoalegoría de la autoría” (2013: 8). Obviamente autor empírico y enunciator encuentran correspondencias, puesto que el primero es el responsable final de la totalidad del discurso. Pero conviene advertir que no son la misma cosa. El autor es la firma de la obra mientras que la enunciación es la impronta fijada del autor en el texto. A nivel narrativo, es el narrador que vehicula y escande el conocimiento proporcionado al espectador. Este funciona como *grand imagier*, la figura teórica que organiza la estructura del enunciado y define las aristas de la significación que actualizará el espectador

con su propia interpretación.⁹ Pero si decíamos en el anterior punto que a estas relatos fracturados no les interesa la interpretación simbólica sino una reordenación imaginaria para que el espectador pueda constatar su acierto con la comunidad de espectadores, también les interesa más que recaiga la atención en el director como autor explícito y no en la enunciación —es decir, en los recursos narrativos del texto. Esta se preserva en la sombra, allí donde es más efectiva, esquivando desvelarse como un aparato mediador que ejecuta, en palabras de Foucault (1973: 43), una “violencia sobre las cosas”. El hecho de que el pilar básico de los discursos normativos sea una enunciación transparente es precisamente porque esta contribuye a solucionar una preocupación constante en el pensamiento occidental: “velar para que en el discurso haya el menor espacio posible entre el pensamiento y el habla” (Foucault, 1973: 39). Todo esto refuerza nuestro planteamiento inicial según el cual estas gramáticas complicadas lejos de suponer una renovación formal participan de un ritual carnavalesco que se soporta continuamente en un juego de incertidumbre destinado a no cesar ni dentro ni fuera del texto, revelando que nosotros somos un juguete para el director y el propio film es solo un escenario del juego, una simple excusa, esto es, un mero *Mac Guffin*.

Bibliografía

- Bordwell, David (2002). *Film futures*. *Substance* 97, 88-104.
- Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, David: “Scorsese, ‘pressionist”, <<http://www.davidbordwell.net/blog/2010/04/21/scorsese-pressionist/>> (21/4/2010)
- Buckland, Warren (ed.) (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Burch, Noël (1987). *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Calabrese, Omar (1999). *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.
- Català, Josep M. (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Company, Juan Miguel; Marzal, José Javier (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- D’Ors, Eugenio (2002). *Lo barroco*. Alianza/Tecnos, Madrid.
- Elsaesser, Thomas (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18.
- Elsaesser, Thomas (2009). The Mind-Game Film en Buckland, Warren (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Foucault, Michel (1973). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Falero, Alfonso (2004). El barroco visto desde la historia intelectual japonesa en Aullón de Haro, Pedro (ed.) *Barroco*. Madrid: Verbum.
- García Catalán, Shaila (2013). (Des)encuentros: Las retóricas delirantes y las cosas. *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15, 84-91.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2011). *Elementos de Narrativa Audiovisual: Expresión y Narración*. Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, Víctor (2013). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. <<http://hdl.handle.net/10803/111168>> (16/6/2013).

9 Por ello Bordwell matiza que el narrador no es tanto el creador de la narración sino al contrario: es la narración la que crea al narrador, de modo que este es producto y efecto de su propio texto.

Mittel, Jason. (2006). Narrative *complexity* in contemporary American Television, *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.

Palao, José Antonio (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: Linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo, en Tortosa Virgilio (ed.) *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

Sánchez-Biosca, Vicente (2004). *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós.

■ Autoras

Teresa Sorolla Romero (Castellón, 1989), es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I con premio extraordinario final de carrera y máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Estudiante de la licenciatura en Humanidades y el Máster Interuniversitario en Historia del Arte y Cultura Visual, orienta su trabajo de investigación hacia las narrativas no lineales y la filosofía contemporánea.

Shaila García Catalán (Castellón, 1983) es profesora ayudante doctora del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I donde imparte “Cultura visual y medios de masas” en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos entre otras asignaturas. Actualmente centra sus investigaciones en las narrativas complejas, las narrativas circunloquio y los textos lúdicos.

Fecha de recepción: 24/06/2013 Fecha de aceptación: 26/07/2013

La lógica del relato en la era digital.

Reflexiones a propósito de *Source Code* (Duncan Jones, 2011)

DIANA RAMAHÍ GARCÍA
OSWALDO GARCÍA CRESPO

> La lógica del relato en la era digital. Reflexiones a propósito de *Source Code* (Duncan Jones, 2011)

El desarrollo de cámaras y de sistemas de almacenamiento, el surgimiento de procedimientos de montaje y de producción de efectos visuales digitales y la proliferación de nuevos medios de proyección, parecen haber abierto, a comienzos del siglo XXI, un nuevo horizonte al cine. Se ha producido así el despegue definitivo, y al parecer durable, de una época definida por lo digital y las nuevas tecnologías. Este contexto, en el que el cine y sus imágenes continúan perdiendo progresivamente la centralidad de la cultura audiovisual, confundidos entre tantas otras formas, parece haber facilitado y estimulado, más si cabe, la combinación y mutua influencia de los discursos audiovisuales contemporáneos. El presente trabajo pretende contribuir a la caracterización general de la cinematografía en la era digital y específicamente a la de ese fenómeno tan definitorio y particular que parecen ser las hibridaciones discursivas. Ante la imposibilidad de una empresa totalizadora al respecto, se orienta a la detección de influencias discursivas en el nivel del relato en una obra cinematográfica *a priori* representativa a este respecto, *Source Code* (*Código Fuente*, Duncan Jones, 2011), sirviéndose del instrumental analítico que proporciona la narratología aplicada a los relatos audiovisuales. Se ha partido, de este modo, de las propuestas avanzadas por Gérard Genette en el campo de la literatura y de las actualizaciones que de sus presupuestos se han hecho al ámbito cinematográfico. Así, la utilización de ciertos mecanismos narrativos por parte de la película parecen tender vínculos entre la articulación del film y la de otros relatos de naturaleza digital, en este caso y en lo que a nosotros respecta, determinados videojuegos.

Palabras clave: análisis; narratología; digital; hibridación.

> The Logic of the Story in the Digital Age. Thoughts on *Source Code* (Duncan Jones, 2011)

The development of cameras and storage systems, the emergence of computer editing and digital visual effects and the proliferation of new showing procedures, seem to have opened, in the early 21st century, a new horizon to the movies. The digital era is born. In this context, cinema is gradually losing the centrality of visual culture. Its images are being mixed with many others, so the combination and mutual influence of contemporary audiovisual languages seems to be easier. This paper aims to contribute to the general definition of filmmaking in the digital era and specifically to the characterization of audiovisual languages combination. For that reason, it is focuses on the detection of discursive influences on the narrative level in a representative film in this regard, *Source Code* (Duncan Jones, 2011), coming from the proposals of narratology, specifically Gérard Genette's work, and its adaptation to cinema. Thus, the use of certain devices seems to relate the film to other digital age products like videogames.

Key words: Analysis; Narratology; Digital; Hybridization.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/456>.

Presentación

Las últimas décadas del siglo XX presenciaron la expansión definitiva de la televisión y la generalización del vídeo. El trascendental cambio que suponía el paso del soporte químico al electrónico hizo vacilar toda certeza en relación a la naturaleza de la imagen. Al tiempo, desplazó el centro de gravedad de imágenes y sonidos, hasta entonces ocupado por el cine, e hizo que cualquier aproximación a la disciplina pasase necesariamente por su ubicación en un universo más amplio, el del audiovisual.¹

El comienzo del siglo XXI ha abierto un nuevo horizonte al cine. El desarrollo de cámaras y de sistemas de almacenamiento, el surgimiento de procedimientos de montaje y de producción de efectos visuales digitales y la proliferación de nuevos medios de proyección, han dado lugar al despegue definitivo, y al parecer perdurable, de una época, definida por lo digital y las nuevas tecnologías.

Si bien el inicio de esta etapa ha dejado obsoletos algunos de los debates más apasionados de finales del siglo XX y de los primeros años del actual —la vieja dicotomía entre la imagen-cine y la imagen-televisión, las polémicas entre cineastas y videocreadores o la distancia entre la imagen fotoquímica y el vídeo analógico (Herederó, 2008: 5)—, semeja haber originado, nuevamente, profundas mutaciones en el estatuto de la imagen cinematográfica.²

En este contexto el cine y sus imágenes continúan perdiendo progresivamente la centralidad en la cultura audiovisual, confundidas entre tantas otras accesibles a través del DVD, Internet, dispositivos electrónicos o videojuegos (Benavente, 2008: 54). Así, si la refundición de sublenguajes, se había articulado como uno de los rasgos definitorios de la cinematografía en la era audiovisual (Molina Foix, en Palacio y Zunzunegui, 1995: 157), la transmutación de la imagen en digital parece haber facilitado y estimulado, más si cabe, la combinación y mutua influencia de los discursos audiovisuales contemporáneos.

Esta aportación pretende contribuir a la caracterización general de la cinematografía en la era digital, y específicamente a la de ese fenómeno tan definitorio y particular que parecen ser las hibridaciones discursivas. Conscientes de la imposibilidad de una empresa totalizadora al respecto, esta contribución se orienta a la detección de influencias discursivas en el nivel del relato en una obra cinematográfica *a priori* representativa a este respecto, *Source Code* (*Código Fuente*, Duncan Jones, 2011). Así, todo parece indicar, y ello supone nuestra principal hipótesis, que las elecciones narrativas constituyen una adaptación al plano cinematográfico de las empleadas en otros medios expresivos de naturaleza digital, en este caso y en lo que a nosotros respecta, determinados videojuegos.

Para demostrarlo este estudio se sirve del instrumental analítico que proporciona la narratología aplicada a los relatos audiovisuales. Su sustrato metodológico se fundamenta así tanto en el trabajo de Gérard Genette en literatura,³ considerado el más «completo y fecundo» (Cuevas, 2009: 1), como en las adaptaciones y matizaciones que de sus propuestas se han realizado al ámbito cinematográfico.

1 Para evaluar la medida de las mutaciones experimentadas por la cinematografía como resultado de su incorporación a la galaxia audiovisual véase: Ruiz (2005). Para una caracterización panorámica y evolutiva del cine en la era audiovisual consúltese: Palacio y Zunzunegui (1995).

2 Huelga en estas páginas cualquier intento de aproximación exhaustiva a las características de un fenómeno tan amplio e incipiente como el cine digital. Para una aproximación sintética a los hitos históricos que hasta ahora han conformado la historia de la cinematografía en esta nueva etapa remitimos al lector interesado a Neyrat (2008). Ya en lo relativo al surgimiento de una nueva estética derivada pueden consultarse las aproximaciones de Quintana (2008 y 2011).

3 Nos referimos esencialmente a «Discurso del relato» contenido en *Figuras III* (1989) y a *Nuevo discurso del relato* (1998), obras en las que se fundamentarán las afirmaciones relativas al autor referenciadas a lo largo de esta aportación.

El análisis del film se afronta, en consecuencia, partiendo del esquema propuesto por el autor francés, que propone el estudio del relato a través de una división conceptual tripartita que abarca las categorías de tiempo (las posibles alteraciones respecto a la cronología factual), modo (la regulación de la información narrativa) y voz (la instancia narrativa y sus huellas).

La lógica del relato en *Source Code*

Dado que en su enunciación toda historia presenta la posibilidad de realizar múltiples manipulaciones, la adopción de uno u otro esquema repercute globalmente en su articulación, y en consecuencia, y en lo que a nosotros respecta, en su potencialidad analítica.

Source Code fue el segundo largometraje del director británico Duncan Jones tras la premiada *Moon* (2009). Ambientada en un tiempo indeterminado definido por los avances científicos y tecnológicos,⁴ el filme se centra en la figura del capitán Colter Stevens, un soldado que forma parte de un programa experimental del gobierno norteamericano para investigar la explosión intencionada de un tren y evitar un atentado a gran escala en el centro de la ciudad de Chicago. Dicho programa se fundamenta en la utilización del código fuente, un sistema orientado a la gestión del tiempo recordado que combina dos fenómenos cerebrales, la existencia de un campo electromagnético que sigue cargado después de la muerte y un almacén de memoria a corto plazo de ocho minutos. Combinando estos dos fenómenos se puede obtener información de un hecho ya transcurrido emplazando al individuo con restos de actividad cerebral en el banco de memoria de otro sujeto. El capitán Stevens ha de despertar, en consecuencia, una y otra vez en la piel de uno de los viajeros hasta conseguir averiguar quién es el culpable.

Partiendo de esta premisa argumental, que no será desvelada al espectador hasta bien avanzado el metraje, pero cuya importancia se intuye en su vinculación al propio nombre del film, son los primeros minutos de la película los que sientan las bases sobre las que se sustenta la edificación del relato.

Así, tras una secuencia de títulos orientada a la ubicación espacial del espectador (vistas aéreas de la ciudad y del tren en el que se desarrollará la acción), y mediante un fundido a blanco se pasa a un primer plano frontal del que será protagonista del film, el capitán Colter Stevens. La parte izquierda



Source Code (Duncan Jones, 2011)

4 La única referencia que se ofrece para la ubicación histórica del film es la existencia del conflicto bélico de Afganistán, iniciado en 2001 y aún no finalizado.



Source Code (Duncan Jones, 2011)

del encuadre está ocupada por su cara, la parte derecha por una ventana a través de la que se observa la mutación del paisaje, dando cuenta del movimiento del vehículo en el que se encuentra, un tren. El protagonista, que hasta ahora tenía los ojos cerrados, los abre. Al mismo tiempo, realiza un movimiento brusco que coincide con un énfasis sonoro (el de la bocina del convoy) y que se toma como base para ampliar el plano y la información narrativa.

A partir de ese momento, el diálogo y la puesta en forma van dando cuenta, sucesivamente, tanto de su aparente aturdimiento, como de los diversos elementos que le rodean, recurrentes a lo largo del film y fundamentales para el desarrollo de la trama: la presencia de una mujer frente a él que le habla con familiaridad, la apertura de una lata, la caída de café en su zapato, la llegada del revisor, la existencia de un segundo piso, la presencia de diversos viajeros precisamente caracterizados, la circulación del tren, la caída de una cartera y su posterior recuperación y la realización de una parada en la ciudad de Chicago.

Después de inspeccionar el ferrocarril y volver a su asiento, el protagonista ve su reflejo en la ventana, imagen que no coincide con la que hasta ese momento tiene de él ni con la que se le ha ofrecido al espectador. Para cerciorarse de su aspecto se dirige a los aseos del medio de transporte. El espejo y la consulta de su identificación corroboran lo esbozado por el cristal, la imagen reflejada y su percepción de esta no coinciden. Solo resta el tiempo de salir y de mantener una breve conversación con la viajera que parece conocerle, para que las llamadas inunden de pronto el cuadro y una sucesión de planos generales del exterior den cuenta del amplio alcance de la explosión.

A continuación, el contenido del plano desaparece a través de un fundido a negro, al que siguen una serie de imágenes muy breves de transición que parecen pretender evocar su proceso mental. La puesta en forma comienza a dar cuenta entonces del em-

plazamiento del protagonista en un nuevo espacio reducido y oscuro (que a lo largo del film recibirá el nombre de “cápsula”) y de la presencia de una voz *en off* femenina que le interpela. Solo a medida que avanza la secuencia, y a través del protagonista, se le atribuirá un emisor (una mujer con uniforme militar que le habla desde un monitor) y una identidad (la de la comandante Coleen Goodwin). El diálogo entre ambos evidencia el desconocimiento por parte del capitán de la autoría del atentado y lleva a la comandante a ordenarle intentarlo de nuevo y a especificarle el tiempo del que dispone para conseguirlo: nuevamente ocho minutos.

La secuencia de breves planos de transición se reproduce de nuevo. A continuación se ubica una vez más al protagonista en el tren, en la misma situación y circunstancias ya experimentadas.

A partir de entonces la sucesión se producirá secuencialmente. El capitán Stevens volverá en ocho ocasiones más, nueve en total, a vivir el atentado al tren, y tras cada una de ellas (siete veces más, ocho en total) entrará en contacto desde el mismo lugar con la comandante Coleen Goodwin y los responsables del experimento. Tanto sus experiencias en el interior del medio de transporte como sus presencias en la cápsula irán proporcionando paulatinamente, tanto a él como al espectador, la información necesaria para el definitivo desenlace narrativo.

El filme parte así de una línea argumental principal fundamentada en la consecución de un objetivo por parte del protagonista, se desarrolla en un número reducido de escenarios y atañe a un número también limitado de personajes. Del mismo modo, su puesta en forma se caracteriza por una puesta al día de las características del Modo de Representación Institucional (Burch, 1987) situándola dentro de los esquemas habituales del cine narrativo convencional. Parece ser entonces el empleo preciso y motivado de ciertos mecanismos narrativos lo que le proporciona su particular articulación y aparente complejidad.

Anacronía y repetición versionada

Para abordar la temporalidad narrativa, Genette realiza una primera distinción entre relato e historia. Con historia se refiere al conjunto de motivos en su lógica relación causal-temporal, mientras que el relato se encarga de presentar los mismos motivos, pero en la sucesión y en la relación en que aparecen en la obra.

Para el estudio de la temporalidad del relato en relación con la historia, Genette recurre a tres coordenadas. Así, de acuerdo con el autor, en el contexto del universo construido por la ficción, un hecho



Source Code (Duncan Jones, 2011)

puede definirse por su disposición en el flujo temporal (orden), por la extensión sensible de tiempo durante el cual se representa (duración),⁵ y por el número de veces que interviene (frecuencia).

Estudiar el orden temporal consistirá, en consecuencia, en comparar la disposición que se les supone a los acontecimientos en el mundo postulado por la diégesis y aquel en el que aparecen en el seno mismo del relato. Genette recurre a la distinción previa de determinados conceptos: lo que denomina relato primario hace referencia a la parte del relato que se presenta como situado en el tiempo presente, frente al cual el relato puede avanzar o retroceder; el alcance se define como la distancia temporal, hacia el pasado o hacia el futuro, respecto del presente del relato; y la amplitud, como la duración o tiempo de la historia que abarca esa anacronía.

Se asume la pura cronología como orden del relato original, mientras que toda alteración respecto al discurrir natural de los acontecimientos recibe el nombre de anacronía. En relación a su alcance, Genette denomina analepsis a la evocación *a posteriori* de un acontecimiento anterior al momento de la historia, y prolepsis a la intervención de un suceso que llega antes de su posición normal en la cronología. En lo referente a su amplitud distingue entre anacronías externas, que cubren un periodo de tiempo anterior a los hechos del relato principal, e internas, que llenan un vacío en este. Ya en lo relativo a su contenido diferencia entre anacronías heterodiegéticas, si desarrollan una línea de la historia distinta de la del relato marco; y homodiegéticas, si la línea de la historia que desarrollan coincide con la del relato marco. Del mismo modo indica que las anacronías homodiegéticas, pueden ser completivas, si vienen a rellenar una elipsis presente con anterioridad en el relato, (acontecimientos que el relato omite explícitamente o evita pasando junto a ellos); o repetitivas, si tratan acerca de acontecimientos ya relatados.

Genette omite los casos de simultaneidad de las acciones, así como el hecho de si las vueltas al pasado o idas al futuro utilizan la imagen, el sonido o ambos; fenómenos de relevancia para el relato audiovisual que, sin embargo, han sido abordados por otros autores.⁶

En el caso de *Source Code*, tal y como comentábamos, para comprender adecuadamente la estructura narrativa en lo relativo al orden, se necesita, de acuerdo con las asunciones genettianas, anclar el relato en un presente; establecer un relato primario a través del que definir el pasado y el futuro narrativos.

Todo parece apuntar a que en este caso la coherencia de la estructuración narrativa será mayor si consideramos al primer contacto del capitán con los responsables del experimento como el relato primario al que anclar el presente. La ordenación temporal del film se caracterizará entonces, y en líneas generales, por combinar la sucesión lineal de los acontecimientos, la cronología pura, en las secuencias que se desarrollan en la cápsula, con la presencia recurrente de anacronías o distorsiones temporales, constituidas por las evocaciones del viaje inicial en el tren. Estas alteraciones serían, entonces, eventos acaecidos antes de los sucesos del relato principal, articulándose como analepsis externas homodiegéticas.

5 En *Nuevo discurso del relato* (1998) el autor opta por el término «velocidad» para designar este parámetro.

6 Gaudreault (1995: 122-123) distingue cuatro posibles modos de recoger acciones simultáneas en los relatos audiovisuales: la copresencia de esas acciones dentro de un mismo plano; la copresencia de esas acciones en el mismo cuadro; la presentación de esas acciones simultáneas de forma sucesiva; o el montaje alternado de las acciones simultáneas. Cuevas (2009: 4) clasifica, por su parte, las posibles combinaciones entre la banda de imagen y la sonora en lo relativo a las vueltas al pasado y las idas al futuro. De acuerdo con su punto de vista el salto temporal puede afectar a imagen y sonido, dando lugar a una escena distinta; a imagen únicamente; a sonido exclusivamente; o ni a imagen ni a sonido, solo a través del registro verbal.

cas de acuerdo con la denominación genettiana; distorsiones temporales que se iniciarían y finalizarían en todos y cada uno de los casos en las mismas coordenadas del espectro temporal.

Esta secuencialidad solo se verá alterada en los últimos minutos de metraje del film. Entonces la sucesión será inicialmente sustituida por un montaje alternado entre los sucesos ocurridos en el tren y las acciones desarrolladas por parte de los responsables del experimento en el entorno de la cápsula.

A continuación, la secuencia final se desprenderá de la línea temporal establecida, presentando una sucesión de hechos aparentemente no ubicables en el marco de la estructura temporal, y justificados argumentalmente por la presencia de una realidad paralela.

Si el orden se orientaba a comparar la disposición de los acontecimientos de historia y relato, el segundo de los parámetros fijados por Genette para el estudio de la temporalidad, la frecuencia relaciona el número de veces que se evoca un acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone ocurre en la historia. El autor ha apuntado también tres configuraciones al respecto: un relato puede narrar una vez lo que ha ocurrido una vez en la historia (relato singulativo); varias veces lo que ha ocurrido una vez en la historia (relato reiterativo); finalmente, una vez lo que ha ocurrido varias veces en la historia (relato iterativo).⁷

Rajas (2011: 379-380) ha matizado esta clasificación adaptándola al ámbito audiovisual. Así, si bien coincide con las categorías establecidas por Genette (a las que denomina frecuencias singular, repetitiva e iterativa, respectivamente), ha incorporado la frecuencia múltiple, en la que algo sucede varias veces en la historia y se muestra varias veces en el discurso, y que podría considerarse una variante de la frecuencia singular; y la frecuencia cero, en la que acontecimientos que tienen lugar en la historia no son mostrados en el relato. En cualquier caso, la particularidad de la clasificación de Rajas radica en la referencia a las diferentes formas de articulación de la frecuencia repetitiva. Así, de acuerdo con el autor, la frecuencia repetitiva puede ser exacta, si se repite el mismo momento; enlace o prolongación, si se recupera un fragmento de una acción ya vista y se ofrece la continuación; perspectiva, si se presenta la misma acción desde diferente punto de vista; cruzada, si son diferentes líneas de acción las que participan en un mismo suceso; y versionada, si se reitera un suceso con un mismo planteamiento pero distinto desarrollo y, consecuentemente, desenlace.

En *Source Code*, siguiendo la taxonomía de Genette en relación a la frecuencia, si bien la evocación recurrente de una situación protagonizada por los mismos personajes y definida por las mismas circunstancias puede plantear la posibilidad de que se trate de un relato repetitivo (que remite varias veces a lo que ha ocurrido una vez en la diégesis), el hecho de que el film progrese aportando informaciones narrativas siempre nuevas lo vincula a su vertiente singulativa (que narra una o varias veces lo que ha ocurrido una o varias veces en la historia). Se trataría en consecuencia, de un relato con apariencia repetitiva pero que no lo es. La más precisa y audiovisualmente adaptada clasificación de Rajas, nos permite calificar al film, sin embargo, como un relato repetitivo de repetición versionada. Así, un suceso que ha ocurrido una única vez en la historia (la explosión del tren) se muestra en el relato nueve veces, siempre con el mismo planteamiento pero con distinto desarrollo y desenlace.

La última coordenada genettiana en relación a la temporalidad, la duración, se encarga de evaluar las diferencias existentes entre la extensión temporal de historia y relato. Para Genette existen cuatro

7 Sobre los problemas específicos que plantea el relato iterativo en el medio audiovisual véase Cuevas (2009: 5).

ritmos narrativos principales a este respecto: la escena, en la que el tiempo de la historia y el tiempo del relato coinciden; elipsis, el tiempo del relato es infinitamente menos importante que el de la historia; sumario, en el que se produce una compresión de los acontecimientos de la historia en el nivel del relato; y pausa, en el que tiempo del relato es infinitamente más importante que el de la historia.

A partir de esta clasificación André Gaudreault (1995: 128-129) introduce un quinto movimiento, la dilatación, en el que el tiempo de la historia sería menor que del relato. Se trata de un fenómeno similar al que Genette también introduce en *Nuevo discurso del relato* (1998) al hablar de la digresión reflexiva.

Otra característica específica del medio audiovisual, significativa en relación a la duración, es la posible variación en la velocidad de grabación y reproducción de imágenes y sonidos. Este asunto genera tres fenómenos. Por una parte, la congelación de imágenes, que remitiría a la pausa narrativa ya mencionada. Por la otra, la cámara lenta, que nos situaría ante un particular fenómeno de dilatación del tiempo del relato, restringido a momentos concretos. Finalmente, la cámara rápida, en donde se produce una condensación del tiempo del relato respecto a su duración real, en lo que constituiría un tipo muy particular de sumario.

Así, en *Source Code*, la ordenación y la evocación recurrente de los mismos personajes y circunstancias influyen en las elecciones sobre la duración temporal. Las limitadas coordenadas temporales que ofrece el film evidencian que la extensión temporal de los hechos relatados no coincide con la de la historia de base. Así, en las secuencias orientadas a la exposición de los acontecimientos acaecidos en el tren, en un aparente intento de aligerar la narración a ojos del espectador, tras un relato inicial del proceso casi en su totalidad, se recurre de forma paulatina a una reducción del tiempo narrativo a través del uso recurrente de la elipsis, omitiendo hechos que ya han sido mostrados con anterioridad. De este modo, en determinadas evocaciones del suceso se produce un marcado silencio textual acerca de ciertos acontecimientos que, tras el relato inicial, se le presuponen asumibles al espectador sin menoscabo del sentido narrativo. Del mismo modo, la película incurre en el empleo de lo que, de acuerdo con la terminología genettiana recibe el nombre de pausa, un elemento de distensión temporal que adquiere en este caso la forma de congelación del plano, y en la que a una duración determinada del relato no le corresponde ninguna duración diegética de la historia.

Focalización interna

Las cuestiones de focalización están encuadradas, dentro del sistema genettiano, en los asuntos que el autor estudia bajo el epígrafe «modo».

En lo que se refiere al punto de vista adoptado por el relato, Genette utiliza una tripartición que establece las posibles relaciones de conocimiento entre narrador y personaje. Así, de acuerdo con el autor, en un relato: la información que posee y transmite el narrador puede ser mayor que la de cualquiera de los personajes (relato no focalizado o de focalización cero); los acontecimientos pueden darse a conocer como si estuviesen filtrados por la conciencia de uno o varios personajes (relato en focalización interna); puede no permitirse que el receptor conozca los pensamientos o los sentimientos del personaje (relato en focalización externa). Genette distingue también a este respecto entre focalización fija, variable o múltiple, en función de si esta permanece estable a lo largo del relato, si varía, o si adopta el punto de vista cognitivo de más de un personaje, respectivamente.

Dado que no es habitual que un relato mantenga a lo largo de toda su extensión el mismo tipo de focalización, Genette incorpora dos recursos que recogen las posibles infracciones a un tipo de focali-

zación dominante sin que por eso se hable de cambio de focalización en la secuencia afectada. La paralipsis hace referencia así a los casos en que se nos da más información de la que autoriza el código de focalización. En el caso de la paralipsis se proporciona menos información de la requerida por el tipo de focalización; se trata de una omisión lateral, en el sentido de que pasa por al lado de ella sin ser revelada.

La traslación al medio audiovisual de este sistema analítico ha conllevado necesariamente su reformulación para poder hacer frente a la doble dimensión, visual y sonora, del medio.

En consecuencia, Jost (1995: 139-141) ha propuesto distinguir para los relatos audiovisuales tres ámbitos, con términos propios para cada uno: ocularización (relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve), auricularización (relación entre lo que el micrófono graba y lo que el personaje escucha, cabría decir en definición paralela a la anterior) y focalización (el concepto genettiano, ahora referido exclusivamente al grado de conocimiento de narrador y personaje). En el caso de la ocularización y auricularización, Jost ha distinguido a su vez entre interna primaria, interna secundaria y cero. Por su parte Gómez Tarín (2008: 14 y 15) ha llevado a cabo una simplificación de la taxonomía de Genette. Así, dada la escasa aplicación analítica de la focalización externa en el medio audiovisual, este autor distingue únicamente entre focalización omnisciente e interna, y ocularización omnisciente e interna; entendiendo como omnisciente, cuando no hay una focalización precisa; y como interna, cuando se da a través de la consciencia de un personaje.

En el caso de *Source Code*, a este respecto, se opta predominantemente por la adopción de un punto de vista cognitivo vinculado al personaje protagonista. La información transmitida al espectador depende durante la mayor parte del metraje de los datos obtenidos paulatinamente por el personaje principal.

Source Code (Duncan Jones, 2011)



Del mismo modo, la realidad visualizada, de acuerdo con lo referido por el propio film y lo observable en la puesta en forma, depende de la propia percepción del personaje principal. Esta acotación visual se observa con claridad en la ya referida secuencia inicial. La imagen que se le muestra al espectador del aspecto físico del personaje principal coincide con la que este tiene de sí mismo, y sin embargo diverge de la apariencia de la que dan cuenta tanto el reflejo de la ventana, como el espejo de los aseos del medio de transporte. Dado que la percepción que el protagonista tiene de sí no coincide con su verdadera apariencia, el espectador, al verse anclado a su punto de vista visual comparte la visión de la realidad que este tiene. Lo mismo ocurre en relación al aspecto de la cápsula y a la propia imagen que el protagonista tiene de sí mismo en ese otro espacio, y de ello da cuenta de forma manifiesta el diálogo, al aclarar que su aspecto, circunstancias y entorno son solo una manifestación de la forma en la que su mente le proporciona un sentido a la situación en la que se encuentra.

128

cuadro



Source Code (Duncan Jones, 2011)

En la película se emplea, en consecuencia, lo que Genette denomina una focalización interna,⁸ y lo que Gómez Tarín califica de focalización interna y ocularización interna. Se incurre, en cualquier caso, en lo que el autor francés denomina paralepsis, es decir, en determinados momentos se proporciona

8 Para Genette (1989: 246), el propio principio de ese modo narrativo entraña en rigor que el personaje focal no aparezca descrito jamás ni designado desde el exterior, y que el narrador no analice objetivamente sus pensamientos ni percepciones. En el ámbito audiovisual se asume, sin embargo, que existe focalización interna cuando el relato está restringido a lo que pueda saber el personaje, lo que supone que este esté presente en todas las secuencias, o que diga cómo le han llegado las informaciones sobre lo que no ha vivido él mismo; pero esta limitación de los acontecimientos al saber de un personaje no implica, en cambio, que compartamos siempre su mirada, como postulaba la teoría literaria (Gaudreault y Jost, 1995: 148-153).

más información de la que autoriza el código de focalización. Así, el anclaje del punto de vista cognitivo al protagonista se desvanece en momentos puntuales del film. Los últimos minutos de metraje constituyen, del mismo modo que en el plano temporal, una excepción. El espectador recibe en ese momento información visual y cognitiva a la que no puede acceder el personaje principal.

La adopción de este punto de vista narrativo entraña un peculiar sistema de gestión de la información, ya empleado por el director con anterioridad, y en el que ciertos datos argumentales de relevancia para el devenir del relato no son proporcionados al espectador hasta bien avanzado el metraje.

Narración intra-homodieética

En el tercer y último apartado del sistema analítico genettiano, la voz, el autor aborda las relaciones que se establecen entre la narración propiamente dicha, entendida como acontecimiento o acto de narrar, y la historia y el relato. Genette busca la respuesta a la pregunta acerca de quién habla, referida convencionalmente al papel del narrador en literatura. El autor distingue, una vez más, tres categorías a este respecto. Por una parte, la persona, categoría de ficción diferente del autor que puede ser o no uno de los personajes, y que le permite distinguir entre: narradores heterodieéticos, si están ausentes de la historia que cuentan; u homodieéticos, si están presentes en la historia que cuentan, bien como protagonistas o como testigos u observadores. Por la otra, el tiempo, que se refiere a la comparación entre la situación temporal en que se establece la narración y los hechos que se narran; y que puede ser ulterior, anterior, simultáneo o dar lugar a narraciones intercaladas, cuando se dan cruces de todo tipo. Finalmente, por lo que respecta al nivel, todo cuanto se narra puede encontrarse en el intradieético (formar parte de la historia narrada), extradieético (situarse fuera de la historia) o metadieético (contarse dentro de una primaria, constituyendo segundos o terceros niveles de la narración).

A partir de estas categorías resultan cuatro tipos de narradores: extra-heterodieético, narrador que cuenta la historia desde fuera, sin estar implicado; intra-heterodieético, personaje que cuenta una historia en la cual no participa; extra-homodieético, narrador que cuenta desde fuera hechos que ha vivido en calidad de protagonista o de testigo; e intra-homodieético, personaje que se constituye en narrador, desde dentro de la diégesis.

La mayoría de los estudiosos sobre narrativa audiovisual defiende la necesidad de un narrador (meganarrador) en cuanto que responsable del conjunto del relato audiovisual, así como la existencia de figuras narrativas caracterizadas por el ejercicio de una función delegada por el meganarrador (narradores delegados), a los que este cede uno de los registros, el verbal, y a los que resulta aplicable la categorización establecida por Genette para los narradores literarios (Gaudreault, 1995: 57-62). En cualquier caso, en su aplicación al medio audiovisual, se suele prescindir de la figura del narrador intra-heterodieético, pues es improbable encontrar dicha figura en un relato audiovisual (Cuevas, 2009: 10).

En el caso de *Source Code* la narración delegada no desempeña un papel protagónico. En cualquier caso se da la presencia de narradores intra-homodieéticos, personajes del relato (la comandante Coleen Godwin, el responsable principal del experimento, el autor del atentado) a los que se cede el registro verbal en determinados momentos para aclarar ciertas cuestiones al protagonista.

Similitudes entre la lógica del relato de *Source Code* y la de determinados videojuegos

Como comentábamos al inicio, esta aportación pretendía contribuir a la caracterización general de la cinematografía y de las hibridaciones discursivas en la era digital a través de la detección de influencias discursivas en el nivel del relato en una obra cinematográfica *a priori* representativa al respecto. Se partía así de la asunción de que las elecciones narrativas del filme *Source Code* constituían una adaptación al plano cinematográfico de las empleadas en otros medios expresivos de naturaleza digital, en este caso y en lo que a nosotros respectaba, determinados videojuegos.

El análisis realizado, ha puesto de manifiesto que, pese a las diferencias técnicas, comunicativas, de lenguaje y de fines existentes entre la cinematografía y los juegos electrónicos, existen vínculos (anclajes y procedimientos comunes) en el nivel del relato entre *Source Code* y ciertos videojuegos contemporáneos.

Por una parte, en lo que se refiere a su articulación temporal, el filme emplea una frecuencia repetitiva versionada que presenta una marcada similitud con la reiteración recurrente de los niveles que en ocasiones se hace necesaria en el caso de determinados juegos electrónicos. Así, la arquitectura de algunos videojuegos corresponde, en cuanto a su lógica narrativa, a una serie de organizaciones lógicas mínimas de apertura, desarrollo y cierre de un cierto proceso que se enlazan por continuidad y sucesividad. Cada pantalla constituye, de este modo, una sub-misión diferente y autónoma, cuyo solo cumplimiento permite el paso a la siguiente, la cual se engarza del mismo modo con la próxima hasta completar, mediante la adición de fragmentos autónomos, la propuesta entera del juego: la consecución de una meta por parte del protagonista. En el caso de *Source Code*, en un entorno definido por las mismas circunstancias y pretensiones, sería la reiteración recurrente y la adquisición de información y destrezas paulatinas por parte del protagonista a través de la reiteración de la primera secuencia lógica, lo que le permitiría al personaje el cumplimiento de la misión, en este caso el descubrimiento del autor del atentado. En cualquier caso, y dado que el film se encuadra en el marco del cine narrativo para el gran público, se consideró precisa la alternancia de dicha reiteración secuencial con fragmentos explicativos que contribuyesen al avance narrativo y a la comprensión del espectador.

Por la otra, en lo relativo a los puntos de vista cognitivo y audiovisual, la película objeto de estudio opta por una focalización y ocularización internas, que coinciden con la perspectiva narrativa adoptada por determinados videojuegos. Así, el grado de identificación que persiguen los juegos electrónicos, es decir, la vinculación entre el receptor de la obra narrativa y los personajes del relato, lleva a que habitualmente en las partes lúdicas e infográficas de los mismos se adopte una focalización interna que coincide, del mismo modo, en determinados casos, con una ocularización también subjetiva, en la que se vinculan el punto de visión del personaje y el espectador jugador. En *Source Code*, y tal y como mencionábamos, esta elección origina un peculiar sistema de gestión de la información.

Finalmente, y ya en lo relativo a la narración, del mismo modo que en el film, en el caso de ciertos juegos electrónicos, a la presencia de un meganarrador que edifica el relato, se une la existencia de narradores intra-homodiegéticos que contribuyen a la consecución de la misión por parte del protagonista.

Bibliografía

- Burch, Noël (1987) *El Tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Benavente, Fran (2008) "Cine, ¿arte del presente?" *Cahiers du cinéma España*, 8, 54.
- Cuevas, Efrén (2005) "Christopher Nolan visto desde Gérard Genette. Análisis narratológico de *Memento*". *Zer*, 18, 183-189.

- Cuevas, Efrén (2009) “La narratología audiovisual como método de análisis” <<http://www.portalcomunicacion.com/lecciones.asp?aut=62>> [01/06/2013]
- Gaudreault, André y Jost, François (1995) *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, Gérard (1989) *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Genette, Gérard (1998) *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2008). “Saber y mirar. Una propuesta de reformulación de los conceptos de focalización y ocularización en los discursos audiovisuales”. Actas del Congreso Internacional Fundacional AE-IC <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-tarin-ponencia.pdf>> [01/06/2013]
- Hereadero, Carlos (2008) “El futuro se hace presente”. *Cahiers du cinéma España*, 8, 5.
- Neyrat, Cyril (2001) *Le cinéma numérique*. París: Cahiers du cinéma.
- Neyrat, Cyril (2008) “Historia portátil del cine digital”. *Cahiers du cinéma España*, 8, 75-84.
- Quintana, Àngel (2008) “Hacia una nueva plástica del cine digital”. *Cahiers du cinéma España*, 8, 85-86.
- Quintana, Àngel (2011) *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Palacio, Manuel y Zunzunegui, Santos (Coords.)(1995) *Historia General del Cine volumen XII. El cine en la era audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Ruiz, Antonio (2005) *El cine ¿muerte o transfiguración? La disolución del lenguaje cinematográfico en el universo audiovisual*. Sevilla: Comunicación Social.
- Valles, José (2004) “La utilización de algunas estructuras narrativas clásicas en los modernos juegos electrónicos (a propósito de *El mundo nunca es suficiente*, de James Bond)” en Muro, Àngel (2004) *Artes y nuevas tecnologías* Actas del X Congreso de la Asociación Española de semiótica. Logroño: Universidad de La Rioja, Fundación San Millán de la Cogolla, pp. 996-1006.
- Weinrichter, Antonio (2008) “Digitalismos”. *Cahiers du cinéma España*, 8, 67.

■ Autores

Diana Ramahí García es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Vigo con una tesis sobre la figura del crítico cinematográfico Serge Daney, desarrolla su actividad docente e investigadora en esta institución desde 2007. Licenciada en Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Vigo y en Periodismo por la Universidad de Santiago de Compostela. Becaria de Investigación del Ministerio de Ciencia e Innovación entre 2008 y 2012. Ha sido investigadora visitante en la *Cinémathèque Française* (Francia) y en el *British Film Institute* (Reino Unido).

Oswaldo García Crespo es Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Santiago de Compostela con una tesis sobre la producción de efectos visuales y las técnicas de composición digital en el contexto cinematográfico español. Desarrolla su labor docente en la Universidad de Vigo desde el año 2008 como profesor asociado. Profesional del sector audiovisual, ha ejercido como realizador en programas musicales, deportivos e infantiles, en directo y diferido. Ha asumido labores de investigador principal en proyectos de investigación y como investigador invitado en proyectos de ámbito nacional e internacional. En la actualidad es integrante del proyecto europeo CIAKL EAC/19/2011. Ha realizado estancias de investigación internacionales en la Universidad Lusófona (Portugal) y en la Universidad Federal de Santa Catarina (Brasil).

Fecha de recepción: 15/06/2013

Fecha de aceptación: 23/07/2013

La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión

MARTA FERNÁNDEZ PENAS
DELICIA AGUADO PELÁEZ

➤ **La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión. Análisis de *Larry David* (*Curb Your Enthusiasm*, HBO, 2000-) y de *¿Qué fue de Jorge Sanz?* (Canal+, 2010)**

La comedia en las series de televisión está experimentando una revolución creativa que hace que recupere parte del esplendor vivido durante los años noventa. Desde los países anglosajones ha llegado finalmente a España un nuevo modelo de *sitcom* que basa su innovación en la hibridación de formatos (se juega con una realidad ficcionada que incluye técnicas del falso documental y de la comedia tradicional); de géneros (con altas dosis de drama); así como en un mestizaje narrativo entre la gran y la pequeña pantalla. Todo ello trae como resultado la puesta en escena de un humor ácido alejado de personajes estereotipados y del convencional moralismo característico hasta el momento. El presente artículo explora todos estos cambios operados en la comedia tradicional a través del análisis de la pionera serie *Larry David* y su influencia en la producción española *¿Qué fue de Jorge Sanz?*

Palabras clave: comedia; hibridación; humor; televisión.

➤ **Hybridization as the driving change in show comedies. Analysis of *Larry David* (*Curb Your Enthusiasm*, HBO, 2000-) and *¿Qué fue de Jorge Sanz?* (Canal+, 2010)**

Television show comedies are undergoing a creative revolution and are currently recovering the glory seen during the nineties. English-spoken countries have, finally, brought to Spain a new model of *sitcom*, which provides innovation via the hybridization of formats (they play with fiction and reality included in the documental and traditional *sitcom* techniques); of genres (with doses of drama); as well as narrative fusion between television and cinema. All of this brings, as a result, the deployment of a dry sense of humour, a change from the stereotypical characters and from the conventional moralistic themes.

This article explores all of these changes that have taken place in traditional *sitcoms* through the analysis of the pioneer television show *Larry David* and its influence on the Spanish production, *¿Qué fue de Jorge Sanz?*

Key words: Comedy; Hybridization; Humour; Television.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/425>.

La hibridación y el pastiche se han convertido en emblemas estéticos del posmodernismo y todo cuanto se escape de una definición inequívoca o cuyos límites se muestren difusos adquiere, *per se*, el calificativo de posmoderno. Esta obsesión nominalista afecta a cualquier ámbito susceptible de estudio y, por ende, a los discursos televisivos, que no son ajenos a este dogmatismo referencial. Sin ánimo de entrar en el debate sobre si la cualidad híbrida televisiva responde a una supuesta idiosincrasia posmoderna, es preciso señalar que este carácter híbrido es la esencia misma del medio, no solo por su doble condición de arte e industria con sus recíprocas concesiones, sino también porque su supervivencia y evolución han dependido de un proceso de apropiación, recuperación y conquista de varios estilos, géneros, convenciones y artes.

La sociedad cambia y con ella los modos de representarla. La necesidad de mostrar nuevas realidades exige nuevas entidades discursivas. Esta dicotomía entre las viejas y las nuevas formas de representación no responde a una ruptura, sino más bien a un diálogo por el que los géneros se difuminan y se traspasan. Parece, por tanto, evidente que la televisión hace suya la máxima dannunziana que invita a “renovarse o morir”. A este respecto, cabe destacar que, de acuerdo con Joseba Bonaut y María del Mar Grandío, “la comedia de situación es el género de ficción televisivo que ha experimentado una mayor renovación en los últimos años en el mercado internacional” (Bonaut y Grandío, 2009: 32-33) superando la inmovilidad a la que había sido abocado a partir de la esplendorosa época dorada de los años noventa.

Es justamente en esta década en la que una serie deja ver algunos de los cambios que van a ser fundamentales en el futuro de este género: *Seinfeld* (NBC, 1989-1998). Creada por Jerry Seinfeld y Larry David, fue descrita como “una serie sobre nada”.¹ Nueve temporadas en las que alcanza un Emmy a la Mejor Comedia y que congrega a 75 millones de espectadores ante el televisor en su capítulo final. Endika Rey resume así su éxito:

Seinfeld fue la primera sitcom que se alejó de las situaciones irreales de las otras sitcoms [...]; también carece de la moralidad tradicional imperativa en las sitcom hasta ese momento (fuese esta honesta o paródica). Seinfeld, en definitiva, libera al género de la necesidad de seguir unas normas ya escritas, amplía el espacio de la nueva comedia de la cotidianidad y es la puerta que permite que la sitcom clásica pueda, por fin, matar a sus padres (Rey, 2010: 169).

Desde *Seinfeld* no se vuelve a ver este nivel de innovación hasta el estreno de *Larry David* (*Curb your enthusiasm*, HBO, 2000-) a la que siguen otras como *The Office* (BBC Two, 2001-2003) o *Kath and Kim* (ABC Australia, 2002-2005, Seven Network 2007-). Estas iniciativas dan pie al nacimiento de un nuevo formato que se consolida con las exitosas *Arrested Development* (Fox, 2003-2006), *The Office* (NBC, 2005-), *Extras* (BBC2, 2005-2007) o *Summer Heights High* (ABC, 2007) (Duenleavy, 2008). Para esta oleada de producciones totalmente novedosas dentro de la televisión anglosajona, Brett Mills acuña el famoso término *Comedy Verité* con el fin de clasificar estas apuestas que mezclan características

¹ *Seinfeld* narra las anécdotas cotidianas protagonizadas por el propio Jerry junto a sus amigos, Constanza —que es una versión de Larry David—, Kramer y Elaine.

de la comedia y el *docusoap* y que se alejan de la *sitcom* tradicional.² Una fusión que Concepción Cascajosa basa en que este género dedicado al humor es “incapaz de reproducir los éxitos del pasado”, por lo que busca en esta hibridación una salida que, aunque a su modo de ver, tiene un éxito comercial limitado “han logrado algo que parece ajeno al *reality*, la admiración de los críticos y la legitimación en forma de multitud de premios. La realidad tiene sus buenas dosis de ironía” (Cascajosa, 2007: 101-102).

Mucho ha llovido desde que, en la década de los noventa, Umberto Eco acuñara por primera vez el término “neotelevisión” para referirse a un nuevo modelo televisivo cuyos programas

Mezclan de manera indisoluble información y ficción y donde no importa que el público pueda distinguir entre noticias “verdaderas” e invenciones ficticias (...) Tales programas ponen en escena el propio acto de la enunciación a través de simulacros de la enunciación (...) Toda una estrategia de ficciones se pone al servicio de un efecto de verdad (Eco, 1996: 157-158).

Dado que este proceso de mestizaje no solo responde a un traspaso de fronteras genéricas sino también geográficas, este efecto de verdad ha alcanzado finalmente a las comedias de situación españolas que viven su propio momento redescubridor. En esta misma dirección apuntan Joseba Bonaut y María del Mar Grandío al afirmar que “a lo largo de los años se observa una profesionalización y americanización del género de la comedia clásica en España, que contrasta con la producción casi *amateur* de las nuevas apuestas creativas en Internet” (Diego y Grandío, 2011: 63).

El éxito de *Que vida más triste* (Youtube 2005-2008, La Sexta 2008-2010) hace que dé el salto de la red a la televisión gracias a la narración en primera persona de las aventuras (o desventuras) semanales del actor Borja Pérez. Otro formato que busca la naturalidad es *Camera Café* (Telecinco, 2005-2009) que muestra el día a día de un grupo de trabajadores alrededor de la maquina de café. Sin embargo, la serie que reproduce más fielmente los patrones anglosajones que se han tratado hasta el momento es la miniserie de David Trueba y Jorge Sanz *¿Qué fue de Jorge Sanz?* (Canal+, 2010). Llegados a este punto se hace necesario adentrarse en el estudio de las dos comedias de situación que han renovado el género en sus respectivos países. Nos referimos a la serie americana *Larry David* y a la apuesta española *¿Qué fue de Jorge Sanz?* de las que pasaremos a analizar su primera temporada (y única en el caso de la serie de Trueba).

El caso de *Larry David* (*Curb your enthusiasm*)

Tras el éxito de *Seinfeld* y con el mismo espíritu transgresor, llega a la HBO una nueva comedia pseudo autobiográfica de Larry David. La serie se centra, en esta ocasión, en la vida cotidiana de este director, guionista y productor estadounidense que desvela, en una creación a caballo entre la ficción y la realidad, las peripecias de un hombre acomodado al que le pierde su carácter alejado del protocolo social. Una apuesta arriesgada que consigue tanto el reconocimiento del público como el aplauso de la crítica y que le ha llevado a acaparar 38 nominaciones a los Emmy o a conquistar el Globo de Oro a Mejor

² Esta *sitcom* tradicional se caracteriza por un férreo guion basado en la estructura aristotélica en tres actos: el rodaje en interiores que se repiten en todos los capítulos, la grabación multicámara y la presencia de risas enlatadas que le confieren un tono artificial.

Comedia (2002). Un éxito basado en la ruptura de los convencionalismos clásicos en la narración y la producción típicos de las comedias estadounidenses tradicionales.

La primera innovación que se encuentra el espectador es la apuesta por un formato novedoso derivado de la hibridación entre la comedia tradicional y el falso documental. La serie no relata exactamente la vida de Larry David aunque el uso de recursos de la *stand up comedy*, de un guion libre y de diálogos improvisados dotan a la misma de una naturalidad y un realismo más típicos de otros géneros de no ficción. El juego con la telerrealidad se complementa con un elenco de actores que participan en diversos episodios (como Sofia Milos, Bob Odenkirk o Laraine Newman) algunos interpretándose a sí mismos (como Richard Lewis, Mary Steenburgen, Ted Danson, Julia Louis-Dreyfus o Ted Harbert).

Martínez García, en su análisis de la metaficción en series anglosajonas, explica como “en el caso de *Curb Your Enthusiasm*, Larry David juega hábilmente con las dos vertientes del cameo y hace que el juego constante entre realidad y ficción actúe como percutor narrativo en la borrosa frontera de *Curb Your Enthusiasm*” (Martínez García, 2009). Algo que se complementa con el aspecto técnico como la grabación con la cámara al hombro o el uso de planos largos e inestables tan típicos del *mockumentary*. Una flexibilidad que permite que sus escenarios sean muy variados (desde su recurrente y lujosa casa, a bares o restaurantes de la ciudad, la bolera, la consulta médica o la joyería, entre otros) incluyendo el empleo de exteriores siendo el callejeo por los Ángeles, localización de las primeras temporadas, una constante.

La siguiente novedad deviene de la narración. Esta ficción capitular se organiza en episodios autoconclusivos de aproximadamente media hora de duración (entre 26’48” y 30’34”, algo más largos que las comedias tradicionales). Conservan la estructura clásica en tres actos (planteamiento, nudo y desenlace) pero a la que se añaden diferentes subtramas entrelazadas a lo largo del mismo (o incluso entre varios). De tal forma, aunque en un capítulo arquetípico de la serie la historia principal cuenta cómo Larry tiene un encontronazo con una persona (de la que más adelante va a depender muy a su pesar), a su alrededor giran numerosos relatos interrelacionados. Todos ellos cargados de un humor alejado de convencionalismos y que nos presenta otra hibridación más, en esta ocasión relativa al género: la combinación entre comedia y drama.

Y es que los complejos personajes que protagonizan las triviales aventuras de esta Nueva Comedia están salpicados por tragedias cotidianas. El propio Larry David se desvela como un antihéroe que puede despertar todo tipo de sensaciones al espectador que van desde la empatía a la irritación, o de la compasión a la hilaridad. La aparente vida perfecta de un hombre acomodado, felizmente casado, que goza de prestigio y cierta popularidad, deja paso a un hombre arisco, excéntrico, malhablado y con un sarcástico sentido del humor que se aleja del convencionalismo social y que, en más de una ocasión, le lleva a confrontaciones y disputas (unos chistes que articula sobre los demás y sobre sí mismo).

Pero es justamente alrededor de su talento a través del que se articula el carácter de la serie: un humorismo alejado de chistes fáciles o risas enlatadas y siempre rozando lo políticamente incorrecto. Durante la primera temporada, el espectador se encuentra con tramas que giran en torno a la dependencia, la discapacidad, la política, el racismo, la religión o el sexo. Pese a que en otras series son materias que quedan en un segundo plano o directamente ni se plantean, en *Larry David* son altamente recurrentes (especialmente la última) bien sea como motor de la trama principal, bien como dinamizador de las citadas subtramas. Cabe destacar que, además de estos, hay dos temáticas mucho más controvertidas y

comúnmente alejadas de las tramas de la comedia (incluso del drama) que se tocan en dos episodios y que merece la pena destacar: la muerte³ y el incesto,⁴ ambos tratados de forma magistral y sin llegar a caer en la ofensa o la grosería.

Esta temática se aleja del final feliz o del moralismo típico de este género y solo se utiliza como excusa para la acidez y el humor irreverente que, en muchas ocasiones, roza lo absurdo. Endika Rey resume esta nueva forma de abordar la trama de esta Nueva Comedia:

Larry David bordea el territorio cómico porque nunca deja claro si sus intenciones son la inquisición incómoda hacia el género humano o la risa embarazosa y políticamente incorrecta. A su vez, la confusión que plantea al retratarse a sí mismo y a su entorno, hace que el espectador no esté totalmente seguro de hasta que punto los señaladores son parte de la ficción propiamente dicha o del mundo real. Esta inclusión de factores tanto externos como internos a la actividad, desdibuja los límites de la ficción y, con ello, los de la risa (Rey, 2011: 170).

El caso de *¿Qué fue de Jorge Sanz?*

Como trataremos de demostrar, *¿Qué fue de Jorge Sanz?*⁵ dinamita las convenciones genéricas de la clásica *sitcom* y apuesta por el formato creado, diez años antes, por la serie americana *Larry David*.

La serie relata las peripecias vitales del actor venido a menos, Jorge Sanz. Para ello el propio Sanz se interpreta a sí mismo, pero, ¿cuánto hay de Jorge Sanz en el Jorge Sanz que protagoniza *¿Qué fue de Jorge Sanz?* Este intrincado juego de espejos parece irresoluble sin recurrir al concepto baudrillardiano de hiperrealidad según el cual “las imitaciones o reproducciones de la realidad adquieren más legitimidad, valor y poder que los



¿Qué fue de Jorge Sanz? (Canal +, 2010)

3 En cuanto a la muerte, toma un papel central con el suicidio de la tía de Cheryl. El episodio comienza en el funeral cristiano con un ambiente fúnebre. Larry intenta escaquearse del cargado ambiente familiar y se ofrece a escribir la esquela. Pero una errata hace que en vez de “querida tía” se lea “querida arpía” (en la versión original en vez de *aunt* escriben *cunt*) lo que deviene en una clara tensión familiar al pensar que intenta hacer una broma. Destaca también la ácida conversación que mantiene con su amigo y representante Jeff cuando le pregunta por la causa del suicidio a lo que Larry espeta: “A saber, no dejó ninguna nota. ¡Que grosería! [...] Aunque solo salgas diez minutos de casa a comprar un cartón de leche le dices a alguien a donde vas [...] ¿Se iba a morir por dejar una nota?” (1x08 *Querida tía*).

4 La delicada trama del incesto comienza cuando Larry acompaña a una antigua novia a un grupo de apoyo para superar los abusos de su padrastro. En él escucha como una mujer narra su vida llena de duros abusos con detalle. Cuando termina comenta cómo se siente realmente aliviada y se escucha cómo realiza una dura afirmación: “No tendré que cortarme ni apagarle cigarrillos encima”. Tras su intervención, le piden a Larry que también se desahogue, y éste, en vez de decir la verdad, se inventa que su tío abusó de él. Cosas del destino, se encuentran fuera del grupo y sostener su mentira le lleva a una nueva situación embarazosa (1x10 *El grupo*).

5 *¿Qué fue de Jorge Sanz?* es una miniserie ideada por el propio Sanz y David Trueba y dirigida por este último. Fue producida conjuntamente por Buenavida Producciones, Perdidos G.C y Canal + y emitida por este mismo canal los viernes comprendidos entre el 12 de septiembre y el 17 de diciembre del 2010 a las 21:15 horas. La miniserie está compuesta por seis capítulos de una duración aproximada de media hora cada uno.



¿Qué fue de Jorge Sanz? (Canal +, 2010)

propios originales” (Chaput, 2002: 222). Ya que estas simulaciones parecen reales y, de hecho, adquieren aspectos de la realidad, no son nunca meras ficciones. De esto se deduce que el verdadero Jorge Sanz ha sufrido un proceso de estilización tendente a construir un Jorge Sanz quintaesenciado que ha conseguido destilar sus experiencias

hasta convertirlas en conocimiento. No en vano el propio actor define su participación en la serie “como un psicoanálisis gratuito”.⁶

El proceso mimético, reflexivo e hiperbólico al que se ha sometido el actor al situarse frente al juego de espejos ha cobrado vida propia y lo ha conducido hacia la auto-parodia. Tal y como afirma Josep Maria Català al hablar de la comicidad en el documental humorístico, “el humor no buscaría la destrucción total de lo emotivo mediante la risa vacua, sino una acertada combinación de sentimientos, la fórmula emocional perfecta que permitiera reírse para comprender mejor el objeto de la risa” (Català, 2009: 47).

Lo risible en esta producción no se centra exclusivamente en Jorge Sanz, sino que se extrapola al mundo del *show business* español. De este modo, en la serie intervienen destacados miembros del mundo del cine y la cultura que no se limitan a interpretarse a sí mismos sino que, por medio de una especie de auto paráfrasis, amplifican los rasgos de su personalidad pública con la intención de parodiarse.⁷ Estos *compañeros de viaje* que salen al encuentro de Jorge Sanz a lo largo de los seis capítulos tienen un denominador común: todos ellos pretenden ridiculizar al actor, no sin antes ponerse en evidencia a ellos mismos y a la industria que representan. Si Bonaut y Grandío consideran *Extras* como la primera y verdadera comedia de situación trágica al ofrecer una cruda reflexión sobre el medio televisivo y concretamente sobre la difícil vida de los actores (Bonaut y Grandío, 2009: 45), no cabe duda que *¿Qué fue de Jorge Sanz?* es el primer ejemplo de *sitcom* trágica que se rueda en España.

David Trueba se aleja de las convenciones de las comedias de situación españolas en las que el humor se consigue a través de chistes en el diálogo y de *gags* visuales y sonoros, para acercarse al nuevo modelo de *sitcom* proveniente del ámbito anglosajón. Al igual que *Larry David*, se caracteriza por romper con el conservadurismo temático de este género para tratar temas políticamente incorrectos por medio

6 En <<http://www.formulatv.com/noticias/17150/canalplus-estrena-serie-que-fue-de-jorge-sanz/>> (07/02/2013).

7 Bajo este prisma, el escritor, Juan Manuel de Prada enfatiza su discurso pedante y alambicado; el actor, Antonio Resines muestra su falta de escrúpulos al aconsejar a Jorge Sanz dejar un lado sus pretensiones profesionales y dedicarse al lucrativo negocio de la televisión; y otro actor, Juan Diego Botto, exagera sus aires de superioridad moral para criticar al protagonista por su falta de compromiso político.

de un humor basado en el carácter excéntrico de sus protagonistas. Bajo la proyección de David Trueba a enfatizar el patetismo y el fracaso existencial de su “personaje” subyace una doble estrategia. Por un lado, una destinada a provocar la compasión y la empatía del espectador hacia el vilipendiado protagonista; y por otro, una feroz crítica que arremete contra



¿Qué fue de Jorge Sanz? (Canal +, 2010)

la industria cinematográfica española que encumbra a determinados personajes para luego lanzarlos, sin miramientos, al cajón de los “juguetes rotos”.⁸ Ante una industria tan despiadada solo le queda la opción de un humor “a la defensiva” tal y como se deduce del comentario del propio Trueba cuando afirma que “el objetivo de esta serie es reírte de ti mismo antes de que se rían los demás”.⁹

¿Qué fue de Jorge Sanz? también toma de sus análogas extranjeras, en especial de *Larry David*, un modelo de estructura discursiva totalmente novedosa. En las comedias de situación clásicas cada episodio se compone de una trama central con una o dos subtramas en las que se plantea un problema que es solucionado al final del mismo. Sin embargo, en esta nueva *sitcom*, cada episodio acompaña al personaje en el devenir caótico de su rutina diaria. Esto da lugar a una estructura caracterizada por la fragmentación del relato en varias anécdotas independientes. Esta fragmentación es la consecuencia lógica del hibridismo entre realidad y ficción puesto que la vida real se cuele en esta hiperrealidad mediatizada contribuyendo de este modo a crear “una ilusión de realidad” que choca frontalmente con la artificialidad de las comedias de situación más convencionales. Es revelador el hecho de que el último capítulo (1 x 6 *Guatemala*) no se rodó según un guión preestablecido sino que fue materializándose sobre la marcha, en lo que el propio Trueba califica como “la destilación absoluta de este oficio que consiste en, con lo que tienes, ir inventando y solucionando problemas”.¹⁰

La hiperrealidad frankensteiniana construida de fragmentos (re)interpretados de lo real hace de la verosimilitud su única estrategia retórica pasando a ser la verdad una simple cuestión de estilo. De esta manera, los aspectos formales de la serie son de vital importancia a la hora de acercarse al estudio de este nuevo modelo de comedias de situación. En relación con lo expuesto, es importante señalar que ¿Qué fue de Jorge Sanz? ha optado por el rodaje en exteriores y en escenarios naturales. Así, por ejem-

8 Esta doble táctica se percibe en el capítulo (1x5 *Banda sonora*) en el que Jorge Sanz rompe a llorar ante un compañero del gremio porque tiene miedo a pasar de moda y a que no le llamen. Sin embargo, Trueba pretende generalizar la situación trágica de Sanz y hacerla extensible al resto de la profesión. Para ello, recurre al actor Juan Luis Galiardo que, en este mismo capítulo, le confiesa a Jorge que “Yo también fui un galán como tú, Jorge, y también sé lo que es entrar en decadencia, tocar fondo, que no te llamen ni tus familiares más cercanos”.

9 Vídeo comentario del capítulo (1 x 5 *Banda sonora*).

10 Vídeo comentario del capítulo (1 x 6 *Guatemala*).

plo, la casa del actor en la serie es su vivienda en la vida real, y las localizaciones por las que pasea, ya sea en la calle más céntrica de Madrid o en la cafetería abarrotada de *Starbucks*, se han rodado “al natural” convirtiendo en figurantes a todos aquellos que casualmente pasaban por allí. Esta forma de proceder choca con las comedias de situación clásicas cuyas localizaciones siempre son interiores optando por un *look* formal cercano a una puesta en escena teatral. Como es de suponer, se ha prescindido de la grabación multicámara propia de un plató de televisión y se ha optado por un estilo cercano al *cinema vérité* mediante el empleo de una pequeña cámara que aporta la ligereza imprescindible para seguir, sin coartar, las peripecias vitales del protagonista. Dado que esta nueva comedia de situación ha abierto sus ficciones a las múltiples interferencias de lo real, parece lógico que en ella intervengan actores no profesionales interpretándose a sí mismos.¹¹

Conclusiones

Tanto *Larry David* como *¿Qué fue de Jorge Sanz?* son dos ejemplos de comedias que deciden liberarse de los encorsetamientos formales de la *sitcom* tradicional para abrir nuevas vías de experimentación. Su rasgo más característico es su naturaleza híbrida entre realidad y ficción. Sin embargo, conviene preguntarse si realmente es de utilidad esclarecer en qué punto del amplio y nebuloso espectro que abarca ambos extremos se sitúan ambas series, o si este afán taxonómico

responde a la ansiedad derivada de asomarse al abismo de la indefinición. Delimitar estas obras en función de su mayor o menor apego a la “realidad” es una tarea harto compleja siempre aproximativa e, incluso, artificial.

Ante la imposibilidad de desentrañar cuánto hay de Larry David y de Jorge Sanz en sus respectivos áter egos mediatizados hemos recurrido al concepto de hiperrealidad mediante el cual pretendemos demostrar que estas *simulaciones* vitales aportan un mayor conocimiento que sus originales. Esto es así debido a que ambos protagonistas han sufrido un proceso de destilación tendente a convertir sus experiencias en conocimiento. Este proceso de estilización que emana conocimiento es precisamente lo que separa a ambas series de un género tan controvertido como el *reality show*. A pesar de que tanto *Larry David* como *¿Qué fue de Jorge Sanz?* conviertan la intimidad en espectáculo, este denostado producto televisivo se basa en la mera exhibición de vivencias cotidianas sin extraer de ellas reflexión alguna.¹²



¿Qué fue de Jorge Sanz? (Canal +, 2010)

11 Por citar algunos ejemplos, participan la madre y el hijo del protagonista haciendo de sí mismos; también el vendedor del concesionario de Mercedes, al que acuden para comprar un coche, es en realidad el relaciones públicas de esta compañía. Esta conversión de gente real en actores, lejos de limitarse a los casos mencionados, es una constante en la serie.

12 David Trueba se encarga de dejar bien claro su desvinculación de este género por medio de una secuencia en la que el protagonista descubre un vídeo que circula por Internet llamado *Jorge Sanz borracho en Jaén* que fue grabado por un grupo de adolescentes con sus teléfonos

Asimismo, comprobamos que ambas comparten las innovaciones propias de este nuevo tipo de comedia (Bonaut y Grandío, 2009): aumenta la fragmentación del relato; se busca el realismo y la naturalidad gracias a la influencia del estilo documental; se juega con una sola cámara y bajo un lenguaje cinematográfico; se apuesta por el uso de múltiples escenarios (especialmente de exteriores); lo risible se aleja de los chistes en diálogo, gags visuales y risas enlatadas en favor de un humor sin moralismos, que roza lo políticamente incorrecto y que se construye en torno a un protagonista excéntrico y nada estereotipado.

Además de estos aspectos formales y de contenido es preciso señalar que estas nuevas comedias de situación están muy ligadas al talante experimental que caracteriza a los canales de pago que las acogen, HBO y Canal+.¹³ La siempre irreverente *Home Box Office* apuesta desde sus inicios por abordar temáticas poco comunes que no hubieran tenido cabida en una televisión generalista debido a tabúes y correcciones sociales.¹⁴ Consciente de su carácter innovador, el canal se autodefine como *Different and First* (*Diferente y Primero*, 1972-1978), *There's No Place Like HBO* (*No hay lugar como HBO*, 1983-1985) o *It's Not TV, It's HBO* (*No es televisión, es HBO*, 1997-1998). Concepción Cascajosa define así la singularidad de esta cadena:

[...] los ejecutivos de HBO se han caracterizado por reclutar para sus programas a autores televisivos con una identidad clara y gran prestigio dentro de la industria para darles un elevado nivel de libertad. El canal no busca una audiencia comparable a las de las networks tradicionales, por lo que la obra de estos artífices no tiene que estar caracterizada por un gran éxito comercial, pero sí por reconocimiento crítico (Cascajosa, 2006: 26-27).

Por su parte, Canal+ ha imitado a la cadena norteamericana al apostar por contenidos poco convencionales, y desde el 2010 ha arriesgado con series de producción propia. *¿Qué fue de Jorge Sanz?* es la primera en beneficiarse de esta medida junto a la serie de ficción *Crematorio* (Canal+, 2011), dirigida por Jorge Sánchez-Cabezudo y producida por Fernando Bovaira. De hecho, el propio Trueba considera a este canal de pago el único capaz de albergar en España una producción tan osada, tal y como se deduce de su siguiente comentario:

Canal+ es un canal perfecto para esta experiencia, porque es un contenedor que se puede permitir el riesgo y la aventura, sin estar esclavizado a pelear por unas audiencias masivas. Yo puse unas condiciones muy duras de libertad. Les tenía pánico a los ejecutivos de las cadenas pero, en este caso, tuvimos suerte ya que me han dejado trabajar tal y como yo quería, sin mendigar por un público mayoritario ni hacer concesiones.¹⁵

móviles aprovechando el lamentable estado del actor. Sanz le comenta a su ex mujer, indignado, que “ya no hay intimidad. Se está convirtiendo todo en *Gran Hermano*”. Capítulo (2x 6 Redes).

13 Ambos canales firmaron en el 2011 un acuerdo de colaboración por el que Canal+ se reserva el derecho a emitir en primicia y en exclusiva todas las series de la factoría HBO así como las mejores películas producidas por el prestigioso canal de pago estadounidense.

14 Así, la vida sentimental y sexual de las mujeres pasa a ser el centro en *Sexo en Nueva York* (*Sex and the City*, HBO, 1998-2004), la mafia y los problemas identitarios mueven la exitosa *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007), la muerte se pone sobre la mesa en la brillante *A dos metros bajo tierra* (*Six Feet Under*, HBO, 2001-2005) o el propio George R.R. Martin ve en ella la única cadena capaz de respetar las dosis de sexo y violencia de su *Canción de Fuego y Hielo en Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-).

15 En <<http://www.canalplus.es/que-fue-de-jorge-sanz/una-serie-canal+/>> (13/02/2013).

A pesar de las similitudes mencionadas, ambas divergen en el grado de osadía asumida por sus respectivos protagonistas a la hora de exhibir sus miserias cotidianas. Si bien es cierto que los dos se adjudican el papel de antihéroe, Jorge Sanz lo lleva hasta las últimas consecuencias mientras que Larry David, en un hábil juego de equilibrismo, no se atreve a traspasar el límite de lo decible en torno a sí mismo. David Trueba señala con acierto que “en ambas [*Larry David* y *Extras*] hay algo de broma porque no ponen en peligro el prestigio de sus actores/autores. En la de Jorge me gustaba mantener una cierta tensión. La turbiedad de la vida misma”.¹⁶

Larry David coquetea con lo políticamente incorrecto mediante sus constantes salidas de tono, sin embargo disfruta de un cierto reconocimiento profesional que le permite un buen nivel de vida y cuenta con una mujer y unos amigos siempre dispuestos a perdonarle sus excentricidades. En cambio, Jorge Sanz se desnuda completamente ante la cámara mostrando sus debilidades por muy humillantes que estas sean. Todo vale con tal de reírse de sí mismo y de una industria, la del cine español, que le ha condenado a un ostracismo involuntario. No en vano, bajo este “humor a la defensiva” se esconde un componente trágico y desgarrador que no está presente en *Larry David*.

Esta diferencia encaja con el perfil protagonista típico en las comedias españolas que buscan en personajes abatidos económica, personal y profesionalmente el mejor engranaje para una crítica social como se puede ver en las archifamosas *7 vidas* (Telecinco, 1999-2006) o en su *spin-off Aída* (Telecinco, 2005-), así como en *Aquí no hay quien viva* (Antena 3, 2003-2006) y su secuela *La que se avecina* (Telecinco, 2007-).

En lo relativo a las perspectivas de futuro, se hace necesario destacar el hecho de que en el mundo anglosajón este nuevo modelo de comedias (como *Curb your enthusiasm*, *Extras* o *The Office*) se ha convertido en apuesta segura que ha calado tanto en la crítica como en el público. Sin embargo, en España, por el momento, no se ha aprovechado la excelente acogida de *¿Qué fue de Jorge Sanz?* para renovar los contenidos anquilosados de las televisiones generalistas. El tiempo dirá si las parrillas españolas, ancladas en los éxitos de las *sitcom* tradicionales, se atreverán a apostar por este nuevo formato, o si por el contrario este tipo de envites creativos seguirán siendo patrimonio exclusivo de los canales de pago.

Bibliografía

- Bonaut, Joseba y Grandío, María del Mar. (2009). Transgresión y ruptura en la creación del humor en la nueva *sitcom*, en Fernández, P. (Coord), *Rompiendo moldes. Discursos géneros e hibridación en el siglo XXI* (pp. 32-49). Sevilla: Comunicación Social.
- Cascajosa, Concepción (2006). “No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO”. *Zer*, 21, 23-33, <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>> (16/02/2013).
- Cascajosa, Concepción. (2007). “Reality Bites”. *De cómo la telerrealidad ayudó a salvar la ficción. Tripodos*, 21, (pp. 97-102).
- Català, Josep Maria (2009). Límites de lo risible: ética y estética del documental humorístico en Elena Oroz y Gonzalo de Pedro Amatria (eds.). *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor*. (pp. 45-74) Madrid: Ocho y medio libros de cine. Ayuntamiento de Madrid. Área de Gobierno de las Artes.
- Chaput, Catherine. (2002). Hiperrealidad, en Víctor E. Taylor y Charles E. Winquist (eds.), *Enciclopedia del posmodernismo* (p. 222). Madrid: Editorial Síntesis.

16 Ibid.

- Costa, Jordi. (2010). La (im)posibilidad de una risa, en Costa, Jordi (ed) *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 9-30). Molina de Segura: Nausicaa.
- Diego, Patricia y Grandío, María del Mar. (2011). “Clasicismo e innovación en la producción nacional de la comedia televisiva en España (2000-2010)”. *Revista Comunicar*, 9, 1, 49-66.
- Dunleavy, Taisha. (2008). “Hybridity in TV Sitcom: The Case of Comedy Verité”, *Flow*. En <<http://flowtv.org/2008/12/hybridity-in-tv-sitcom-the-case-of-comedy-verite%C2%A0%C2%A0trisha-dunleavy%C2%A0%C2%A0victoria-university-of-wellington%C2%A0/>> (16/02/2013).
- Eco, Umberto. (1996). *La estrategia de la ilusión*. Edgardo Oviedo Trad. Barcelona: Editorial Lumen.
- García Martínez, Alberto Nahum (2007). “La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual”. *Zer*, 22, 301-322. <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer22-16-garcia.pdf>> (17/02/2013).
- García Martínez, Alberto Nahum. (2009). “El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 12, 64, 654-667. <http://www.revistalatinacs.org/09/art/852_UNAV/RLCS_art852.pdf> (17/02/2013).
- Rey, Endika. (2011). “Are you ‘avin’ a laugh”? El Post-Humor y la nueva sitcom, en Pérez Gómez, Miguel Angel (Coord), *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 167-180). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

■ Autoras

Delicia Aguado Peláez es licenciada en Periodismo (2005) y en Ciencias Políticas y de la Administración (2008) por la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). Cursó el Master en *Participación Ciudadana y Desarrollo Comunitario* y el Doctorado en *Teoría, análisis y documentación cinematográfica* (2009) en la misma *universidad*. Obtuvo el DEA (Diploma de Estudios *Avanzados*) por el trabajo de investigación titulado “Las series de ficción televisión norteamericana y su difusión en la era de la globalización. Análisis de la serie *Perdidos*” (2010). En estos momentos desarrolla su tesis doctoral alrededor de esta temática con la ayuda del Programa de Formación de investigadores del DEUI del Gobierno Vasco. Sus líneas de investigación versan sobre análisis de textos; ficción *televisiva* estadounidense; impacto de 11-S en la cultura popular norteamericana.

Marta Fernández Penas es licenciada en Comunicación *Audiovisual* (2006) por la *Universidad de Navarra*. Realizó el curso de Doctorado: Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica (2010) impartido en la Universidad Pública del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). Obtuvo el DEA (Diploma de Estudios Avanzados) por su trabajo de investigación titulado “Presencias del otro. El cine de Pedro Olea”. En este momento desarrolla su tesis doctoral sobre esta misma temática inscrita en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Pública del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) gracias a la beca predoctoral para formación y perfeccionamiento del personal investigador del Gobierno Vasco.

Fecha de recepción: 20/03/2013 Fecha de aceptación: 24/06/2013

La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerin*

FERNANDO CANET

> La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerin

La obra de José Luis Guerin es el pretexto perfecto para abordar la hibridación entre el cine de ficción y el documental. Este tipo de cine, que se encuentra en la frontera entre ambas formas de escritura cinematográfica, está cobrando una gran relevancia en el cine contemporáneo. Esta tendencia no es algo nuevo, sino una rehabilitación de un movimiento que nació con el propio medio y que ha ido alcanzando notoriedad en diferentes momentos de su historia. Asimismo, el estudio de la dialéctica entre la ficción y la realidad ha sido objeto de interés dentro del campo de los estudios filmicos. En la actualidad está adquiriendo especial relevancia, a la par que está siendo abordada desde diferentes perspectivas. En concreto, en este artículo se estudia el ejercicio práctico del quehacer cinematográfico, centrándose en la relación que el cineasta —en este caso Guerin— establece con la realidad que es objeto de su mirada, y cómo esta se traduce en discurso filmico como resultado de la combinación entre lo aleatorio y lo controlado a lo largo del proceso creativo.

Palabras clave: hibridación; ficción/documental; azar/control; cine contemporáneo; cine español.

> The Friction between Random and Controlled in José Luis Guerin's Cinema

The work of José Luis Guerin provides the perfect opportunity to address the hybridization between fiction and documentary. This type of film situated on the border between these two cinematic forms is gaining increasing importance in contemporary cinema. This trend is not new but a revival of a movement that began with the medium itself and that has made a significant impact at different times in film history. The examination of the dialectic between fiction and reality has also long been of interest in the field of film studies, and is acquiring special relevance today, with studies approaching the question from different perspectives. Specifically in this article, this examination is oriented towards the practical exercise of filmmaking, focusing on the relationship between filmmaker (in this case Guerin) with the reality that is the object of his gaze, and how this relationship translates into a filmic discourse as a result of the combination of the random and the controlled throughout the creative process.

Key words: Hybridization; Fiction/Documentary; Random/Controlled; Contemporary Cinema; Spanish Cinema.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/467>.

* Este artículo ha sido posible gracias al proyecto del Plan Nacional de I+D+i con el título "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios filmicos a través de plataforma Web 2.0" (HAR2010-18648), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Asimismo me gustaría agradecer los comentarios hechos tanto por Santos Zunzunegui y Ángel Quintana como por los evaluadores, los cuales han permitido que el artículo haya mejorado notablemente.

Introducción

Recientemente estuve presente en un acto social en el que una persona pronunció unas emotivas palabras. Más tarde tuve la oportunidad de saber que estas respondían a un guion. Pero parecían auténticas, no en vano el guionista las había extraído de una anécdota de la vida del primero y supo adaptarlas a la forma en que este tenía de expresarse. ¿Es esto realidad o ficción?

En la teoría fílmica, según Jared F. Green, “el problema hermenéutico que comúnmente sustenta la división entre la no ficción y la ficción se remonta a la estética del cine primitivo francés y a la división conceptual entre el cine de los hermanos Lumière y George Méliès” (2006: 67). Sin embargo, no es tan frecuente que los estudiosos del cine desvíen su atención a las propuestas fílmicas que por aquella época también practicaron Thomas Edison y sus operadores principalmente en la ciudad de Nueva York. Uno de estos operadores fue Edwin S. Porter, quien en 1901 filmó la película *What Happened on Twenty-Third Street, N.* Esta película de apenas unos minutos fue filmada, al igual que lo hacían los hermanos Lumière, en una localización real, en concreto en la esquina de la calle 23 con la sexta avenida de la ciudad de Nueva York. Tanto en un caso como en el otro lo que sucede delante de la cámara parece fruto del azar, pero, aunque “las funciones del alea”, siguiendo las palabras de Noël Burch (1985: 111), tienen un papel muy importante en estas películas primitivas, no es este el único factor que las determina. Así, desde el comienzo del medio, aquello que parece fruto del azar no lo es completamente, sino producto de la combinación, en mayor o menor grado, según los casos, de lo aleatorio y lo controlado.

En el caso concreto de la película de Porter, la línea principal, que protagonizaban Alfred Abadie (también operador de Edison) y Florence Georgie, se orquestó bajo sus indicaciones. Los dos caminaban hacia la cámara cogidos del brazo, y una vez cerca de la misma él se distanció ligeramente de ella para que una ráfaga de aire levantara su vestido. Lo que a simple vista parece una anécdota fruto del azar caprichoso fue más bien el resultado de la puesta en escena. Ahora bien, y lo más importante, esta parece real. ¿Qué hace que así sea? Dos posibles razones: en primer lugar, que la misma se desarrolla en un escenario real frecuentado por sus viandantes que libremente, más o menos conscientes de la presencia de la cámara, siguen con su actividad habitual; y, en segundo lugar, que la anécdota representada por la pareja de protagonistas también parece igualmente real. Y ciertamente lo es porque justamente esa esquina era famosa en aquel tiempo por el viento que permitía a los hombres echar un rápido vistazo a las medias de las mujeres.

Más tarde, en la década de los años veinte, llegaría John Grierson y su “tratamiento creativo de la realidad”, célebre planteamiento que propuso a propósito de las obras cinematográficas de Robert J. Flaherty, que ya en 1939 fueron definidas por Rudolf Arnheim como *half-documentary*. En la segunda mitad de los cuarenta, tras la segunda guerra mundial, sería el momento del neorrealismo italiano, y a finales de los cincuenta y principio de los sesenta de las nuevas olas, que alcanzaron a prácticamente todos los cines nacionales, como en nuestro caso el nuevo cine español. Todos ellos fueron hitos, y más que nos dejamos en el tintero, acontecidos en la historia del cine, que en mayor o menor medida son referentes de un cierto cine híbrido que en la actualidad está asomando con fuerza dentro del panorama del cine contemporáneo. Movimiento que comenzó a gestarse a principios de la última década del siglo pasado, con obras tan emblemáticas a nivel nacional como *El encargo del cazador* (Joaquim Jordà,

1990), *Innisfree* (José Luis Guerin, 1990) y *El sol del membrillo* (Víctor Erice, 1992). Por lo que se refiere al contexto internacional resulta interesante destacar la corriente que surgió en el cine iraní con figuras tan relevantes como Abbas Kiarostami, Mohsen Makhmalbaf y Jafar Panahi.

Para A.O. Scott (2009), las películas realizadas por estos cineastas iraníes son uno de los principales referentes para la nueva tendencia realista en el cine independiente contemporáneo americano, definida por este con el apelativo de “*Neo-Neo Realism*”, en el que incluye obras realizadas entre 2008 y 2009 por cineastas como So Yong Kim, Ramin Bahrani, Lance Hammer, Anna Boden, Ryan Fleck y Kelly Reichardt. Por otra parte, en enero de 2009 la revista *Cahiers du Cinéma. España* (actualmente *Caimán Cuadernos de Cine*) propuso en su sección titulada “Gran Angular” un debate entre la ficción y el documental. Entre los interesantes artículos que la componen nos gustaría destacar el escrito por Cyril Neyrat en el que se puede leer lo siguiente: “la compleja relación entre el documental y la ficción, formulada ahora desde nuevas perspectivas, emergió con fuerza inusitada en el pasado Festival de Cannes” (2009: 14). Se refiere a la edición de 2008, en la que la película ganadora de la palma de oro fue la francesa *Entre les murs* (*La clase*), dirigida por Laurent Cantet. Entre las películas que también participaron en esta edición, y que también son objeto de análisis en este monográfico, encontramos la del portugués Miguel Gomes, *Aquele Querido Mês de Agosto*, y la del chino Jia Zhang-Ke, *24 City*. Ejemplos todas ellas de lo que para Jean-Pierre Rehm es una constatación general: “las fronteras entre ficción y documental están moviéndose, las barreras se difuminan” (2009: 12).

La dialéctica entre ambas formas de escritura cinematográfica puede ser abordada desde múltiples perspectivas; una de ellas es la que nos ofrece de manera sucinta Bill Nichols en su influyente obra *La representación de la realidad*. Este propone que a menudo se diferencia “una película documental de una de ficción según el grado de control que se ha ejercido durante la producción” (1997: 42). Así, desde esta perspectiva, podemos afirmar que una película puramente de ficción sería aquella que fuese el resultado de una planificación exhaustiva gestada durante la pre-producción y ejecutada fielmente durante el rodaje y montaje. En el caso del documental proponer una definición tan contundente no resultaría tan sencillo, ya que decir que el documental puro pudiera ser aquel donde todo esté bajo la ordenación de lo aleatorio sería ir demasiado lejos. No sólo sería cuestionable por su radicalidad, sino también desde un planteamiento ontológico. Mientras que en el origen de la ficción sí que hay una clara voluntad de control de aquello que se está construyendo, de esa “lucha contra el azar”, como diría Burch (1985: 115), en el documental no lo hay tanto de aliarse ciegamente con lo azaroso como única estrategia creativa.

Sin embargo, y aunque la dimensión control-aleatoriedad no sea del todo fructífera para diferenciar las formas ortodoxas de ambos discursos, sí puede resultarnos útil, como pretendemos demostrar en este artículo, para describir el grado en el que una película según el caso se aleja de la ficción y se acerca al documental o viceversa; dicho en otras palabras, nos puede ser de gran utilidad para describir las características que definen las propuestas cinematográficas que frecuentan la frontera entre la ficción y el documental. Ya que, como dice José Luis Guerin “más que pensar en esos términos de realidad y ficción” puede ser más clarificador “pensar en términos de cálculo y lo aleatorio” (Monterde, 2007: 121). Forma de pensar el cine que, como hemos visto al comienzo, ya existía en el cine de los orígenes.

Para demostrar esta hipótesis de partida, y como objetivo de este artículo, nos acercaremos a la obra de este cineasta con la intención de analizar cómo la escritura cinematográfica puede ser el resultado de

la hibridación entre lo calculado y lo aleatorio. En otras palabras, en qué grado su cine es el fruto del compromiso “entre el azar y la voluntad del autor” (Burch, 1985: 118). Y para tal fin nos servimos de la obra de Guerín porque consideramos que se asienta en una encrucijada, la misma en la que se encuentra el pensamiento cinematográfico de Erwin Panofsky,¹ ya que este, según apunta de forma muy acertada Àngel Quintana, “se sitúa en un curioso cruce entre la reivindicación de la transparencia —la pantalla es una realidad física— y la reivindicación de su manipulación —para que esta realidad sea arte debe ser transformada—” (2003: 61-62).

Diferentes formas de escribir la realidad: entre lo calculado y lo aleatorio

El viento sopla donde quiere

Tras mostrarnos cómo el festival de Venecia va tomando forma, Guerín nos presenta en *Guest* (2010) una pantalla cinematográfica en blanco que va tomando vida con la entrada y salida de los viandantes que frecuentan el espacio público donde la misma está ubicada. Este gesto volverá a tener protagonismo en la cuarta carta filmada que Guerín envía a Jonas Mekas. Esta epístola cinematográfica forma parte de la correspondencia que ambos cineastas mantuvieron entre diciembre de 2009 y abril de 2011 dentro del proyecto comisariado por Jordi Balló con el título *Todas las cartas. Correspondencias filmicas*. En esta segunda ocasión otra pantalla también ubicada en un espacio público cuenta con la voz del propio Guerín, que protagonizando la banda sonora le dirige las siguientes palabras a Mekas:

Yo quería ver pasar el movimiento de la ciudad frente a una pantalla, y había una ilusión que me mantenía expectante en ese encuadre. Era la ilusión un tanto disparatada de que en cualquier momento de esta filmación podía revelarse dentro de ese encuadre un orden secreto, un orden oculto...

Este deseo expresado por Guerín ejemplifica el caso más extremo de aleatoriedad. La realidad es la que se construye a sí misma, mientras que el cineasta solo aplica su control seleccionando el encuadre y el motivo que quiere filmar; el resto, todo aquello que sucede en el interior del plano, es el resultado del propio devenir del mundo real que está siendo objeto de filmación. En este caso la tarea del cineasta, fruto de la espera y de una mirada atenta es, como dice Guerín, hallar el orden interno que la rige. Nos encontramos ante una ejemplificación de los planos fijos del cine primitivo, de las imágenes principalmente capturadas por los hermanos Lumière. Por tanto, como hemos visto más arriba, y siguiendo de nuevo a Burch (1985: 115), es en estos casos “el azar quien tiene enteramente en sus manos la puesta en escena”.² Así pues, nos estamos haciendo eco de aquellas situaciones donde lo aleatorio adquiere un mayor protagonismo en su diálogo con lo controlado, y donde, por tanto, la idea “el viento sopla

1 Erwin Panofsky, teórico del arte, llevó a cabo un interesante ensayo sobre el medio cinematográfico, titulado *El estilo y el medio en la imagen cinematográfica* (1995). El lector que quiera profundizar sobre este texto puede leer el artículo que Àngel Quintana escribió para *Archivos de la Filmoteca* con el título “Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del arte” (2000: 179-196).

2 Por otra parte, nos acercamos a la categoría de documental que Nichols nombra como observacional y que define como sigue: “la modalidad de observación hace hincapié en la no intervención del realizador. Este tipo de películas ceden el control, más que cualquier otra modalidad, a los sucesos que se desarrollan delante de la cámara” (1997: 76).

donde quiere” —formula-
da por Guerin en la prime-
ra de la cartas que le envía
a Mekas— alcanza su máxi-
ma expresión.

En *Tren de sombras*
(1997), Guerin ya propuso,
dos años después del cente-
nario del medio cinemato-
gráfico, su propio homena-
je al cine de los orígenes, a
través de las supuestas pelí-
culas familiares filmadas por
el cineasta amateur Gérard
Fleury. Aunque esta pelí-
cula y *En la ciudad de Syl-
via* (2007) son las dos más
pensadas de Guerin, en la
parte inaugural de la prime-
ra las diferentes situaciones



Tren de sombras (José Luis Guerin, 1997)

creadas por este, a modo de contenedores, son colmadas por acciones reales fruto de la improvisación de los actores. Estos gestos auténticos no pactados son los que le otorgan a estas imágenes su estatus de realidad. Así, su orden interno surge de forma natural en el momento del rodaje motivado por una estructura pensada previamente sin que con ello su captura resulte artificiosa. Como señala Guerin, “para que esos momentos filmados tuvieran vida, no fueran la recreación de nada, lo que hacía era crear unos trozos de vida frente a mí e irlos capturando como si fuera el padre de esa familia” (Barrachina, 2012: 67).

Ahora bien, para llegar a captar el ritmo de la realidad, la belleza que revela su interior, hace falta tiempo. El tiempo que no se tiene en una producción cinematográfica al uso. Por ello este tipo de cine es relegado, entre otros motivos, a la periferia de la industria. Una de las principales reivindicaciones de cineastas como Víctor Erice o el propio Guerin es la de tener tiempo para pensar en los rodajes. El tiempo, que según Guerin, tuvo Chaplin, y por ello fue uno de los mejores, o el tiempo que tienen los pintores realistas como Antonio López para captar la belleza de la naturaleza, como así nos lo hizo ver Víctor Erice en su magnífica *El sol del membrillo*. No resulta baladí el gesto que Erice hace en esta película al sustituir el caballete del pintor por el trípode de la cámara del cineasta. Como tampoco lo es la representación de la idea de espera que Guerin escenifica en *Tren de sombras*, cuando Fleury, sentado delante de un lago, espera paciente la llegada del momento perfecto, o de la luz oportuna, la de la aurora, para captar la belleza de la realidad.

La idea de la espera paciente, así como de la observación atenta, también es puesta en imágenes por Guerin en otro momento de su filmografía. Nos referimos a uno de los primeros planos que, tras la secuencia de archivo en blanco y negro, abre *En construcción* (2001). Unos ojos pintados sobre un muro pueden ser interpretados como los de Guerin y su equipo, que durante tres años estuvieron observando



En construcción (José Luis Guerín, 2001)

y filmando el derribo y posterior construcción de un edificio en el barrio del Raval de la ciudad de Barcelona. Excusa perfecta para documentar esa realidad, así como las consecuencias que el cambio de fisonomía provoca en la misma. Este plano puede ser visto como el contraplano del último de *Tren de sombras*, en el que la actividad de un cruce de calles de la pequeña villa de Le Thuit en la alta Normandía francesa es filmada sin interrumpir su flujo cotidiano. Plano fijo, toma larga, y gesto innega-

150

cuadro

ble de una cierta contemporaneidad cinematográfica, que vuelve su mirada a sus orígenes de forma nostálgica con la intención de recuperar las formas que lo vieron nacer. Por otra parte, revitaliza los planteamientos teóricos de André Bazin, en concreto su idea de no romper el flujo natural de la acción, así como, y siguiendo a Rob Stone, de “aquello que Deleuze llama la erupción de ‘un tiempo breve en estado puro’ (2005: xxi) de un tiempo-imagen que hace que la audiencia sea consciente de su *durée*³ [duración]” (2013: 176). Y finalmente comulga con la posición que mantiene la cineasta y también teórica Trinh T. Minh-Ha, quien considera el tiempo real “más ‘creíble’ que el tiempo filmico”. De este modo, ella asume que la toma larga es el recurso más apropiado para “evitar distorsiones en la estructuración del material” (2007-2008: 228).

El plano coreográfico

Ahora bien, en ninguno de los casos citados esa toma larga es una garantía de que lo que allí ha sido filmado es únicamente fruto de la improvisación, sino que puede ser igualmente el resultado del control del cineasta o de una mezcla de ambas naturalezas. Siguiendo con Bazin, y refiriéndose a una escena de peligro en la película *Buitres en la selva* (1951), “la cuestión no es que el muchacho haya corrido realmente el riesgo representado, sino solo que su representación fuese de tal forma que respetara la unidad espacial del suceso” (2004: 77). Por tanto, la cuestión no radica tanto en la naturaleza del contenido como en la forma y, sobre todo, y muy importante, que el resultado final de su aplicación parezca real a los ojos de los espectadores. Ya que, como dice Peter Brunette, “el propósito de toda intervención autorral es lograr que el resultado de la misma resulte más real que la realidad misma” (1985: 35).

3 *Durée*, concepto que Stone interpreta según los planteamientos teóricos de Henri Bergson.

Este planteamiento nos hace cuestionarnos todas las situaciones que Guerin nos plantea en *En construcción*, una película claramente de apariencia real o realista. Así, nos podemos preguntar: ¿hasta qué punto los elementos que componen los lugares de esa realidad y las acciones de las personas que lo habitan son aleatorios o fruto de una puesta en escena? ¿Hasta qué punto, y volviendo a los ojos pintados o al resto de pintadas que aparecen en *En construcción*, las mismas pertenecen al lugar o, por el contrario, han sido creadas con una intención determinada? ¿Es casualidad que en el plano de los ojos pintados aparezcan en su parte inferior un grupo numeroso de palomas que apaciblemente comen en el suelo o, por el contrario, es el resultado del trabajo del equipo de producción? Son preguntas cuya respuesta se puede encontrar en ocasiones en el propio texto, pero que en otras hay que buscarla más allá. Por ejemplo, y con respecto a la última pregunta, la respuesta puede que se acerque más a la primera opción, ya que, si nos fijamos en el conjunto de planos que forman la secuencia, descubriremos que la presencia de las palomas, y en particular su vuelo, es uno de los motivos principales que la dotan de continuidad.

Ahora bien, en otras ocasiones su naturaleza no es tan fácil de dilucidar desde el propio texto, por lo que hay que acudir a otras fuentes extra-textuales para tratar de descifrarla. Si comparamos las pintadas que aparecen en *En construcción* con las que son mostradas en *En la ciudad de Sylvia*, podemos pensar que las primeras, por su condición más próxima al documental, formarán parte de la realidad referencial, mientras que las pertenecientes a esta última, por su condición más ficticia, no lo serán. Así, podemos pensar que la pintada “Derribos no rehabilitación sí” que aparece en *En construcción* forma parte del contexto y que el cineasta se lo ha apropiado como significante para transmitir un significado fruto del sentir o, mejor dicho, del malestar de los vecinos del barrio ante una problemática social que les afecta muy de cerca. Sin embargo, dado que su condición de documental, como ya hemos visto, no es garante de su autenticidad, también es lícito que nos planteemos si la misma puede haber sido pintada por el propio equipo de producción. Por lo tanto, en este caso la información extra-textual, el género al cual se adscribe la película, no es del todo determinante, o al menos no lo es en lo que se refiere a este tipo de cine.

Diferente resulta el caso de la pintada de *Laura je t'aime* mostrada de forma recurrente en *En la ciudad de Sylvia*. A pesar de que se encuentra en un espacio público que parece no haber sido manipulado, esta realmente no forma parte de esa realidad sino que es más bien un significante construido para transmitir un significado determinado. Se trata de una cita

En construcción (José Luis Guerin, 2001) y *En la ciudad de Sylvia* (José Luis Guerin, 2007)





En la ciudad de Sylvia (José Luis Guerin, 2007) y El Paseo del comercio de Saint-André (Balthus, 1954)

que hace referencia a la representación de la mujer ideal que tanto ha perturbado a lo largo de la historia a escritores y artistas masculinos. En concreto hace alusión a Laura, el particular objeto de deseo inalcanzable que cautivó a Petrarca. Así, Sylvia puede ser el trasunto de Laura al igual que lo puede ser de Lotte (Goethe), Annabel Lee (Alan Poe) y Beatrice (Dante). Así en este caso la información extratextual sí resulta determinante para descubrir su naturaleza. Como se puede leer en el guion de la película en el apartado “El entorno-La localización”, la escritura de *Laura je t’aime* ya estaba contemplada entre los motivos recurrentes que debían decorar las localizaciones.

Si seguimos leyendo el guion nos encontramos con un apartado que Guerin titula “El entorno y el plano coreográfico”, el cual nos hace cuestionarnos qué es un plano coreográfico. Según el director: “son planos que basan su expresividad y fotogenia en la organización pausada del movimiento de figuración, en una organización rítmica de entrada y salidas de cuadro, de los cruces y contrastes entre viandantes”. En esta misma página otro detalle nos llama la atención; es la imagen de una pintura de Balthus, en concreto *El Paseo del comercio de Saint-André* (1954). Esta pintura es el referente a partir del cual Guerin construye el encuadre del plano del hotel Patricia donde su protagonista, nombrado en el guion como “ÉL” (Xavier Lafitte), se aloja durante su visita a la ciudad.

Tras su primera noche este sale con un mapa entre las manos tratando de orientarse. Se encamina en primer lugar hacia la derecha pero finalmente toma la dirección contraria acercándose a cámara y saliendo de campo por la izquierda del encuadre. Tras su salida el plano no se corta, tal y como sería lo habitual en una narrativa convencional, sino que se sostiene durante otro minuto para observar las entradas y salidas de los diferentes figurantes. Nos encontramos al inicio de la película y, por tanto, el artificio que se irá desvelando a la largo de la misma todavía permanece oculto. Así pues, y aunque la película está anclada en el territorio de la ficción, el espectador puede pensar que lo que está viendo es un pedazo de realidad que la cámara está filmando sin interrumpir su flujo. Pero resulta ser todo lo contrario, lo que está presenciando es una coreografía, como hemos visto, donde lo que parece una libre disposición, el orden interno de la realidad, es una orquestación pensada, ensayada y finalmente ejecutada por unos figurantes responsables en última instancia de representar, no improvisar, un orden previsto en este caso de antemano. Por lo que no solo la línea principal está bajo el control de la producción, como inicialmente el espectador se pudiera imaginar, sino que también el segundo término lo está. Ahora bien, y

muy importante, la puesta en escena se articula intencionadamente para que el resultado final parezca realista, es decir, se presente a los ojos del espectador como real, como si lo que este estuviese viendo fuese fruto de la casualidad del momento y no de su manipulación. Esto nos retrae irremediablemente de nuevo a Bazin, cuando llamaba realista “a todo sistema de expresión, a todo procedimiento de relato, que tiende a hacer aparecer un mayor grado de realidad sobre la pantalla” (2004: 299).

El temido efecto cámara

La voluntad de réplica no solo se ciñe al encuadre, sino que su recreación también incluye algunos de los personajes que aparecen en la pintura de Balthus, como, por ejemplo, la señora mayor o el perrito que merodea por la calle. Además de estos en la pintura nos llama especialmente la atención otro personaje, que en este caso no es representado en la película, pero que nos resulta muy útil para lo que a continuación queremos exponer. Se trata de la niña que, en primer término, dirige su mirada curiosa a la cuarta pared, consciente del mecanismo discursivo. En una película de ficción esta apelación al espectador rompería la ilusión de verosimilitud, pero todo lo contrario sucede en un contexto realista. En este terreno la mirada a cámara de los transeúntes que habitan ese mundo real objeto de atención, más que romper, ayuda a consolidar la ilusión de realidad. Numerosos ejemplos de estas miradas a cámara pueden ser reconocidos en los planos generales que pretenden retratar la cotidianidad del barrio del Raval en la película *En construcción*. Ahora bien, a pesar de que en estos casos la realidad no está manipulada, cierta impostura aparece cuando aquellas personas que la habitan son conscientes de la presencia de la cámara. Nos referimos al temido efecto cámara o al principio de Heisenberg que dice lo siguiente: “la presencia de un observador siempre modifica la conducta de quien está siendo observado” (citado en Rhodes y Parris, 2006: 7). Rhodes y Parris en la introducción de su libro editado con el título *Docufictions* proponen como ejemplo de este efecto dos casos muy tempranos en el historia del cine: *Kid Auto Races at Venice* (*Carreras de autos para niños*, 1914) e *International House* (*Casa internacional*, 1933). En ambas películas sus respectivos protagonistas, el primero interpretado por Charles Chaplin y el segundo por Bela Lugosi, modifican su conducta al ser conscientes de que la cámara les está filmando.

El primero ilustra a la perfección aquellos casos en los que las personas que habitan la realidad que se está filmando no solo miran a cámara cuando son conscientes de su presencia, sino que además la buscan para ser protagonistas de su filmación. Desde el momento en el que el personaje que interpreta Chaplin es consciente de la presencia de la cámara, que está filmando las carreras, este no puede evitar querer ser el centro de su interés. Esta obsesión es el motivo del conflicto que se articula en la película, por una parte, tenemos el deseo de Chaplin y, por otra, la necesidad de quien se encuentra dirigiendo la grabación de quitárselo de en medio. En *En construcción* podemos encontrar un ejemplo de esta necesidad de protagonismo por parte de uno de los vecinos del barrio. Esto lo vemos en uno de los planos que, como hemos dicho más arriba, tiene por objeto retratar el día a día del vecindario; en concreto nos referimos al que muestra la farmacia del Dr. Roig de fondo. Un vecino, consciente de la presencia de la cámara entra en campo, busca su ubicación perfecta y comienza su particular performance, persiguiendo con ello su minuto de gloria o tal vez los quince que vaticinaba Andy Warhol.⁴

4 Una de las frases célebres del controvertido artista fue la siguiente: “En el futuro todo el mundo será famoso durante quince minutos. Todo el mundo debería tener derecho a 15 minutos de gloria”.

Puesta en situación

Si en este tipo de planos los vecinos del barrio son los protagonistas, conscientes en mayor o menor medida de la presencia de la cámara, éstos ceden ese privilegio a aquéllos que se van convirtiendo con el paso del tiempo, por una razón u otra, en los protagonistas de las diferentes tramas que finalmente van dando forma al relato. Una de esas tramas que se va construyendo conforme *En construcción* se va igualmente edificando, es la protagonizada por Juana Rodríguez e Iván Guzmán. Esta pareja de jóvenes tienen el privilegio de cerrar el relato. Para ello, Guerin prepara una situación que es la que sirve de colofón del viaje que él y su equipo han llevado a cabo durante tres años en el barrio del Raval. Durante este tiempo Guerin ha podido constatar la carga que Iván supone para Juana. Esta realidad se ha ido transmitiendo a lo largo de la película, pero la misma quiere ser subrayada como punto y final del periplo recorrido. Para ello, Guerin le pide a Juana que cargue, ahora no metafóricamente sino físicamente, con Iván. Estas son las únicas indicaciones que le da, el resto es fruto del azar. Así, el trayecto que ambos recorren a lo largo de una calle, filmado por la cámara en un travelling de seguimiento, es fruto de la improvisación de ambos. Igualmente, el segundo plano protagonizado por aquellos vecinos, que casualmente se encontraban en la localización, tampoco está sujeto al control de la producción. Algunos adelantan a la pareja, mientras que otros atentos a lo que está pasando prefieren conservar su estatus de comparsa. Precisamente esta libertad de acción que tienen tanto éstos como la pareja protagonista es la principal razón que hace que la secuencia parezca auténtica. Así, esta libertad permite que el orden de la secuencia brote de su interior, orquestado en este caso, y, a diferencia del ejemplo de *En la ciudad de Sylvia*, principalmente por la propia realidad. Un ejemplo magnífico de este orden interno nos lo ofrece el final de la secuencia. Dos gestos, protagonizados cada uno de ellos respectivamente por Juana e Iván permiten cerrarla en lo más alto. En primer lugar, Juana agotada indica al equipo que no puede más. El recorrido ha sido demasiado largo, y ya exhausta no puede cargar más con Iván. Este baja, durante unos segundos no sabe muy bien qué hacer, hasta que finalmente le propone a ella cambiar de rol. Con esta permutación la película cierra abruptamente a negro.

Esta secuencia es un perfecto ejemplo de lo que Guerin ha acuñado como “puesta en situación”, que, como él mismo señala, se asemeja a la puesta en escena porque en ambos casos el director tiene que tomar una serie de decisiones previas al rodaje. No obstante, y a diferencia de la segunda, lo que sucede en la puesta en situación una vez la cámara comienza a filmar es fruto no tanto de lo escrito en un guión y lo planificado en los ensayos como de la improvisación de sus protagonistas. Por ello, para Guerin, si la puesta en escena tiene como resultado la actuación, “la creación de un pequeño trozo de vida” es el resultado de la puesta en situación (Monterde, 2007: 137-138). Si este dispositivo ya fue ensayado por Guerin en *Innisfree*, es en *En construcción* cuando alcanza de alguna forma su madurez, puesto que, según Jordi Balló, emerge con fuerza en esta última película tras “un largo proceso de debate interno entre el director y su equipo sobre las formas de captación de lo real”. Para Balló la puesta en situación es:

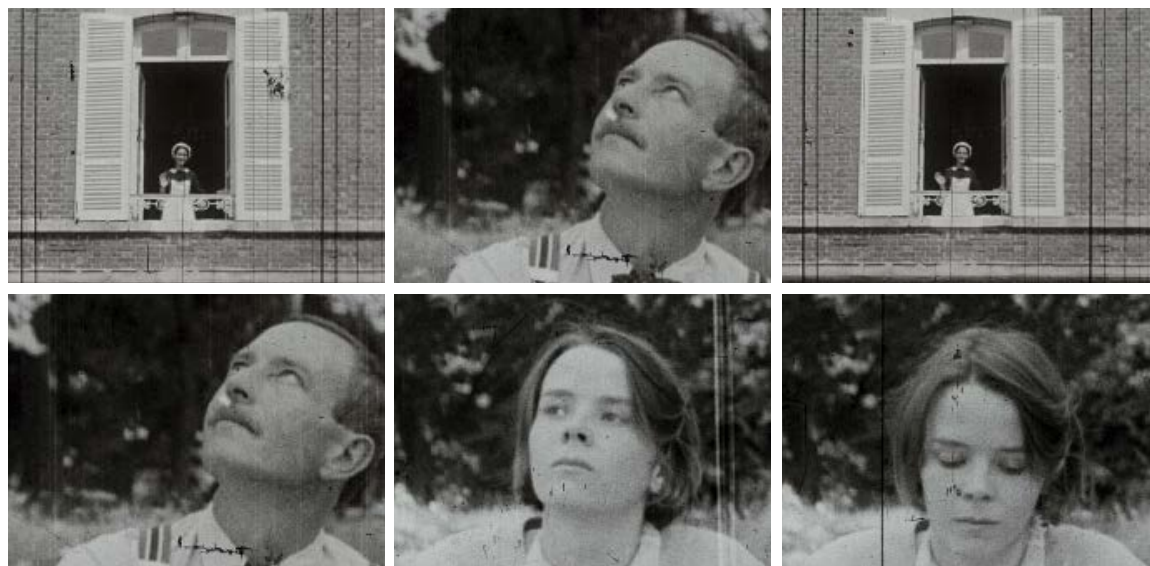
Una manera de organizar una secuencia en la cual los personajes improvisan un diálogo, o dejan que una situación se desarrolle a partir de unos indicios apuntados por el director. No es una ficción, porque los personajes son ellos mismos y organizan su acción y su diálogo, pero existe una cierta previsión, una disciplina del encuadre y de la planificación que puede contener elementos típicos del cine de ficción, como el campo/contracampo (2010: 108).

El montaje como articulador de sentido

Así esta figura clásica del cine de ficción, campo/contracampo, puede formar parte a su vez de propuestas híbridas, bien como fruto de una planificación, bien como resultado de cierta ordenación de los materiales brutos en la sala de edición. Si hasta ahora nuestro interés se ha centrado en la fase de rodaje, a partir de este momento toda nuestra atención se dirigirá al siguiente estadio en el proceso de creación, es decir, a la fase de montaje. Probablemente *Guest* sea hasta la fecha la película menos pensada en lo referente a la gestación y filmación, lo que implica que en este film el momento del montaje adquiere una mayor relevancia si cabe. Esto no quiere decir que en el resto de la filmografía de Guerin no lo tenga, sino todo lo contrario, en todas y cada una de sus películas, el montaje es un momento clave en su construcción, muestra de lo cual a nivel auto-reflexivo lo es *Tren de sombras*. Ahora bien, este resulta especialmente relevante en *Guest* por, como hemos dicho, la condición azarosa de su material. Así, es en el montaje donde esta película es pensada primordialmente, donde finalmente se configura el discurso que dará sentido al material filmado. *Guest* nos ofrece un ejemplo de cómo la figura campo/contracampo puede ser construida en la sala de edición sin que esta haya sido planificada previamente. Guerin visita la Plaza de Armas de Bogotá atento a los personajes que esta le pueda ofrecer. Parte del material grabado en la misma finalmente toma forma de diálogo en la sala de edición. Para ello, Guerin concatena planos de acción y reacción no pensados inicialmente, pero que gracias al montaje adquieren sentido mediante la construcción de la figura campo/contracampo.

De esta forma el material capturado va tomando forma en la sala de edición a través de la selección y organización del mismo. En este momento, y a diferencia de los ejemplos que hemos analizado más arriba, el orden no se orquesta, en un caso, o se encuentra, en el otro, durante el rodaje, sino que se construye principalmente durante el montaje. En este caso, la mirada atenta del cineasta no se centra en la realidad que tiene a su alrededor, sino en las imágenes resultado de esa mirada inicial. Con lo que es en el montaje cuando el cineasta mira una y otra vez ese material filmado con la intención de seguir descubriendo su orden interno. Esta idea está perfectamente desarrollada en *Tren de sombras*. En esta película, cómodamente instalado en el espacio extra-diegético, es Guerin quien revisa al detalle las su-puestas viejas películas familiares, buscando en ellas lo que a simple vista no se puede apreciar. De esa forma Guerin se convierte en trasunto de Thomas, el protagonista de *Blow-up* (Michelangelo Antonioni, 1966), quien amplía obsesivamente una fotografía en busca de lo que esta esconde. O hace suyo el trabajo meticuloso de Ken Jacobs, quien en su film *Tom, Tom, the Piper's* (1969, 1971) analiza minuciosamente cada uno de los frames que otorgan movimiento a los diez minutos del cortometraje que con el mismo nombre realizara G. W. "Billy" Bitzer en 1905. Rob Stone por su parte compara la operación quirúrgica realizada por Guerin en la moviola con la realizada en la película *Zapruder Film of Kennedy Assassination* (1963), definiéndolo así: "el material bruto se convierte en objeto de toda clase de análisis y, en consecuencia, en materia para una estereotipada secuencia de *thriller* conspiratorio" (2013: 174).

Así pues, operando con los materiales originales en la sala de edición, éstos pueden adquirir un nuevo sentido o, dicho de otra forma, se puede descubrir en ellos un secreto oculto que una mirada superficial no lograría descifrar. Tenemos un ejemplo cuando Guerin en *Tren de sombras*, haciendo uso de nuevo de la figura campo/contracampo, orquestada a través del principio básico de objeto/sujeto de la mirada, logra mediante esa nueva construcción de las imágenes en la moviola dibujar una relación entre los personajes inicialmente oculta. Así, y como apunta Marsha Kinder:



Tren de sombras (José Luis Guerin, 1997)

156

cuadro

Esta emocionante secuencia revela como la edición siempre funciona como una maquinaria de búsqueda, las manos de aquella persona desconocida que maneja el aparataje parece estar buscando la más significativa y resonante combinación de imágenes y sonidos, aquella que logre que la historia salga de esos fragmentos (2003: 22).

Es, por tanto, en el sala de montaje donde el material filmado se transfigura definitivamente en discurso, donde ese material resultado de llevar a la práctica la formulación cinematográfica “*I react to life*”, que Mekas le expone a Guerin en su encuentro en Nueva York —recogido en *Guest* y después recordado por Guerin en la primera carta que le envía a Mekas— es finalmente ordenado dotándolo de sentido.

En algunos casos, el momento del montaje supone un reencuentro con ese material almacenado que tras el paso del tiempo vuelve a captar la atención del cineasta. En la segunda carta que Mekas envía a Guerin lo invita a visitar su *editing room*, y en ella su vieja moviola, a través de la cual Mekas revisita parte de su historia filmada. Se trata de *out takes* que este quiere reunir en lo que según él será su última película titulada *Footages*. En este caso el viaje en el tiempo es de treinta años, viejas películas filmadas en Nueva York y en Londres que Mekas recuerda con nostalgia.

Guerin, como contestación a esta epístola, también le enseña su lugar de edición; en su caso la vieja tecnología es sustituida por la nueva forma de edición digital. Mientras que la pantalla de la derecha nos muestra la línea de tiempo del programa informático *Avid*, en la pantalla de la izquierda se nos muestra la ventana que este programa de edición digital destina a recopilar los enlaces a los ficheros de vídeo, esos fragmentos de realidad, que esperan pacientes a ser editados. Esta visualización física de los contenedores de los “cinemas”, siguiendo la terminología de Pasolini,⁵ nos remite a una mostración de los mismos mucho más temprana

5 Según Àngel Quintana, Pasolini otorgó el nombre de cinemas “a todos esos objetos, formas o actos que integran la realidad permanente... los cinemas son infinitos ya que pueden ser vistos como fragmentos brutos de realidad” (2003: 156).

en la historia del cine. Nos referimos al instante en el que las imágenes fruto del *Kino-glaz* (cine ojo) son congeladas, es decir, al momento en el que el rodaje de la realidad cede su protagonismo al montaje de la misma. El extrañamiento de la interrupción se va desvaneciendo conforme el mecanismo del montaje se va desvelando. Así, la realidad fijada en el celuloide se metamorfosea en material de archivo que espera a que las manos de Yelizaveta Svilova, mujer y montadora de Dziga Vertov, anclada en el interior de la diégesis de *El hombre de la cámara* (1929), le devuelva la vida mediante la operación quirúrgica del montaje.

Conclusión

Para concluir, de nuevo nos apropiamos del pensamiento cinematográfico de Panofsky, y cómo este ha sido interpretado por Quintana, para aplicarlo al cine de Guerin en los siguientes términos: “se encuentra en un lugar incierto entre la teoría formativa de los años veinte, que consideraba el montaje como el elemento clave de lo artístico cinematográfico, y la teoría realista que nació en los años cuarenta,⁶ basada en la afirmación del poder ontológico de la realidad y su verdad dentro de la imágenes” (Quintana, 2003: 62). Pero esa capacidad artística del medio no solo la ejerce Guerin en el montaje, sino, como también hemos visto, durante el rodaje cuando convive con las diferentes realidades que son el objeto de interés de su mirada, ya que estas, independientemente del nivel de control que sobre ellas se ejerza, siempre son atrapadas desde un encuadre muy meditado. La principal excepción a ello es sin duda alguna *Guest*, la más inmediata de todas; como dice el propio Guerin, “su imagen resultante no obedece a una idea de cuadro [...] sino que es la tensión entre la captación en presente de algo que desaparece y la necesidad de escucharlo” (Barrachina, 2012: 65). Y entre las del encuadre más pensado destacaríamos *En la ciudad de Sylvia*, donde su director, según manifiesta en el guion de la película, pretendió “conseguir la naturalidad y la vida propia del documental en una sólida estructura llena de correspondencias, con encuadres significativos, compuestos con rigor, abordando la creación de climas e ideas con la luz, a veces sumamente estilizada”.

Muy cercana a la dialéctica de Panofsky encontramos la que recientemente han planteado Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2010: 14-34) entre el “*cinema as window*” y el “*cinema as frame*”, así como la doble pregunta que, más alejada en el tiempo, se formuló Richard Griffith en los siguientes términos:

¿Es el arte cinematográfico un arte de la observación, en el cual el material fotografiado domina adecuadamente al artista dirigiendo sus manos y sus ojos? o ¿es un arte en el cual el artista pone todo su empeño en manipular el material fotográfico para que este exprese sus propios deseos, sueños, miedos y obsesiones? (1979: 204)

Como hemos visto a lo largo de este artículo, Guerin cuestiona con su propuesta cinematográfica esta disyunción planteada por Richard Griffith. En su lugar propone una copulación entre ambas formas de concebir el medio fílmico. Dicho con las palabras del propio Guerin, su cine es el resultado de “la fricción entre ambas escrituras”.⁷

6 Cuyos baluartes fundamentales fueron André Bazin y Sigfried Kracauer. El lector que quiera profundizar en sus teorías, entre otras, puede hacerlo consultando los capítulos dedicados a tal fin en los libros de Colin McCabe (1976), Francesco Casetti (1994) y Ángel Quintana (2003), y más recientemente, en 2011 todas ellas, las nuevas relecturas que sobre las teorías realistas han llevado a cabo Richard Rushton, Dudley Andrew, Bert Cardullo y Lúcia Nagib.

7 Dicho en el guion de *En la ciudad de Sylvia*.

Bibliografía

- Arnheim, Rudolf (1939). Fiction and fact. *Sight and Sound*, VIII:32.
- Balló, Jordi (2010). La nueva ecología del documental. El Máster de Documental Creativo de la UAB, en Torreiro, Caimiro (ed.), *Realidad y creación en el cine de no-ficción. El documental catalán contemporáneo, 1995-2010*. Madrid: Cátedra: Signo e imagen.
- Barrachina, Santiago (2012). La pantalla como lienzo. Entrevista con José Luis Guerin. *L'Atalante. Revistas de estudios cinematográficos*, n° 13, Enero -Junio 2012, 60-70.
- Bazin, André (2004). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Brunette, Peter (1985), Rossellini and Cinematic Realism, *Cinema Journal*, Vol. 25, No. 1, Autumn, 34-49.
- Burch, Noël (1985). Praxis del cine. Madrid: Fundamentos.
- Elsaesser, T., Hagener, M. (2010), *Film Theory an introduction through the senses*, New York and London: Routledge.
- Green, Jared F., (2006). This Reality is Not One: Flaherty, Buñuel and the Irrrealism of Documentary Cinema, en Gary D. Rhodes and John Parris Springer, (eds), *Docufictions. Essays on the intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. North Carolina: McFarland Company, Inc.
- Griffith, Richard, (1979). Film and Reality: The Background, en Jacobs, Lewis (ed.), *The Documentary Tradition* (202-204). New-York: WW. Norton and Co.
- Kinder, M. (2003). Uncanny Visions of History: Two Experimental Documentaries from Transnational Spain — *Asaltar los cielos* and *Tren de sombras*. *Film Quarterly*, 56(3), 12-24.
- Minh-Ha Trinh T. (2008). El afán totalitario de significado. *Archivos de la filmoteca*, n° 57-58, vol II, 223-248.
- Monterde, Enrique (2007). José Luis Guerin, en Cerdán Josetxo y Torreiro Casimiro (eds.), *Al otro lado de la ficción. Trece documentalistas españoles contemporáneos* (113-140). Madrid: Cátedra.
- Neyrat, Cyril (2009). Sin etiquetas. *Cahiers du Cinema. España*, n°19, 12-13.
- Nichols, Bill (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Panofsky, E. (1995). *Three Essays on Style*. The Mit Press.
- Quintana, Àngel. (2003). *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado.
- Rehm, Jean-Pierre (2009). (Continuará...). *Cahiers du Cinema. España*, n°19, 12-13.
- Rhodes, Gary D. and Springer, John Parris (2006), *Docufictions. Essays on the intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. North Carolina: McFarland Company, Inc.
- Rodríguez, H. J. (2007). *Voces en el tiempo: conversaciones con el último cine español*. Festival de Alcalá.
- Scott. A. O. 2009. Neo-Neo Realism. *The New York Times* 17 March, <http://www.nytimes.com/2009/03/22/magazine/22neorealism-t.html?pagewanted=all&_r=0> (10/05/2013).
- Stone, Rob (2013). En la ciudad de Sylvia/In the City of Sylvia (José Luis Guerin, 2007) and the durée of a dérive, en Delgado Maria M. y Fiddian Robin (eds), *Spanish cinema 1973-2010. Auteurism, politics, landscape and memory* (pp. 169-182). Manchester University Press.

Autor

Fernando Canet es Profesor Titular de Comunicación Audiovisual en la Universidad Politécnica de Valencia, imparte su docencia actualmente en los másteres oficiales de Producción Artística y Postproducción Digital, así como en la licenciatura de Bellas Artes. Doctor en Comunicación Audiovisual y Postgrado en Herramientas de Autor para Títulos Multimedia. Ha disfrutado de becas de estancias de investigación en *Goldsmiths College University of London* y en *New York University*. Ha participado en numerosos proyectos de investigación nacionales e

internacionales, siendo en estos momentos el investigador principal de un proyecto financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad dentro del Plan Nacional de I+D+i. Es autor de un libro y co-autor de otro, ha participado en obras colectivas y ha escrito artículos en revistas con *peer-review*. En la actualidad su línea de investigación se centra en general en el cine contemporáneo y en particular en aquel cine que se encuentra en la frontera entre la ficción y el documental. Es evaluador externo de las revistas *Archivos de la Filmoteca* y *L'Atalante*, así como forma parte del comité científico y editorial de la revista *AdComunica*. Ha sido Subdirector Docente de su departamento y Director del Área de Actividades Culturales de la Universidad Politécnica de Valencia.

Fecha de recepción: 07/07/2013 Fecha de aceptación: 18/08/2013

Las trazas de otros lenguajes

Una aproximación a *Así es la vida...*, de Arturo Ripstein

MARÍA TERESA GARRIDO BIGORRA

> Las trazas de otros lenguajes. Una aproximación a *Así es la vida...*, de Arturo Ripstein

Las películas de Ripstein constituyen un todo en el que se manifiesta una coherencia entre estilo y contenido. Son medios de expresión en los que el autor manifiesta su visión de mundo a través de la narración cinematográfica. Los argumentos, lo que se cuenta, tienen un peso relevante en sus producciones. Y en sus películas esos argumentos con frecuencia proceden de la literatura pues se trata de adaptaciones de obras literarias. Todo ello nos lleva a plantearnos que la hibridación es uno de los rasgos que articulan la concepción cinematográfica de este cineasta. *Así es la vida...* (2000) es probablemente el film de Ripstein donde más patentemente se manifiesta esa característica. Dicha hibridación se manifiesta en los aspectos siguientes: es una adaptación libre de una tragedia, la *Medea* de Séneca, aunque dialoga también con la *Medea* de Eurípides, con la versión cinematográfica de Pasolini y con obras del propio Ripstein como *Profundo Carmesí* (1996); constituye una reescritura del género melodramático, una revisión irónica y arriesgada del modelo del melodrama hispanoamericano; supone una reflexión sobre la televisión como medio de comunicación; representa una reflexión sobre el papel del espectador y lleva a cabo una incursión experimental acerca de las posibilidades y mejoras que puede aportar a su estilo cinematográfico el formato digital, aunque él prefiere llamarlo “cine digital” y no “video digital” para evitar las connotaciones peyorativas. Esta tecnología ha permitido a Ripstein intensificar las características expresivas de su cine, especialmente el recurso del plano-secuencia, y abaratar costes. Por ello es el que ha seguido utilizando desde que se iniciara en él, precisamente con esta película: *Así es la vida...*

Palabras clave: adaptación literaria; intertextualidad; hibridación; Ripstein; cine iberoamericano; melodrama.

> Traces of Other Languages. An Approach to *Así es la vida...* by Arturo Ripstein

Ripstein's films constitute a whole which manifests a coherence of style and content. They are means of expression where the author expresses his outlook through cinematographic storytelling. The plots, what is told, have a significant weight in his productions. And in his films these plots often come from literature because they are literary adaptations. All this leads us to consider that hybridization is one of the traits that articulate the conception of that film director. *Así es la vida...* (2000) is probably the film where this feature characteristic is more evident. Such hybridization is manifested in the following aspects: a free adaptation of a tragedy, the *Medea* of Seneca, although it also interacts with Euripide's *Medea*, with the film version of Pasolini and Ripstein is own films as *Profundo Carmesí*; it is a rewrite of the melodramatic genre; an ironic and risky revision of the melodrama of Latin American cinema; it is a reflection about television as mass media; it is a reflection about the role of the spectator and performs an experimental raid about the possibilities and improvements that the digital format can contribute to his cinematographic style, although he prefers to call it digital cinema instead of digital video to avoid pejorative connotations. Digital technology has enabled Ripstein to intensify expressive features of his films, especially the use of the sequence shot, and to reduce costs. This is why, this is the one which he has been using from the very beginning, especially with this film : *Así es la vida...*

Key words: Literary adaptation; Intertextuality; Hybridization; Ripstein; Latin American Cinema; Melodrama.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/480>.

1

Arturo Ripstein es el cineasta hispanoamericano actual con la trayectoria más dilatada y sólida. Es obvio que una carrera que se prolonga durante más de cincuenta años y que cuenta con tantos largometrajes ha pasado por diversas etapas, pero en todas ellas subyacen ciertas características que confieren unidad a su obra y a su estilo, como son: la tendencia al hiperrealismo; la creación de mundos sórdidos y asfixiantes poblados de personajes aislados por la soledad, alienados y morbosos; la indagación sobre la identidad; la instauración de lo esperpéntico como orden natural de sus microcosmos; el recurso al sarcasmo y a la parodia; la “normalización” y transformación de lo excesivo y de lo desgarrado en algo cotidiano; la ironía de los tópicos sobre la mexicanidad –en especial los relativos a la familia patriarcal–; la revisión y la reconstrucción del género cinematográfico por excelencia de la “época dorada”¹ del cine mexicano, el melodrama... Su rasgo expresivo más reconocible, junto a la sordidez de ambientes y situaciones, es el plano-secuencia, que responde a su obsesión por que la cámara acompañe a los personajes, siga el curso de sus emociones, los acorrale o los libere, en un movimiento continuo que tiene mucho que ver, en su concepción, con la incertidumbre del devenir, con la fragilidad de la naturaleza humana, con la circularidad, la repetición y la importancia del rito, con el juego entre la realidad y la ficción –como cuando la cámara deambula de la realidad a su reflejo en los espejos o en un medio como la televisión, confundidos, unificándolos, cuestionándolos– (Paranaguá, 1997).

Ripstein, valorado más en Europa que en México, se ha encontrado con dificultades para financiar sus films. Por ello, cuando el cine digital se consolida como un formato viable, Ripstein apuesta por esta nueva tecnología: la única que le va a permitir seguir haciendo cine. *Así es la vida...* es la primera película rodada en Hispanoamérica en formato digital.

En *Así es la vida...* la particular puesta en escena que caracteriza el cine de Ripstein –al hablar de puesta en escena nos referimos también a puesta en cuadro y puesta en serie– se va a facilitar mucho, como él mismo reconoce, con el formato digital. Su estilo se caracteriza por el plano-secuencia. Según el propio Ripstein,² afronta el film con una enorme libertad creativa, asociada con la nueva tecnología: se abaratan los costes, se acorta el tiempo del rodaje, se reduce el equipo técnico, se pueden repetir mucho las tomas –lo que quita tensión al trabajo de los actores–, la cámara es más pequeña, ligera y rápida, lo que le permite mayor movilidad y aproximarse mucho a los actores, la amplitud de las tomas es mayor, y ofrece una gran plasticidad, lo que obliga a construir el guión pensando en estas características. El formato digital le ha permitido en esta película alargar todavía más las tomas e intensificar la movilidad de la cámara, rodar en espacios más pequeños, acercarse más a los actores para filmar la intimidad, y la cotidianidad del personaje, su pulsión deseante, su desconcierto, su angustia, o su fatuidad con más soltura.

A partir de *Así es la vida...*, Ripstein, realiza todas sus películas en formato digital, por razones económicas y porque esta tecnología le aporta la posibilidad de ahondar en la experimentación acerca del uso del plano-secuencia y en otros aspectos técnicos como la luz, la textura de la imagen, el recurso al blanco y negro, la delimitación de espacios cada vez más claustrofóbicos,... No hace uso de la imagen

1 Se denomina así el periodo que abarca desde principios de los años 30 al final de los años 50, pues en esos años la producción cinematográfica en este país era la más importante de los países de habla hispana.

2 Bernades (1999) y Ripstein (2001).

virtual ni de los efectos especiales digitales, solo se interesa por la manipulación de los efectos de la luz, el color o la textura de la imagen real que ha filmado. Va a seguir buscando espacios reales para transformarlos en escenarios antes del rodaje, no se plantea crearlos virtualmente. Y en cuanto al plano-secuencia, la cámara digital le permite la independencia de que su duración no tenga que ajustarse a la cantidad de metraje disponible en el chasis. También los guiones tendrán que explorar las posibilidades de esta nueva tecnología.



Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)

Los guiones de Paz Alicia Garcíadiego son, ciertamente, atípicos. Y no únicamente por su contenido temático, sino por sus características formales. Son textos fronterizos, pensados para ser filmados, como todo guion, pero que al mismo tiempo pueden ser calificados de literarios no solo por su estructura, la solidez de sus personajes o la calidad de sus diálogos sino porque su autora incluye en ellos, a modo de acotaciones, elementos textuales elaborados de acuerdo con los códigos del lenguaje literario –que combinan lo narrativo, lo descriptivo, lo lírico y/o lo sentencioso– y que no pueden ser filmados “textualmente”, sino que están destinados a sugerir, a estimular el trabajo de los actores y del director, como dice J.L. García Sánchez en referencia al guion de *Así es la vida...*: “Este libro, que es una obra de teatro, cuando hace acotaciones complementarias al diálogo, se convierte en novela [...] Las acotaciones, de las que el primer maestro en nuestra lengua fuera Valle Inclán, suponen una sugerencia, una espuela para el director de escena, para el actor, un estímulo para imaginar, para dar coherencia a la historia que se cuenta.” (García Sánchez, 2001: 6).

Así es la vida... es una adaptación de un texto literario, confluye en ella así otro aspecto de la tendencia a la hibridación de la obra ripsteiniana: el permanente diálogo entre cine y literatura. Tal vez esa relación sea más intensa a partir de *El imperio de la fortuna* (1985), cuando inicia la colaboración con su guionista exclusiva desde entonces, Paz Alicia Garcíadiego. El tándem ha realizado trece películas, de las cuales ocho son adaptaciones de obras literarias.

2

Los créditos de *Así es la vida...* la presentan como una adaptación libre de la *Medea* de Séneca. El mito griego, extraordinariamente complejo, cuenta cómo Medea, nieta de Helios, mata a sus hijos para vengarse del abandono de Jasón. Por el fuerte impacto emocional que provoca, su compleja simbología y su variedad de matices, ha sido tomado como tema literario desde la antigüedad clásica hasta la actualidad. En principio, se podría interpretar como representación del amor insano y autodestructivo, de la soledad y la incompreensión a la que la aboca su carácter de extranjera, pero a esto se añaden más aspectos, como una reflexión sobre el castigo que las mujeres con una actitud activa e insumisa acababan

teniendo en la sociedad clásica griega.³ El filicidio de Medea va más allá de la venganza, y su presencia en la literatura antigua y la actual ha sido abordado desde planteamientos diversos: como un acto de protección para evitarles a los niños males mayores, como la dicotomía entre civilización y barbarie o, desde una perspectiva de género, como elemento necesario para alcanzar la autonomía y una nueva identidad, desligada de su rol de madre, que ha de aniquilar el pasado para buscar otro futuro (Ragué Arias, 2002: 61-68). Sobre la interpretación de la figura de Medea en las artes y en el cine resultan imprescindibles los estudios de Duarte Mimoso Ruiz (1980 y 1996), especialmente para la comprensión del film de Pasolini como un enfrentamiento entre una cultura arcaica y mítica –encarnada por Medea– y otra racional y laica –encarnada por Jasón. El autor apunta la posibilidad de interpretación del filicidio como la castración de Jasón. Sigue esta línea la lectura del filme de Pasolini como un choque entre un mundo religioso, mítico y trascendente –el de Medea, cuya venganza adquiere tintes sociopolíticos de carácter contracultural– y un mundo laico caracterizado por el consumismo y el conformismo –el de Jasón– (Salvador Ventura, 2002).

La versión de Ripstein-Garciadiego no es ajena al conjunto de estas interpretaciones, aunque toma como texto de referencia la obra de Séneca. Como en todas las adaptaciones literarias de Ripstein-Garciadiego, la acción se ha trasladado a México. La historia se ha trasladado del Corinto donde originalmente sucediera a una casa de vecindad de México DF y se ha cambiado el nombre de los personajes, lo que les resta carácter trágico. Así, Medea pasa de ser una princesa dotada de poderes mágicos y nieta de Helios a ser Julia, una curandera-abortera; Jasón ya no será el líder de los Argonautas, sino Nicolás, un boxeador fracasado que pretende dar un braguetazo; la Nodrizza pasa a ser la Madrina; Creonte pasa a ser La Marrana, el dueño o administrador de la casa de vecindad; y Creúsa, su hija, será Raquel, una jovencita consentida y prepotente.

Garciadiego ha seguido la estructura teatral de la obra de Séneca. En su adaptación, los diálogos entre Julia y el resto de los personajes principales –la Madrina, La Marrana, Nicolás–, siguen escrupulosamente el mismo orden en el que dialogan sus correlatos en la tragedia de Séneca.⁴ El principal cambio argumental con respecto a ésta estriba en que Julia no tiene realmente poderes mágicos para destruir a su rival. La autora ha añadido al guion nuevos elementos –como la importancia de la televisión, y el mayor desarrollo de los personajes de La Marrana, su hija Raquel y Nicolás, así como de sus motivaciones y de las relaciones que se establecen entre ellos, y la creación de algunos personajes secundarios. Estos elementos añadidos funcionan como contextualizadores de la historia pues desarrollan el dominio de Creonte en el patio de vecindad y su devoción por su hija Raquel, el carácter prepotente de esta, el contraste entre la relación que Nicolás mantiene con Raquel y la que mantuvo con Julia, la determinación del boxeador de quedarse con sus hijos, la idea de la maternidad como hecho doloroso...

La película resultante se puede resumir en pocas líneas: Julia es una curandera-bruja-abortera que ha sido abandonada por Nicolás, que va a casarse con Raquel, la hija del poderoso dueño del patio de vecindad donde viven y al que todos apodan la Marrana. Julia es forastera, lo dejó todo por Nicolás y él se lo debe todo, incluso su carrera de boxeador. Ella ha sacado la familia adelante con su trabajo, el cual incluye también algunos “pecados” que ha cometido solo por él. Julia se debate entre el deseo de

3 Véase a este respecto García Gual (2002: 24-48).

4 Para un estudio de las similitudes entre la estructura de la *Medea* de Séneca y *Así es la vida...*, véase Tovar Paz (2002).

recuperar a Nicolás y sus ansias de venganza. La Marrana la expulsa de la casa de vecindad para evitarle problemas a su hija. Julia, con sus súplicas, solo puede conseguir que le alargue el plazo 24 horas. Cuando Nicolás exige a Julia que deje los niños con él, esta decide vengarse y realiza un conjuro para acabar con la vida de Raquel y la Marrana, y recuperar así su estabilidad familiar. Pero los efectos del conjuro no son reales, solo son visualizados en su imaginación. Julia hasta ahora ha contado con el apoyo incondicional de Adela, su madrina, que la siguió desde su lejana tierra, pero que acaba abandonándola cuando ve que no consigue que la mujer renuncie a sus planes de venganza. Al entender Julia que su conjuro no ha producido el efecto deseado, mata a sus hijos. Luego coge un taxi y se marcha.

En la adaptación se subrayan los rasgos literarios que se han mantenido de la tragedia latina. A su manera, en la película se respeta la regla de las tres unidades: se cumple la unidad de tiempo, pues toda la obra transcurre en menos de 24 horas; se cumple con la unidad de acción, pues no se han introducido acciones secundarias o paralelas, y se cumple también con la unidad de espacio, pues aunque en la película aparecen varios espacios, podemos concluir que se reducen a un único macroespacio –el de la casa de vecindad o bloque que contiene pequeñas viviendas–, subdividido en múltiples microespacios. En efecto, toda la acción de la película transcurre en ese microcosmos. Solo al final, cuando Julia, tras haber consumado su crimen/liberación, avanza por el patio y traspasa las puertas de la casa de vecindad, sale a la calle, a un espacio abierto, aunque Julia permanece allí breves instantes, pues se encierra inmediatamente en un taxi, que a su vez se convertirá en imagen encajonada en la pantalla de un televisor. Será el momento en el que Ripstein ironice acerca de un controvertido recurso teatral, el *deus ex machina*, que ha transformado el carro alado tirado por serpientes que salvaba a Medea en Séneca en el taxi al que Julia se sube para iniciar una nueva vida.

Se ha buscado también el paralelismo con la estructura en cinco actos propia de una tragedia latina. En la medida que realiza algunos cambios argumentales, el paralelismo de su estructura no se corresponde total y absolutamente con la tragedia senequista, pero se le aproxima bastante. El tema trágico de la fatalidad recorre esos cinco actos en forma de metáfora visual de potente poder evocador: en cada uno de los cinco bloques en los que podemos dividir el film, aparece un plano de la parte trasera de una furgoneta que circula, de noche y por una vía urbana, mezclada en el bullicio del tráfico. El valor simbólico de esta imagen alude al devenir de la existencia, al destino. Se trata de un feliz hallazgo que no estaba previsto en el guion original, donde se habían insertado unas secuencias desligadas de la acción y que plasmaban el fluir de la cotidianidad en la ciudad.

***Así es la vida...* (Arturo Ripstein, 2000)**



Para destacar la filiación de su película a la tragedia clásica, Ripstein introduce en ella una versión bastante personal del coro. En Eurípides el coro está compuesto por mujeres que muestran compasión hacia Medea; en Séneca aparece un coro masculino menos comprensivo con Medea, pues la ve como un elemento distorsionador de la comunidad (López, 2002: 171-210). Ripstein va más allá en su voluntad paródica y convierte el coro en el grupo de Anselmo Fuentes y sus hermanos, cantantes típicos de boleros mexicanos. Las referencias irónicas al género del musical mexicano de la “época dorada” son evidentes por el tipo de interpretación y la vestimenta de los músicos. Este particular coro interpreta seis boleros en los que increpa a Julia por sus errores o informa al público sobre los sucesos y los sentimientos que afectan a la protagonista. En definitiva, el drama personal de Julia va a convertirse en el tópico motivo de un género musical, el bolero, que asimila la suya a otras historias parecidas de celos, traiciones, odios, venganzas y destinos infaustos de la condición femenina, ya conocidas por el público a través de un ampliamente divulgado *corpus* de este género. El coro en un primer momento aparece actuando en una vieja televisión en blanco y negro, pero no tardará en independizarse y en campar a sus anchas por la sala de Julia e incluso por el patio común.

166

cuadro



Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)

Por último, se incluye en su cinta un recurso claramente teatral para presentar a los protagonistas: el monólogo. Durante la película asistimos a dos largos monólogos. El primero corresponde a Julia. Es un plano-secuencia que abre la acción y en el que Julia expresa, ya desde el inicio, su desgarro por el abandono de Nicolás, sus renuncias por amor, su aislamiento social –pues como bruja y forastera⁵ es usada, temida y rechazada–, el amor a sus hijos, pues le recuerdan a él, en definitiva, su desesperación... El segundo, el de Nicolás, es más complejo –aunque no se trate de un plano-secuencia, sino de tres tomas–, pues la voz está en *off*, superpuesta a su imagen golpeando el saco de entrenamiento en el gimnasio. Se define como un “machito cabrón”, asume esa imagen social, que necesita para medrar en su lucha por la vida –de ahí el boxeo–, pero le duele el daño que causa a Julia, a quien amó. Al evocar el pasado, su voz se superpone a unas imágenes, paradigma del tedio y de la incomunicación conyugal, en las que Nico y Julia han dejado el lecho vacío y se visten, dándose la espalda, tras haber hecho el amor.

5 El rechazo que experimenta Julia por ser forastera es el correlato del que sufre Medea por su extranjería. En el film se incide reiteradamente en esa condición, tal vez trasunto de los orígenes de la familia de Ripstein –inmigrantes judíos de origen polaco– y del aislamiento que el Ripstein artista, el Ripstein director, siente ante la indiferencia que sus películas despiertan en México.

Reconoce que de ese amor le quedan los hijos y determina apropiárselos. Cuando toma esta decisión, se acaba la evocación y el monólogo se vuelve a superponer a la imagen de Nico que golpea el saco mientras insiste en que sus hijos son suyos: “su sangre”.

3

Sin embargo, más allá del reconocimiento de la *Medea* de Séneca como fuente, la película mantiene claras vinculaciones con otras obras literarias y cinematográficas. No podemos hacer un repaso sobre la figura de Medea en la literatura y en el cine, solo nos referiremos a las que mantienen mayor vinculación con la que nos ocupa.⁶

En cuanto a las obras cinematográficas, hay dos que nos parecen importantes para la concepción del film. Una es la *Medea* de Pasolini (1969) y otra es *Profundo carmesí* (1996), del propio Ripstein. De la primera, que recrea con rigor etnográfico el enfrentamiento entre lo telúrico y lo racional, toma *Así es la vida...* un elemento interesante: el de la ocularización de la venganza deseada. Pasolini da dos versiones de las causas de la muerte de Glauce y Creonte. En la primera –que corresponde a una visión de Medea, no a la realidad–, la hechicera envenena una diadema y unos ropajes que sus hijos llevan a Glauce, quién al ponérselos será consumida, junto a Creonte, por un fuego mágico. En la segunda, la real, tras recibir los regalos envenenados de Medea, Glauce, presa del sentimiento de culpa al ver el desvalimiento de los hijos de aquélla, sale huyendo y se arroja al vacío, seguida por su padre, Creonte, desesperado por no poder evitarlo. En *Así es la vida...* tampoco la magia surte efecto alguno. En ambos films, tanto Medea como Julia, tras llevar a cabo sus hechicerías visualizan cuáles van a ser los destructivos y mortíferos efectos que producirán, y el espectador, en ese momento, no es consciente de que está contemplando una proyección, una ideación de las pulsiones de venganza de la protagonista del film. En la *Medea* de Pasolini Glauce muere; en la película mexicana Julia, tras su alucinación, ha de constatar dolorosamente que sus hechicerías no han surtido efecto alguno y que la boda va a celebrarse. De alguna manera, el destino ha de consumarse pues para impedir la boda de Nicolás solo tiene el recurso de matar a sus hijos.

Ya antes Ripstein nos había acercado a los abismos de un amor excesivo ante el que todo se sacrificaba (Aguilera Vita, 2011). En *Profundo carmesí* los protagonistas se aferran a un amor desmesurado y psicótico como vía de escape de una realidad hostil. Coral abandona a sus hijos en un hospicio para seguir el rumbo de Nicolás. Juntos asesinan a las viudas a las que él seduce. Coral acaba también con la hija de una de ellas, sustituta metonímica de su propia hija. Ahí subyace el arquetipo de Medea.

Intentaremos justificar las motivaciones de Ripstein y Garciadiego para decantarse por la tragedia de Séneca a la hora de hacer su versión particular de Medea. Se podría concluir que la diferencia esencial entre la obra de Eurípides y la de Séneca estriba en el estado de Medea cuando comete su horrible crimen: el autor griego nos presenta a una protagonista que aspira a hacer justicia, a poner orden en su caos familiar, que siente la infidelidad de Jasón como una humillación y una ridiculización de la que

6 Muy interesante resulta el telefilm *Medea* (1988), de Lars von Trier, quien relaciona el personaje con la iconografía de la pintura del romanticismo y concede enorme importancia en el desarrollo del mito a los elementos de la naturaleza. No nos referimos a ella porque no apreciamos ningún tipo de contacto con la obra de Ripstein. Para un estudio de este telefilm, véase Fresneda-Delgado (2013).

debe vengarse, movida por su narcisismo para restablecer su honor;⁷ el estoico, por el contrario, incide más en el aspecto íntimo, pasional de sus conflictos, muestra a su protagonista completamente enajenada por los celos y la traición, por una ira que Séneca muestra como ejemplo de lo que no ha de ser. Pero además el desenlace de este último parece responder a una suerte de destino que está por encima de la voluntad de los personajes. El desencadenante sería el cambio de fortuna de Jasón –el matrimonio que se le ofrece con la hija de un rey–, que es lo que acabará provocando su posterior infortunio y el de todos los personajes. A Medea no le queda otra salida que el filicidio, mediante el que cree que renacerá y recuperará su primitiva identidad (Galimberti, 2002), la anterior al sometimiento a Jasón. El tema de la identidad es también un elemento vertebrador de la obra de Ripstein.

A Séneca le interesa, como a Ripstein, mostrar el lado oscuro de los seres humanos. Esto lo aleja de la tragedia clásica griega y lo lleva a recrearse en las situaciones y los detalles truculentos, a la exageración y la desmesura en la expresión de los sentimientos y pasiones; a la construcción de unos personajes con una riquísima complejidad psicológica y que articulan un particular código de valores. Todas las características mencionadas son elementos que nos servirían para caracterizar el género del melodrama. Al enlazar el tema de la identidad con la cercanía de las tragedias de Séneca al melodrama, se explica el interés de Ripstein y Garciadiego por la versión senequiana de *Medea*.

Si la totalidad de la crítica está de acuerdo en que la materia prima del melodrama es la representación del sufrimiento y de los sentimientos desmesurados, esa definición se intensifica al referirnos a los melodramas de la “época de oro” del cine mexicano. Dichos melodramas consagraron los tópicos acerca de los rasgos constitutivos de la identidad mexicana –incluso el frecuente recurso a la música popular proporcionaba un mecanismo de identificación entre el público y sus intérpretes–, especialmente por lo que se refiere a los valores morales como el catolicismo, el sacrificio o la renuncia, y a la institucionalización del modelo familiar patriarcal. Se trata de la aplicación mexicana de lo que Brooks (1976) ha denominado la “moral oculta” del melodrama.

Las estructuras del melodrama fueron asumidas tras una profunda revisión por los cineastas que integraron lo que se denominó “el nuevo cine latinoamericano” alrededor de los años 60. Se conectaba así con el público que generacionalmente ha consumido esos productos, para llevarlo a unos postulados ideológicos opuestos a los del modelo clásico. Probablemente sea Ripstein el cineasta en el que el melodrama ha encontrado mayor arraigo y el que, al mismo tiempo, más subversivo se haya mostrado con el género, pues se ha especializado en poner en evidencia los tópicos del melodrama mexicano tradicional (Oroz, 1995).

En *Así es la vida...* se cuestionan muchos de estos elementos tópicos del melodrama clásico mexicano. Uno de los elementos clave de esos melodramas clásicos era la exaltación de la unidad de una familia patriarcal, en la que la mujer, en su papel de madre, se sacrifica abnegadamente, manteniendo una actitud que se institucionaliza como modelo del comportamiento femenino desde una moral conservadora. En este, como en tantos films de Ripstein, ese modelo se resquebraja. Nicolás renuncia a su familia para formar otra que le parece más ventajosa; Julia no se sacrifica por sus hijos, los sacrifica a

7 “Medea sufriría, tal como un héroe, de un narcisismo donde el honor es prioritario, donde lo que importa es el reconocimiento [...] Para reivindicar su nombre y ubicarse en un lugar temerario, la única forma que encontró fue matando a sus descendientes, acto que sólo pudo ser cometido en un gesto de locura” (Peinado Vázquez, 2011).

ellos como paso necesario para liberarse de su alienación. Ya hemos visto cómo el infanticidio en Medea puede ser interpretado, desde una perspectiva de género, como respuesta a la toma de conciencia de su situación. Julia, la protagonista se abandonó de forma irracional al amor, renunció a su propia identidad para conformarla como parte de la identidad del “otro”, para ayudar a Nicolás, el mediocre boxeador, a construir la suya, la de hombre triunfador, aunque no advierte que el éxito de Nicolás conduce hacia su abandono. A partir de ahí, Julia tiene que reconstruirse a sí misma, lo que implica renunciar a su pasado familiar. Es una inversión perversa del motivo del sacrificio del melodrama clásico mexicano: la madre sacrifica a sus hijos como rito necesario para liberarse del asfixiante papel que la sociedad le había otorgado. Julia mata no solo impulsada por los celos sino, para recuperar su identidad de “mujer” en tanto que abandona la de “madre”.

Igualmente se ironiza con el uso que se hizo en la “época dorada” de la música popular para fortalecer la identificación patriótica. Si en dicho periodo el bolero actuaba como estructura de reconocimiento para el público, aquí, por su gran contenido irónico y por la estética claramente de otra época de los intérpretes, funciona como efecto distanciador que entronca con la parodia del *kitsch*. Se subraya así el sentido misógino y conservador de esas piezas, cuyo modelo de sentimentalidad responde a una norma social ya caduca.

En *Así es la vida...* no encontramos personajes admirables, ni sublimes, ni capaces de la renuncia o el sacrificio. El espectador los compadece pero no puede reconocerse en ellos. *Así es la vida...* no induce al llanto sino al horror; niega al espectador un desahogo sentimental. Aunque cuando Julia, tras constatar que sus ritos mágicos no van a impedir la boda, se queda a solas con sus hijos y el filicidio ya se siente como irremediable, este se dilata, se alarga en un tiempo angustioso y delirante, durante el cual Julia deambula, se mueve errática, como por el laberinto de su mente, seguida por una cámara que dibuja su ofuscación y acorralamiento. Esta dilatación temporal confirma el rechazo del espectador ante la decisión de Julia, pero lo obliga a compartir el dolor que le produce su cumplimiento y prepara la extrañeza por el desenlace final, por la salida a la calle de Julia, dejando atrás todos los convencionalismos de la casa de vecindad –un México en miniatura–, y por su inmediato confinamiento/salvación en la pantalla de un televisor. Al público le cabe preguntarse si asiste a una versión paródica del final feliz del melodrama.

La alianza entre la sordidez y la ironización de la estética *kitsch* es una combinación usual solo en la obra de Ripstein. La recreación de universos sórdidos constituye en su imaginario una revanche contra la realidad y la parodia del *kitsch* subraya la trivialización de lo que aspira ser ideal o sublime (González Requena, 2007). Esta alianza en *Así es la vida...* se manifiesta en situaciones grotescas, como la actitud de la criada al enseñar ante las cámaras de televisión los retratos de la Marrana y Raquel muertos en el incendio imaginado por Julia, o en las ínfulas de una boda de postín en un patio de vecindad defecho.

Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)



Otros elementos clásicos del melodrama son revisados por Ripstein no desde la parodia o la ironía, sino desde la intensificación y el refuerzo. Son el paso del tiempo, el rito y la carga evocadora de los objetos. El paso del tiempo cobrará una dimensión hostil por el recuerdo de un pasado feliz desde el presente infausto. Respecto al rito, están presentes las prácticas basadas en la superstición de Julia y la madrina, pero lo perverso es que el filicidio se muestra como un rito, como una ofrenda. Julia viste y peina con esmero a sus hijos para que sean dignos de ser sacrificados. Casi en secreto asistimos al sacrificio, a la ofrenda al destino de la vida de su hijo. Y luego Julia sale con el cuerpo envuelto en toallas blancas, tras haber cumplido con el íntimo rito de amortajarlo. La muerte de la niña es distinta: Julia le da el carácter público de una ejecución, la de su vida anterior, como rúbrica de su venganza y su liberación, como conjuro contra el olvido de Nicolás.

No faltan en la película objetos que destacan por su pregnancia melodramática (Pérez Rubio, 2004). Destacaremos las escaleras, los espejos, el lecho y la bañera, frecuentes en la iconografía de Ripstein. Las escaleras son el espacio de tránsito que unen lo privado con lo público y la vida con la muerte –la muerte de la niña se producirá en el tramo superior de la escalera–. En la bañera sucede el primer infanticidio –es la ubicación para la muerte en varias películas de Ripstein, tal vez por una oblicua relación con el mar–, pero la bañera



Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)

Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)



es también el lugar donde Nicolás y Julia mantuvieron un apasionado encuentro amoroso, evocado por el boxeador mientras hace el amor con Raquel: *Eros y Thanatos*, enlazados en el mismo objeto. En contraste con el arrebato sexual de la bañera, el lecho ofrece un carácter menos apasionado pues representa la institucionalización de la pareja. En cuanto a los espejos, es conocida la obsesión de Ripstein, heredada de Douglas Sirk, por plantear a través de ellos un juego en el que se cuestionan las relaciones entre la realidad y la ficción, entre lo que existe y su apariencia, o por mostrar a través de ellos el proceso de introspección del personaje en su afán por reconocerse y esclarecer su identidad.

Y como una variante del juego especular *Así es la vida...* incorpora más que otras películas de Ripstein una reflexión sobre la función de la televisión en la vida cotidiana y, por ende, también sobre la responsabilidad del espectador.

4

A las motivaciones por las que el director mexicano se inclina por adaptar la *Medea* de Séneca cabría añadir esta otra: en la obra de Séneca se exige del espectador una reflexión y un posicionamiento ético. El espectador tiene que decidir si el responsable de un hecho es quien lo ejecuta o quien se beneficia de él o lo propicia –en clara correspondencia con el contexto social en el que se produjeron sus obras: los mandatos de Calígula, Claudio y Nerón–. Así, se ha elegido la *Medea* de Séneca no solo por sus componentes melodramáticos de partida, sino también por la exigencia que esta tragedia comporta de una toma de postura moral, ética por parte del espectador: “En nuestro caso, ¿quién es el verdadero culpable, Medea, que ejecutó los crímenes, o Jasón, que no los impidió y se benefició de ellos?” (Bernal Lavesa, 2002: 480)⁸. Y en *Así es la vida...* se va un poco más allá: el espectador ha de tomar postura ante los actos de los personajes de la película (Julia, Nico, la Marrana...). Recordemos el diálogo de Nicolás con la Marrana apenas Julia ha ejecutado el infanticidio:

NICOLÁS: Marrana, mis criaturitas. Mira lo que les han hecho. Mira lo que ha hecho. Mira lo que has hecho. Mira lo que yo he hecho.

MARRANA: Carajo. Hagan algo, ¿no ven que ha pasado una desgracia?

En esta escena Nicolás reconoce que el crimen no es solo obra de Julia, sino consecuencia del desprecio y aislamiento social al que esta, como extranjera y curandera, era sometida, del acoso de la Marrana al expulsarla de su casa y, sobre todo, de su ambición personal y de su infidelidad. Pero la Marrana, al dirigirse a una tercera persona indeterminada, está en realidad apelando al público.

Ripstein y Garciadiego, como Séneca, exigen a su público ciertas reflexiones sobre el uso alienante y el contenido trivial de un medio de comunicación como la televisión. En *Así es la vida...* se pretende que el espectador valore su poder como receptor, que se juzgue a sí mismo en el desarrollo de esta función, que tome conciencia de que, como espectador, no es inocente.

Destaca la presencia constante en todos los espacios privados de la película de receptores de TV, que funcionan tanto si los personajes les prestan atención como si no. Estos receptores, al igual que los espejos, reinterpretan la relación entre la realidad y la ficción, entre los deseos y la frustración, entre el pasado y el presente, y sirven, además, para representar la introspección. Cuando el taxi de Julia se aleja, la cámara retrocede y nos lo muestra a través de una pantalla de TV, cuestionando si esa vía de escape que encuentra Julia es real o solo se produce por medio de la televisión, y nos invita a reflexionar sobre si la naturaleza de esas imágenes es real o ficticia. O sobre si el contenido ideológico, la “moral oculta” que vierten esos receptores, se puede sustituir por un discurso más innovador.

Cuando Nicolás está con Raquel, tras haber hecho el amor, la televisión emite las imágenes de él y Julia en la bañera. Cuando Adela rememora los momentos felices del matrimonio de Julia, lo hace también a través de las imágenes emitidas por una televisión. Tanto Nicolás como Adela reaccionarán apagando el aparato, distanciándose de una felicidad irrecuperable. Los receptores de TV se han constituido también en el símbolo de la soledad y el aislamiento de los personajes, que actúan como si las “estrellas” televisivas se dirigiesen a ellos de forma particular: es lo que sucede a Julia, que al escuchar

8 Para un análisis de las motivaciones ético-filosóficas de la *Medea* de Séneca, véase Bernal Lavesa (2002).

al conjunto de boleros cree que le canta a ella, o que siente que la información meteorológica se refiere a su tormentoso estado de ánimo y que incluso esta presentadora del boletín meteorológico le hace confidencias y coincide con ella en la alteración emocional. En *Así es la vida...* asistimos a un cuestionamiento de los contenidos triviales morbosos y tópicos del medio televisivo, que crea otra realidad paralela y morbosa, como demuestra la actuación del reportero del programa de actualidad que cubre el incendio imaginado por Julia. Pero en esos receptores de TV que se encienden y se apagan solos, hay una apelación directa al espectador: los contenidos televisivos existen porque alguien se refugia en ellos de su tedio, su soledad o sus frustraciones. Acabar con sus programaciones escabrosas sería tan fácil como apagarlos, parece decir Ripstein. Sin embargo, la televisión queda como el único espacio para la felicidad, una felicidad falseada y manipulada, pero la única. Tal vez por ello la liberación de Julia consiste en adentrarse en su taxi a través de la pantalla de un TV.

172

cuadro



Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)

El estilo de Ripstein introduce constantes marcas enunciativas. Destaca la continua alusión en *Así es la vida...* a la presencia de la cámara. Los personajes miran directamente hacia ella en numerosas ocasiones y le hablan directamente: la criada de la Marrana la regaña por si su presencia despierta a Raquel, Raquel la hace salir de su habitación cuando yace con Nicolás; La Marrana tiene una actitud caprichosa para con ella, pues una vez se muestra condescendiente, y la deja grabar por el patio, y otra vez se enfada y, parodiando la actitud de los famosos ante los “paparazzi”, le tapa con una mano el objetivo... Este efecto distanciador, que no le permite al espectador caer en la ilusión del efecto de realidad que buscara el cine de otras épocas, es forzado por Ripstein hasta tal extremo que, para dotarlo por completo de coherencia, recurre a mostrarnos la imagen de la cámara, la de su operador y la de él mismo reflejadas en la superficie ilusoria de un espejo.

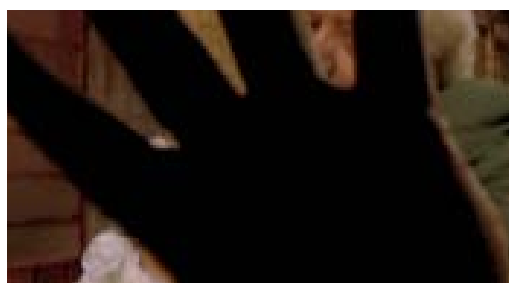
Conclusiones

En *Así es la vida...* se rastrean las trazas de otros lenguajes entremezclados con el cinematográfico, diversos elementos que determinan su hibridación. El primero de todos sería la incorporación de la tecnología digital para el rodaje de sus películas a partir de este film, lo que le va a permitir desarrollar aspectos técnicos que fueron concebidos desde el formato de cine tradicional, el fotoquímico, exagerándolos y forzándolos –especialmente el plano-secuencia– para alcanzar unas formas de expresión más libres y dinámicas. Por otro lado, también observamos en el film la fusión de cine y literatura, no solo por tratarse la película de una adaptación, sino por la indagación que se realiza en ella para incorporar, ya desde el guion, elementos literarios al lenguaje del cine. Ripstein, especialmente desde su colaboración con Garcíadiego, se apropia de los argumentos de la tradición literaria para expresar su visión de mundo –en este caso la necesaria liberación de la alienación provocada por el abandono amoroso en una sociedad patriarcal–.

El empleo de un esquema melodramático propio de su tradición cultural busca acercar sus propuestas al espectador, pero desde el planteamiento ideológico de la rebeldía, del acoso y derribo a todo tipo de clichés, que lo lleva a revisar de forma crítica e irónica los planteamientos del melodrama clásico mexicano. En *Así es la vida...* se ha seguido un esquema ya de por sí híbrido, como es el melodrama musical clásico de la “edad dorada” para poner en evidencia sus caducos planteamientos estéticos e ideológicos. Se cuestionan así ciertos tópicos sustentados por este género, como la mexicanidad o la familia patriarcal y el papel que en esta se reserva a la mujer. Y todo ello se conjuga con una revisión del lenguaje televisivo y de la función que los *mass media* desempeñan en nuestra sociedad.

Bibliografía

- Aguilera Vita, Antonio (2011). Las dos Medeas de Arturo Ripstein, en *METAKINEMA* n° 9 < http://www.metakinema.es/metakineman9s3a1_Antonio_Aguilera_Vita_Medea_Ripstein.html>
- Altman, Rick. (2010) *Los géneros cinematográficos*. Madrid: Paidós.



Así es la vida... (Arturo Ripstein, 2000)

- Bernades, Horacio (1999) Entrevista a Arturo Ripstein y Paz Alicia Garcíadiego “El coronel...” habla de la recuperación de la dignidad” en Página 12, 16 de noviembre. Recuperado el 29 de junio de 2013 de <<http://www.pagina12.com.ar/1999/99-11/99-11-16/pag29.htm>>
- Bernal Lavesa, Carmen (2002) Medea en la tragedia de Séneca, en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen I, 459-486, Granada: Universidad de Granada.
- Brooks, Peter (1976) *The Melodramatic Imagination*. New Haven: Yale University Press.
- Eurípides (2000) *Tragedias I*. Madrid: Gredos.
- Fresneda-Delgado, I. (2013) La Medea de Lars von Trier, en *Fotocinema*, 6, 55-75. <<http://plataformarevistascomunicacion.org/2013/04/la-medea-de-lars-von-trier/>>
- Garcíadiego, Paz Alicia. (2001) *Así es la vida... Guión cinematográfico*. Madrid: Ocho y medio.
- García Gual, Carlos (2002). El argonauta Jasón y Medea. Análisis de un mito y su tradición literaria, en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen I, 24-48, Granada: Universidad de Granada.
- García Sánchez, José Luis (2001) Prólogo para lectores normales, pero esencialmente para maestros, en Garcíadiego, Paz Alicia, *Así es la vida...*, 5-7, Madrid: Ocho y Medio.
- Galimberti Biffino, Giovanna (2002) “*Medea nunc sum*”: il destino nel nome en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen I, 535-548, Granada: Universidad de Granada.
- González Requena, Jesús (2007) *Douglas Sirk. La metáfora del espejo*, Madrid: Cátedra.
- López, Aurora (2002) Coro de mujeres y Coro de hombres en las tragedias *Medea* de Eurípides y Séneca en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen I, 171-210, Granada: Universidad de Granada.
- Mimoso Ruiz, Duarte (1980) *Médée Antique et moderne. Aspects rituels et socio-politiques d'un mythe*. Paris: Éditions Ophrys.
- Mimoso Ruiz, Duarte (1996) Le mythe de Médée au cinéma: l'incandescence de la violence à l'image en *Pallas. Revue d'études antiques*, n° 46, 251-258, Toulouse: Université de Toulouse-Le Mirail.
- Paranaguá, Paulo Antonio. (1997) *Arturo Ripstein. La espiral de la identidad*. Madrid: Cátedra
- Peinado Vázquez, R. Verónica (2011) Razones y sinrazones del infanticidio de Medea. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* n° 32 (2011/4) Recuperado el 28 de junio de 2013 de <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/32/rosapeinado.pdf>>
- Pérez Rubio, Pablo (2004) *El cine melodramático*. Barcelona: Paidós.
- Oroz, Silvia. (1995) *Melodrama, el cine de las lágrimas de América Latina*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ragué Arias, M^a José (2002) La interminable muerte de los hijos de Medea, en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen I, 61-68, Granada: Universidad de Granada.
- Ripstein, Arturo (2001) Reflexiones en Garcíadiego, Paz Alicia, *Así es la vida...*, 9-10, Madrid: Ocho y Medio.
- Salvador Ventura, Francisco (2002). La Medea de Pier Paolo Pasolini (1969). Una estética contracultural de lo mítico en López, Aurora y Pociña, Andrés (eds.) *Medeas. Versiones de un mito desde Grecia hasta hoy*. Volumen II, 1009-1032, Granada: Universidad de Granada.
- Séneca (2001) *Tragedias I*. Madrid: Gredos.
- Tovar Paz, Francisco Javier (2002) *Medea* de Séneca en *Así es la vida* (2000), filme de Arturo Ripstein en *Revista de Estudios Latinos*, N° 2, 169-198 [<http://dialnet.unirioja.es/servlet/listaarticulos?tipoDeBusqueda=ANUALIDAD&revistaDeBusqueda=1980&claveDeBusqueda=2002>]
- VV AA. (1998) *El cine de Arturo Ripstein. La solución del bárbaro*. Valencia: Ediciones de La Mirada.

■ **Autora**

María Teresa Garrido Bigorra es Licenciada en Filología Hispánica desde 1987 y profesora de Enseñanza Secundaria desde 1989. Co-autora de la *Guía para ver y analizar “Remando al viento”* (1988) publicada por Nau Llibres-Octaedro, y autora del trabajo de investigación “*La mujer del puerto*” de A. Ripstein como adaptación cinematográfica que pervierte el modelo melodramático: la cámara como pluma, defendido en 2011. También ha preparado la edición, introducción y notas de la versión de *Lazarillo de Tormes* hecha en Valencia en 2012 por Sansy Edicions.

Fecha de recepción: 09/07/2013 Fecha de aceptación: 25/08/2013

Después del ensayo (Bergman, 1984): “Un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”¹

FERNANDO GONZÁLEZ-GARCÍA

> Después del ensayo (Bergman, 1984): “Un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”

Desde hace ya algunos años, ha resurgido el interés por la obra de Ingmar Bergman, sobre todo desde perspectivas que ponen el acento en la intertextualidad y en el trabajo intermedial del autor. Este estudio se propone analizar, también desde esas perspectivas *After the Rehearsal* (*Después del ensayo*, 1984), que el mismo Bergman definió como “un trozo de televisión filmada que habla de teatro”. Así, se estudia la relación intertextual entre esta obra y *Ett drömspel* (*El sueño*, August Strindberg, 1901), así como el modo en que Bergman plantea aquí los puntos de contacto y las diferencias entre cine y teatro, a través de la televisión, un medio que tiene una tradición de programas dramáticos. Se plantea en el artículo la necesidad de incluir una dimensión histórica y pragmática, teniendo en cuenta que los medios están relacionados con instituciones, e incluso la posible relevancia de incluir en este punto lo biográfico, en la medida en la que tiene que ver con las condiciones históricas de desarrollo, en el caso de Bergman, de los distintos oficios en sus correspondientes instituciones. El presente trabajo concluye que, con esta obra, Bergman inicia una “reflexión distanciada” sobre las relaciones intermediales que continuará desarrollando en algunas de sus obras posteriores más representativas, realizadas todas ellas en soportes distintos al cinematográfico, utilizando la televisión como laboratorio y plataforma.

Palabras clave: intermedialidad; intertextualidad; teatro; cine; televisión.

> *After the Rehearsal* (Bergman, 1984): “A piece of filmed television that addresses theatre”

Ingmar Bergman's work has been the subject of renewed attention recently due to a focus on the director's use of intertextuality and his interest in cinema, theatre and television. The present study seeks to analyze *After the Rehearsal* (1984), a movie that the director himself defined as “a piece of filmed television that addresses theatre” from this perspective. It will be proposed that there is an intertextual relation between this production and *Ett drömspel* (*The dream*, August Strindberg, 1901) and that Bergman uses television, a medium with a strong tradition of dramatic programs, to explain both the common elements and the differences between cinema and theatre. In that media are linked to institutions, it will be necessary to consider historical and pragmatic dimensions, and even biography, researching Bergman's personal relationship to the historical development of filmmaking craft within institutional settings. I will argue that, with *After the Rehearsal*, Bergman initiates a reflection on relationships between media that he will continue to develop in some of his most representative works, all of them accomplished in media other than cinematography, using television as laboratory and platform.

Key words: Intermediality; Intertextuality; Theatre; Cinema; Television.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/461>.

1 Este artículo se inscribe en el proyecto de investigación FFI 2011-26511, titulado: “Transcripción, transmedialidad, transfuncionalidad. Relaciones contemporáneas entre Literatura, Cine y Nuevos Medios”.

Introducción

En los últimos años parece haber resurgido el interés por la obra de Ingmar Bergman, impulsado por conceptos como los de intertextualidad e intermedialidad que permiten recontextualizaciones y nuevas lecturas. En especial, son relevantes para la argumentación que sigue los trabajos de Egil Törnqvist (1995, 2001, 2003) y Maaret Koskinen (1997, 2010a, 2010b, 2011). El primero estudia desde una perspectiva abiertamente intertextual las relaciones de Bergman con las obras que adapta o con las que dialoga como director teatral y radiofónico, cineasta y realizador televisivo, poniendo el acento en las transformaciones que se producen al trasladar un texto a distintos medios. La segunda, desde una posición declaradamente intermedial, investiga las variaciones de la obra de Bergman a través de distintos medios, poniendo el acento en la narratividad y en la construcción de una leyenda biográfica, en la que el director participa muy activamente: esta leyenda se convierte en la base desde la que replantear incluso la posición de Bergman en la industria sueca y la relación con su público.

Obviamente, estas dos perspectivas no son incompatibles ni están tan radicalmente diferenciadas: lo que me interesa destacar es que mientras Törnqvist resalta las diferencias entre medios, Koskinen encuentra en la narratividad y en la capacidad de Bergman para “remediar” haciendo variaciones, una especie de “*tertius comparationis*”: algo que si bien ayuda, según López-Varela, a encontrar una homología estructural entre medios de distinto origen, al mismo tiempo deja prácticamente de lado la especificidad de cada medio (López-Varela, 2001: 96).

Afirmando la validez y el interés de las propuestas de Koskinen, me resulta más útil, para el análisis que propongo de *Efter repetitionen* (*Después del ensayo*, 1984) seguir una perspectiva que ponga el acento en la relación intertextual —Bergman sobre *El sueño* de Strindberg—, e intermedial, entendida como la reflexión que se puede hacer sobre un medio a través de otro. *Efter repetitionen*, en palabras de Bergman, es “un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”. Se trata de una afirmación concreta y compleja en la que merece la pena detenerse, porque insiste precisamente en que está hablando acerca de un medio a través de otro. Estaríamos así centrándonos en la tercera subcategoría de la intermedialidad según Rajewsky: en el sentido estricto de *referencias intermediales* (2005: 52).

A pesar de que Rajewsky hace una aportación fundamentalmente teórica y sincrónica, ella misma es consciente de la importancia de tener en cuenta la dimensión histórica:

In fact, the criterion of historicity is relevant in various ways: with regard to historicity of the particular intermedial configuration itself; with regard to the historically changing conceptions of art and media in question; with regard to the functionalization of intermedial strategies within a media product (2005: 50-51).

En su introducción a *Bergman's Muses*, Törnqvist (2003: 5-20) llama la atención sobre el hecho de que Bergman vivió el paso del cine mudo al sonoro, y participó muy activamente en varios medios —cine, radio, teatro y televisión— cuyas características tecnológicas se transformaron sin cesar durante el tiempo que duró su carrera. Creo que podría ser muy útil introducir en este punto, además de la variable diacrónica, los conceptos de oficio —*craft*, siguiendo a Bordwell (2005: 4 y 250-257)— y, por qué no, el de biografía, en la medida en la que esta pone fechas al desarrollo del oficio y lo vincula con un momento histórico determinado que condiciona sus posibilidades. Incluso el conocimiento público de esta biografía puede ayudar a generar —como demuestra Koskinen— nuevas circunstancias en las que el oficio se puede transformar en “autoría”.

El concepto de oficio no solo tiene que ver con el conocimiento y aplicación de esquemas para la resolución de problemas, en este caso artísticos. Cuando se habla de oficio también es necesario hacerlo de las instituciones en las que este se desarrolla, con su distinta edad, grados de especialización, protocolos y tradición cultural. A la hora de estudiar las relaciones entre el cine y el arte contemporáneo, Aumont (2007) acuñó los conceptos de “institución arte” e “institución cine” para referirse al habitual desfase entre las propuestas de las artes plásticas y del cine durante la historia de este medio. Distinto tipo de público, de crítica, diferentes canales de exhibición, distintos modos de producción. En el ámbito de la adaptación de textos literarios, también ha llamado la atención sobre este punto Michel Serceau (Pérez Bowie, 2008: 195-196).

En este sentido, algo muy interesante en la biografía de un Bergman que ha escrito en su juventud obras de distintos géneros (Koskinen, 2011), es que entra casi al mismo tiempo en dos instituciones muy distantes. Una antigua, culta, respetada, la teatral, donde se abre carrera no como autor, sino como director; otra, la cinematográfica, donde se da a conocer primero como guionista y luego como director, cada vez más de sus propios guiones. Es interesante que Bergman renuncie a escribir argumentos para el teatro a medida que puede hacerlo para el cine. Se trata del aprendizaje simultáneo de dos profesiones muy distintas, de dos formas de ser *metteur en scène* muy diferentes. He utilizado este término de una manera interesada. En la institución cinematográfica, durante los años cincuenta la crítica cahierista usa este concepto de un modo que va a dar origen al de cine de autor. En la institución teatral, aunque la figura del director, desde principios del siglo XX, es considerada cada vez más como la de quien interpreta una obra, no se produce ese salto: salvo en casos excepcionales, las figuras de director y dramaturgo permanecen separadas.

El vínculo profesional entre un oficio y el otro pasa, en el caso de Bergman, sobre todo por los actores. En la industria cinematográfica sueca, se solía rodar en verano, cuando hay luz. Paralelamente, la institución teatral solía ofrecer sus representaciones en invierno. Bergman y “sus” actores trabajaban, en invierno en el teatro, y en verano haciendo cine.

Para terminar con la cuestión de las instituciones, creo que es necesario recordar que, mientras que el cine es una industria transnacional, que posibilita que un director sea conocido en el extranjero, la teatral está mucho más atada a lo local. El éxito internacional de Bergman como cineasta ayudó al mismo tiempo al Bergman director teatral a convertirse en alguien que no solo lleva obras de Strindberg, Ibsen, Molière o Shakespeare al escenario, sino que se comporta con ellas como quien dialoga, quita, transforma, interroga. Su trabajo en el teatro va a ir estando cada vez más vinculado al hecho de que sus versiones son versiones “de Bergman”. Pero, como hemos visto, esta libertad en el ámbito teatral ha sido ganada en buena medida a través de su trabajo en otra institución —no un medio en sentido estrictamente teórico—, que le ha permitido, por razones históricas, convertirse en “autor”.

El último Bergman. Televisión

Después de *Fanny och Alexander* (*Fanny y Alexander*, 1982) Bergman abandona el cine. Mejor dicho, abandona la institución cinematográfica como profesional de la dirección. Pero continúa trabajando en teatro y televisión, para la que realiza un pequeño *corpus* de obras que tienen en común, entre otras cosas, el plantear las relaciones entre distintos medios. *Efter repetitionen*, de la que hablaré extensamente es, ya se ha dicho, “un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”.



Larmar och gör sig till (*En presencia de un payaso*, Bergman, 1997)

La última parte de *Larmar och gör sig till* (*En presencia de un payaso*, 1997) muestra cómo la que iba a ser una presentación pública de la primera película sonora sueca —evidentemente, en la ficción—, se transforma, por causa de un fallo eléctrico, en un híbrido de guion —el personaje del director explica al público lo que debería estar viendo en la pantalla—, relato oral y representación teatral.

Sista Skriket (*The last gasp*, 1995) es una pieza en un acto para televisión, que

tiene una introducción en forma de documental sobre la época dorada de la industria cinematográfica sueca durante el período mudo: realizada con material de archivo sirve a la vez como homenaje a aquel momento y como presentación de los personajes protagonistas del drama. Jugando con esta yuxtaposición entre una primera parte documental, realizada con material de archivo, y una segunda que tiene el formato de una pieza teatral en un acto para televisión, unidas por una frase del comentarista del documental, que presenta la ficción siguiente como algo que nunca existió, pero que podría ser verosímil, Bergman une cine, teatro y televisión en una misma obra, manteniendo o incluso subrayando las diferencias entre medios.

La insistencia de Bergman en volver al mudo en *Sista Skriket*, *Larmar och gör sig till* y en *Bildmakarna* (*Creadores de imágenes*, 2000) me parece significativa: el cine nació sin diálogo y pudo desarrollarse como medio que cuenta historias a través de imágenes en movimiento. El teatro es inconcebible sin diálogo —salvo en la pantomima—, y la televisión nace directamente como medio audiovisual, uno de cuyos primeros programas fue precisamente el teatro filmado. En *Sista Skriket* no hay color: solo un blanco y negro ligeramente tintado hacia el sepia, que presta homogeneidad visual a un todo cuya estructura básica es la chocante yuxtaposición de géneros y medios. Al mismo tiempo, ese blanco y negro que reenvía al cine mudo, unido a la funcionalidad extrema de la planificación de la parte dialogada, parece remitir también a los tiempos en los que la televisión aún no tenía color y emitía teatro filmado.

Bildmakarna es una obra compleja e interesante. Pieza original de Per Olov Enquist, fue llevada al escenario por Bergman en 1998, y a la televisión en 2000. Sus protagonistas son el director de cine Victor Sjöström, la premio Nobel de Literatura Selma Lagerlöf, la actriz Tora Teje, y el director de fotografía Julius Jaenzon —en la versión para televisión, aparece en un breve cameo como proyccionista el autor de la obra original—. Como pieza para televisión, no

Sista Skriket (*The last gasp*, Bergman, 1995)



oculta su procedencia teatral, no solo por el predominio del diálogo, sino porque toda la organización, la coreografía de la puesta en escena manifiesta algo que es consustancial al teatro. Como diría Jean-Luc Nancy (2013: 331-332):

La palabra dirigida es una palabra corporal. Es menos la significación que la voz y, con la voz —o en el silencio—, el gesto, la postura, el aspecto del cuerpo. Los cuerpos que hablan tienen aquí una palabra corporal. Así es como se presentan por lo que son: las presencias cuyo espaciamiento abre las tensiones —‘los conflictos’, como dice Artaud—, cuyo drama es esclarecido por la actuación.

A diferencia de lo que ocurre en *Efter repetitionen* y en *Sista Skriket*, en *Bildmakarna* no hay planos frontales que abarquen todo el espacio —como simulando y subrayando el punto de vista de un espectador de teatro—. Porque la reflexión intermedial que hace aquí Bergman no tiene el teatro como uno de sus polos. Aunque en última instancia es el teatro el que permite hablar de literatura a través de los personajes² y gracias a ellos, articular la diferencia entre la narración que se ofrece mediante imágenes y la que se ofrece a la lectura. La actriz Tora Teje memoriza, interioriza, hace suyas frases de la novela de Selma Lagerlof y quiere saber más de la autora —así como la autora de su lectora—. Por su parte, el director de fotografía parece sentir un cierto complejo de inferioridad, contra el cual se rebela, ante la aparente superioridad de la mimesis literaria. Y finalmente el director de la película, Sjöström, simplemente ofrece sus imágenes a la aprobación de Lagerlof.

Lo que ocurre entre los personajes, lo que sucede, siguiendo a Nancy, es teatro, es distancia y acercamiento, es postura,³ es conflicto, es palabra corporal; lo que se dicen respecto a las relaciones entre autor y lector, literatura y vida, es discurso metaliterario; las dudas y la rebeldía del director de fotografía apuntan a las diferencias entre la mimesis literaria y la filmica. Pero, la presencia de imágenes de la película de Sjöström, *Körkarlen* (*La carreta fantasma*, 1921) basada en la novela homónima de Selma Lagerlof, no solo interrumpe brutalmente



Bildmakarna (Creadores de imágenes, Bergman, 2000)

2 “La dimensión irracional de una obra literaria, el germen de su existencia es, a menudo, imposible de traducir en términos visuales —y a su vez esto destruye la especial dimensión irracional del film—”. Bergman citado en Company (1990: 147).

3 Durante una discusión amorosa, Sjöström le dice a Tora que colocando los pies como lo está haciendo quiere parecer ingenua.

el flujo verbal, el intercambio de diálogos, sino que parece enviar a otro mundo, hecho de presencias, imágenes, sombras y música. Ante las imágenes proyectadas, los personajes están en silencio, tocarlas es imposible, porque son solo luz y sombra. Es muy interesante la diferencia entre el final de *Bildmakarna* en televisión y el final de la versión teatral que dirigió Bergman en 1998 (Wilkinson, 2009). En la obra audiovisual, los personajes están en silencio: en sus rostros se reflejan las vibraciones de la luz de la pantalla. En la representación, las imágenes filmicas finales se proyectaban sobre el público de la sala, acentuando así el carácter ritual del teatro a diferencia de la “comuni3n en la dispersi3n” del cine, como decía Walter Benjamin y, sobre todo de la visi3n individual, en el hogar, de la televisi3n.

Efter repetitionen

Como en las obras anteriormente comentadas, Bergman trabaja aqu3 en varios niveles que se entrelazan. Por un lado, en uno intertextual, estableciendo un di3logo con la obra de Strindberg *Ett dr3mspel* (*El sueño*, 1901), por otro, con su propia trayectoria a trav3s de referencias tanto intertextuales como extratextuales y, finalmente, reflexionando acerca de las diferencias y puntos de contacto entre el cine y el teatro mediante las referencias intermediales.

Los protagonistas de *Efter repetitionen* han estado trabajando para la representaci3n de *Ett dr3mspel*, de Strindberg. El director se ha quedado en el teatro reflexionando y tomando notas cuando la actriz principal, que hace el papel de hija de Indra, reaparece con la excusa de que ha perdido una pulsera. La voz en *off* del director ya nos ha distanciado de la representaci3n que va a tener lugar en ese escenario: un di3logo —una palabra corporal— en el que se mezclan la seducci3n, la reflexi3n sobre lo que une y separa el trabajo y la vida 3ntima, la sinceridad y la actuaci3n, la actualidad de uno mismo y el pasado, el peso de la infancia indefensa ante los adultos, pero al mismo tiempo capaz de sentir lo m3gico, la fascinaci3n que perdura. Y tambi3n el deseo y la 3tica profesional, la m3scara y el amor. En un cierto momento entra en escena, como fantasma o recuerdo, la madre de la joven actriz —a la que vemos transformada de pronto en una niña de doce años—, recreando un posible momento del pasado en el que se concentran todas estas cuestiones, unidas al miedo a la decadencia, tanto f3sica como profesional. La pel3cula se cierra con un di3logo en el que director y joven actriz imaginan una relaci3n amorosa que se mezclaría con la profesional —como hab3a ocurrido antes con la madre— y que acabaría en el desastre, despu3s de lo cual se despiden con afecto, como habiendo vivido una catarsis. El director queda solo en el escenario vac3o, preguntándose por qu3 no ha o3do el sonido de las campanas al que se acaba de referir la joven.⁴

Aparte de las dos citas textuales de *Ett dr3mspel*, que los personajes recitan o ensayan de nuevo, no parece haber en el argumento nada que permita, a primera vista, decir que Bergman est3 estableciendo un di3logo, o m3s bien dando una respuesta a esta obra de Strindberg. All3, la hija de Indra bajaba a la Tierra para conocer la existencia de los hombres, viviendo como uno de ellos, y comprobaba que esta vida se resume en insatisfacci3n y sufrimiento. En mutaci3n constante de la felicidad en desdicha, sobre todo en el terreno del amor, porque la felicidad inicial contiene ya en s3 las semillas del inevitable desastre. Miseria moral, lucha de unos contra otros, desigualdades sociales e instituciones enfrentadas

4 Es muy interesante la apreciaci3n que hace Company (1990: 124): “La misma progresi3n del film plantea un desplazamiento: *el teatro en la vida* queda progresivamente sustituido por *la vida en el teatro*”.

que garantizan con su enfrentamiento que nada pueda cambiar. La vida de los humanos se concreta en el deseo de algo mejor y en queja ante lo divino.

Sin embargo, es evidente que Bergman, de todas las acciones que se suceden en *Ett drömspel*, se ha centrado en una: la del enamoramiento y posterior destrucción de la pareja entre la hija de Indra y el abogado. En la obra de Strindberg, antes de casarse, ellos tienen un diálogo en el que, como ocurre aquí en la conversación final entre el director y la joven actriz, prevén las fases de su vida, desde el enamoramiento inicial hasta la separación: la diferencia es que en la obra de Bergman esto solo sucede a un nivel virtual, como algo que podría ocurrir.

Podríamos, así, clasificar las referencias a *Ett drömspel* en *Efter repetitionen* como:

- a. Citas directas mediante la reproducción de fragmentos.
- b. Creación de situaciones similares: la conversación del director con Anna, al final, cuando piensan cómo se desarrollaría su vida de pareja, que remite directamente a la conversación de la hija de Indra con el abogado antes de su matrimonio.
- c. De tono: lo hiriente de algunas de las conversaciones.
- d. Referencias indirectas, metatextuales, como cuando Anna se refiere a la importancia de la tramoja para montar *Ett drömspel*, que necesita de un enorme aparataje para desglosar las sucesivas situaciones.

Efter repetitionen está impregnado por *Ett drömspel*, justificando la acción, de tal modo que puede llegar a pensarse que es una respuesta de Bergman a Strindberg, un autor que para él siempre fue muy importante. Una respuesta, ¿en qué sentido? Si *Ett drömspel* representa una rueda constante de repeticiones, en la que el saber de los personajes, incluso siendo uno de ellos la hija de un dios, poco puede hacer para evitar que se cumpla lo marcado, lo que inevitablemente ha de ocurrir, el paso de la felicidad a la desdicha, aquí los personajes, imitando un diálogo de Strindberg, representando a Strindberg de alguna manera, deciden de mutuo acuerdo evitarlo, como exorcizándolo. A través de ese diálogo final viven de forma vicaria el destino que Strindberg les reservaría y, rechazando el amor —pero viviendo también de forma imaginaria el amor que les llevaría a la infelicidad y finalmente a la separación— se salvan de repetir ese paso de la felicidad a la destrucción del vínculo amoroso en la vida real.

Lo que queda sin embargo para el personaje masculino, aproximadamente de la misma edad que tenía entonces Bergman, son la soledad y el anuncio de la muerte en las campanadas de las que se habla pero que no se oyen. ¿Podría ser el personaje del director, que interpreta Erland Josephson un *alter-ego* de Bergman? Para Egil Törnqvist (2001) no cabe ninguna duda: aparte de otros muchos datos que da, cuando este personaje habla de los muebles y objetos que fueron utilizados en distintos montajes del pasado, se trata siempre de obras que dirigió Bergman. En la película, el personaje del director reflexiona sobre su función en términos muy parecidos a los que Bergman esparce en *Linterna mágica* (1987), e incluso hay un párrafo prácticamente idéntico.⁵

5 “Si me quitara la máscara un solo momento y dijera lo que pienso o lo que siento, todos me atacaríais furiosos. Me haríais pedazos y me echaríais por la ventana” (Transcripción de la versión en español de *Efter repetitionen*, según Company, 1990: 125.) “Si por un momento levantase la máscara y dijese lo que realmente siento, mis compañeros de trabajo se volverían contra mí, me harían pedazos y me tirarían por la ventana” (Bergman, 1987: 47).

El vínculo entre *Ett drömspel* y *Efter repetitionen* aparece mezclado con la experiencia profesional y con lo autobiográfico. Aunque metodológicamente sea recomendable separar la obra de su autor, y analizarla aisladamente y en relación con otros textos, y aunque también sea cierto, como se encarga de demostrar Koskinen, que Bergman participó muy activamente en la construcción de su propia leyenda, el intertexto de la obra de Bergman, tomado en su conjunto, construye en sus últimas obras, tanto autobiográficas como audiovisuales, un discurso que insiste en que es imposible arrancar la obra de su contexto, no solo histórico, sino vital, que incluye la vida del autor y también, como veremos, la cuestión del oficio.

Un Bergman que se ha casado varias veces, que ha tenido ocho hijos, que ha trabajado intensamente en cine, teatro y televisión, escribe el guion de *Efter repetitionen* con más de sesenta años. Como dice en *Imágenes*:

Inicialmente pensé en la correspondencia entre un viejo director y una joven actriz. Empecé a escribir, pero pronto me di cuenta de que se hacía aburrido. Sería más divertido si se les pudiese ver.

Mientras escribía di, por lo visto, en un nervio sensitivo o si se quiere en una vena de agua. Del subconsciente trepaban lianas y extrañas malas hierbas. Todo aquello creció como la espuma, inconteniblemente. De pronto se incorporó a la historia la amante del director, que es la madre de la joven actriz. Lleva ya muchos años muerta, pero sin embargo entra en el juego. Entre las cuatro y las cinco de la tarde, la hora silenciosa, regresan muchas cosas a un escenario vacío y oscuro (Bergman, 1990: 192).

184

cuadro

Company (1990: 124) atribuye al *alter ego* de Bergman la capacidad de establecer una *reflexión distanciada* —que adquiere cuerpo mediante el uso de la voz en *off*—, en parte gracias a la edad, sobre la vida y el teatro, tomando sus elementos de los temas insistentes de Bergman y de su propia biografía afectiva. Yo voy a insistir, a partir de ahora, en que *Efter repetitionen* inaugura también una “reflexión distanciada” acerca de las posibilidades de los distintos medios, de sus puntos de unión y de sus fronteras imposibles de atravesar. Pero no voy a apartarme inmediatamente de lo biográfico, solo que voy a traerlo al terreno del oficio. Es muy posible que una “reflexión distanciada”, en este sentido, sea difícil de materializar en un primer intento.

Efter repetitionen es una obra para televisión: la primera que Bergman realiza en un medio audiovisual después de haber anunciado que, con *Fanny och Alexander*, dejaba el cine para siempre. Aquel rodaje, que dio lugar también a una miniserie de cinco capítulos para televisión, le resultó extremada-



Efter repetitionen (*Después del ensayo*, 1984)

mente fatigoso. Frente al cine, la televisión parecía ser un medio más llevadero. Equipos más pequeños, menos personas alrededor, unos días de ensayos y luego unos días de rodaje. A Bergman no le faltaba experiencia en TV, y seguramente sabía de qué hablaba (Bergman, 1990: 192-197 y 308-326).

Según Bergman, *Efter repetitionen* es “un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro” (1990: 192). Es interesante esta expresión de “televisión cinematografiada”. Después de dejar el cine, Bergman sigue eligiendo el soporte cinematográfico —no el video— para realizar esta obra. Quién sabe si por costumbre —por oficio, por saber hacer— decidió rodar *Efter repetitionen* en película, a pesar de que iba a ser una obra para televisión. Dice en *Imágenes* (1990: 192) que hizo esta obra por el placer de materializarla con Sven Nyqvist —amigo y habitual director de fotografía en sus películas—, y con los actores Erland Josephson y Lena Olin.

Después del ensayo estaba destinada a ser un agradable episodio en mi camino hacia la muerte. Seríamos un pequeño equipo. Ensayaríamos tres semanas y Sven filmaría. Trabajaríamos en los estudios del Instituto del Cine y el decorado sería sencillo.

El rodaje careció de alegría (Bergman, 1990: 193).

Una de las razones de esta falta de alegría fue que el modo de trabajo, de rodaje, no le convenía. Demasiados ensayos, las réplicas dejaron de parecerle ágiles de tanto repetir las: hubiera sido mejor hacer menos ensayos y rodar rápido. Comenzó a desconfiar de su propia forma de trabajar con los actores, y pensó, además de dejar el cine, si abandonar también el teatro. Estaban también la *angustia del texto* que de pronto le entró a Josephson, y además, las lágrimas irreprimibles de Ingrid Thulin cuando, en los ensayos, tenía que recitar la frase en la que se preguntaba si no se le habría estropeado su instrumento —su cuerpo, capaz de construir esa “palabra corporal” de la que habla Nancy—.

Las lágrimas de Thulin narradas por Bergman, las confesiones acerca de su propio sentimiento de crisis profesional en aquel momento, unidas a esa sensación de haberse equivocado en el modo de llevar a cabo esta realización no deberían caer en saco roto. Aunque Bergman no se queja en ningún momento de su colaboración con Nykvist, con quien quería trabajar, es indudable que el soporte cinematográfico pesa más de lo que parece: y Bergman no volvió a utilizarlo. El hecho de que la película se estrenara en televisión en Suecia, pero que inmediatamente fuera presentada en Cannes, indica que Bergman no estaba tan alejado del cine y su institución como supuestamente hubiera querido, y en soporte cinematográfico una toma es cara: de ahí la necesidad de ensayar, y de ahí que Bergman recuerde en sus memorias las dificultades de estos ensayos, marcados también afectivamente por sus propios miedos, que se sumaban a los de los actores mayores.

Tomando esta obra como texto desligado de la biografía profesional de su autor y de las circunstancias en las que puede hacerla posible, si atendiéramos solo a las relaciones intertextuales, no podríamos entender hasta qué punto *Efter repetitionen* es “un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”, en el sentido estricto de las relaciones intermediales históricamente condicionadas.

En *Efter repetitionen*, Ingrid Thulin aparece al lado de Lena Olin. Ambas hicieron el papel principal de *Ett drömspel* dirigida por Bergman en dos momentos distintos, Thulin en la versión para la televisión sueca (emitida el 2 de mayo de 1963), Olin para el teatro en 1986, y ambas están aquí. Creo que puede resultar interesante relacionar este hecho con la cuestión del oficio. A pesar de las excelentes

críticas que recibió su versión de *Ett drömspel* para televisión (Brigitta Steene: 408), entre otras cosas por el centrado en los personajes más que en la escena, las disoluciones y la doble exposición, para Bergman se trató más bien de un intento insatisfactorio que se atascó en los problemas técnicos de aquella novedad llamada televisión. Törnqvist (1995: 24) cita a Bergman preguntándose qué fue lo que pudo provocar que la versión televisiva de *Ett drömspel*



Efter repetitionen (Después del ensayo, Bergman, 1984)

fuera incapaz de ofrecer la *dreamy nature* de la obra. ¿Quizás la ausencia de color? ¿El centrado en primeros planos que reducen la sugestión de la escenografía? ¿Las cámaras electrónicas que necesitaban tanta luz que resultaba difícil jugar con el claroscuro?

En cualquier caso, Bergman nunca más intentó llevar esta obra a un medio audiovisual. La presencia de las dos actrices une dos momentos a través de Strindberg: el pasado y el proyecto de futuro —recordemos que Lena Olin, que ya había trabajado con Bergman en *Fanny och Alexander* y en teatro en la versión de *King Lear* en 1984, hará de hija de Indra en el teatro en 1986—.⁶ Se vinculan así dos profesiones en una reflexión sobre el teatro a través de un trozo de televisión “cinematografiada”. Es posible que este subrayado —es televisión, pero hecha en cine— tenga que ver con aquel “atasco en problemas técnicos”, que Bergman (1987: 45) concentra en que “ni siquiera se podía cortar en la cinta de video”. Y es posible también que el recuerdo de aquel intento insatisfactorio, quizás por haber tenido que renunciar a la sugestión de la escenografía, sea lo que justifique la frase de la protagonista de *Efter repetitionen* cuando hace referencia al abismo de la tramoya, tan importante en la puesta en escena teatral de *Ett drömspel*.

Todo puede ocurrir, todo es posible y verosímil. Tiempo y espacio no existen: sobre una insignificante base de realidad, la imaginación hila y teje nuevos dibujos: mezcla de recuerdos, vivencias, puras invenciones, absurdos e improvisaciones.

Los personajes se escinden, se multiplican, se doblan, se desdoblan, se evaporan, se condensan, se reúnen. Pero sobre todos ellos, hay una conciencia, la del soñador...

Parece una descripción de *Efter repetitionen*, siendo la “conciencia del soñador” la voz en *off* de ese director que abre y cierra la película, e interviene, distanciando, distanciándose, en algunos momentos.

6 Törnqvist (2001) recuerda que Bergman no consiguió montar *Las Bacantes* hasta 1991 como drama musical, en 1993 en versión para televisión, y en 1996 como drama, de nuevo en teatro. Como sucede en *Efter repetitionen* con la cita que hace el personaje de Rakel, en las tres versiones la parte de Dioniso está interpretada por una mujer.

Pero así introducía Strindberg *Ett drömspel* en la apostilla que hace de prólogo a la edición de la obra.⁷ Se trata, además, de un párrafo que un personaje lee en *Fanny och Alexander*, la película con la que Bergman abandonó el cine.

En este momento estoy engarzando la perspectiva biográfica —una crisis vital como hacía Company, o vital y profesional, como hacía el propio Bergman—, con la necesidad de distancia que permita reflexionar abiertamente sobre las características de las profesiones y los medios en los que estas se despliegan.

Visto así, *Efter repetitionen* parece un intento de traer de alguna manera una obra que no puede filmarse satisfactoriamente, la sustancia de esa obra, a otro medio, ese medio audiovisual que es refractario a la puesta en escena de la obra teatral. Pero también es “un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro”. Y esto desde dos puntos de vista muy distintos. El teatro visto desde el cine (el autor y director de la película), y el teatro desde el punto de vista de un director de actores (el *alter ego* de Bergman, director teatral en la ficción) que se esfuerza por separar el teatro y la vida. Entre el teatro y la vida ya no se puede hablar de intermedialidad, porque la vida se vive directamente... Sin embargo, hay algo que las relaciona: el papel que se representa de cara a uno mismo y de cara a los demás.

El director de cine habla de las diferencias entre el cine y el teatro y también de lo que les es común. Y lo hace a través de un lenguaje no verbal, mediante los recursos técnicos de que el cine dispone y que lo dotan de una naturaleza esencialmente distinta a la del teatro. Por poner un único ejemplo: en esta película solo hay un *flash-back*, pero es muy importante. Se trata de la aparición de la imagen del niño que fue el protagonista, bajo un foco, como nos ha dicho el personaje del director que recuerda su infancia, viendo una representación de *Ett drömspel*. El argumento de la obra no obligaba de ninguna manera a mostrar esa imagen; bastaba con las palabras. Sin embargo, introduciendo este *flash-back*, no solo se rompe con la sensación de estar asistiendo a una obra teatral filmada, sino que se facilita lo que va a ocurrir después: la aparición del fantasma, y la transformación de Anna Egerman en una niña de doce años que asiste a una conversación que atañe directamente a su pasado, conseguida de un modo tan sencillo como moviendo la cámara siguiendo a otro actor para que una actriz niña ocupe el sitio de la joven mientras la cámara vuelve a la posición inicial, sin romper la ilusión de continuidad. De esta forma también, con la aparición de dos niños de doce años, el que fuera director y la que fuera actriz, se establece un vínculo entre ambos que elude la diferencia de edad actual y que tiene como centro el teatro: el niño ve descrito en *Ett drömspel* cómo se rompe una pareja; la niña, asiste de espaldas, presente físicamente pero ausente en la acción, a la desintegración de una madre que ha vivido profesión y afectos siempre en relación con el teatro.

¿Qué ha conseguido Bergman sin necesidad de una tramoya que rompería la continuidad de la actuación? Nada menos que esto: “mezcla de recuerdos, vivencias, puras invenciones, absurdos e improvisaciones. Los personajes se escinden, se multiplican, se doblan, se desdoblán, se evaporan, se condensan, se reúnen”.

Tanto en la representación teatral de *King Lear* de 1984 como en la de *Ett drömspel*, de 1986, Lena Olin (Koskinen, 1997: 85) permanecía en escena quieta, pero visible, incluso cuando no le tocaba participar. En *Efter repetitionen*, durante la aparición de la madre y la conversación de esta con el director es, no la actriz, sino el personaje, transformado como por arte de magia en una niña de doce

7 En la traducción de Francisco Uriz para *Nueva Revista*, 100 (julio-agosto 2005: 118).

años, quien permanece “en escena”. Lo que en el teatro se convertía en un recurso “metateatral”, aquí —un cuerpo que se transforma en otro en lo que parece ser un escenario— llama la atención sobre las distintas posibilidades de uno y otro medios y contribuye a crear una cierta identificación, un vínculo —ambos como niños ante las distintas caras del teatro— que trasciende el espacio y el tiempo y lleva la película a la dimensión del sueño.

El otro Bergman, el director teatral, el que habla de actuación y fingimiento, de lo que une y separa la vida y el teatro, lo hace a través de los diálogos y la actuación, del acercamiento y alejamiento de los cuerpos en ese espacio limitado que quiere recordar al espectador televisivo o cinematográfico un escenario teatral a través de planos generales que contienen los bordes físicos del proscenio (Abuín, 2013: 100-101).



Saraband (Bergman, 2003)

Ambas dimensiones están unidas a través de la voz en *off* de esa conciencia, la conciencia del soñador. Que podría ser un recurso teatral tanto como cinematográfico, sin duda, pero que se origina con el cine sonoro. En esta película para la televisión aparecen entrelazados los oficios de director de cine y de director de teatro, componiendo una unidad, pero utilizando dos lenguajes diferentes: uno, el que permite superar las barreras espaciotemporales y entrar en la dimensión del sueño,⁸ otro el que a través de la “palabra corporal” facilita que los personajes sean

presencias físicas y su relación, su conflicto, visible. Y todo a través de un tercer medio, la televisión, cuya tradición de teatro filmado Bergman lleva más allá, convirtiéndola en la plataforma desde la que hacer aquí, y continuar haciendo más adelante, una reflexión acerca de las relaciones entre distintos medios.

Queda solo intentar responder a una última pregunta. ¿Por qué dice Bergman que *Efter repetitionen* es “un trozo de televisión”? Creo que con esta expresión se muestra extremadamente consciente de la naturaleza de este medio, que es un flujo amorfo y constante de información, un gran contenedor muy distinto, en este sentido, tanto del cine como del teatro. Pero la televisión tiene, al mismo tiempo, la tradición de esos “trozos”, esos espacios diferenciados, que son los dramáticos: al mismo tiempo diálogo, “palabra corporal”, e ilusión derivada del hecho de ser imágenes.

He utilizado hace un momento la palabra “plataforma”. A pesar de ser una obra para televisión, *Efter repetitionen* fue enviada a Cannes, como sucedió después con *Larmar och gör sig till*, *Saraband* (2003), finalmente, tras su estreno en la televisión sueca tuvo distribución en salas, y como las anteriores fue enviada también a festivales cinematográficos. La relación de Bergman con la televisión es, pues, am-

8 “Cine como sueño, cine como música. No hay arte que, como el cine, se dirija a través de nuestra conciencia diurna directamente a nuestros sentimientos, hasta lo más profundo de la oscuridad del alma” (Bergman, 1987: 84).

bigua. Por un lado parece concebirla como un laboratorio relacionado con el mercado exclusivamente nacional; por otro, como plataforma desde la que lanzar puntualmente producciones a los mercados internacionales, pero ya como “imágenes” capaces de migrar de una ventana a otra y de un soporte a otro. En este sentido *Saraband*, filmada en digital, estrenada en televisión e inmediatamente trasladada a 35 mm. para su difusión en festivales y salas, resulta un colofón interesante. No hablo ya de la carrera de Bergman, sino de la argumentación de este pequeño estudio sobre *Efter repetitionen*. En *Saraband* desaparece toda referencia al teatro, la “palabra corporal” está minimizada. A pesar de la importancia que tienen los diálogos, el silencio recupera la presencia que había tenido en el cine de Bergman. Porque ahora el teatro no puede interferir en el diálogo intermedial que se está investigando, y que tiene como protagonistas al cine y a la música, sobre soporte digital.

Bibliografía

- Abuín, Anxo (2013): *El teatro en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Aumont, Jacques (2007): *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Bergman, Ingmar (1987): *Laterna mágica*. Stokholm: Norstedt (*Linternas mágicas*, trad. Torres, Marina; Uriz, Francisco. Barcelona: Tusquets, 1995).
- (1990) *Bilder*. Stokholm: Norstedt. (*Imágenes*, trad. Uriz Torres, Juan; Uriz, Francisco J. Barcelona: Tusquets, 1992).
- Bordwell, David (2005): *Figures Traced in Light. On Cinematic Staging*. Berkeley, University of California Press.
- Company, Juan Miguel (1990): *Ingmar Bergman*. Madrid: Cátedra.
- Koskinen, Maaret (1997): “Everything Represents, Nothing Is.” *Some Relations between Ingmar Bergman’s Films and Theater Productions*. En Lagerroth, Ulla-Britta; Lund, Hans; Hedling, Erik: *Interart Poetics. Essays on the Interrelations between Arts and Media*. Amsterdam: Rodopi B.V. Pp.: 99-108.
- (2010a): *Ingmar Bergman’s The Silence. Pictures in the typewriter, Writings on the Screen*. Seattle: University of Washington Press.
- (2010b) *Ingmar Bergman, the biographical legend and the intermedialities of memory*. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5862
- (2011) “From Short Story to Film to Autobiography: Bergman’s Intermedial Variations”. *Film International*, 14 de enero de 2011. <<http://filmint.nu/?p=14>> (20/6/2013)
- López-Varela Azcárate, Asunción (2011): *Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación*. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 95-114. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.5
- Nancy, Jean-Luc (2013): *La partición de las artes*. Valencia: Pre-Textos / Universidad Politécnica de Valencia.
- Pérez Bowie, José Antonio (2008): *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Rajewsky, Irina O. (2005): *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*. *Intermedialités*, 6, 43-64.
- Renaud, Charlotte (2008): “An unrequited love of music”. <<http://ingmarbergman.se/en/universe/unrequited-love-music-17560>> (20/6/2013)
- Steene, Brigitta (2005): *Ingmar Bergman. A Reference Guide*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Törnqvist, Egil (1995): *Between Stage and Screen. Ingmar Bergman’s Directs*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- (2001): *A Life in the Theater*. *Scandinavian Studies*, vol. 73, 1, 25-42. Consultado a través de <<http://www.questia.com/read/IGI-7568562/a-life-in-the-theater>> No respeta la paginación del original: por eso en las citas aparece sólo el año. (15/4/2013).

— (2003) *Bergman's Muses. Aesthetic Versatility in Film, Theatre, Television and Radio*. Jefferson: McFarland & Company.
Wilkinson, Lynn R. (2009): *Playful Performances: Ingmar Bergman's Bildmakarna and Film Authorship*. *Tijdschrift voor Skandinavistik*, 30, 269-304. Consultado en
<<http://dpc.uba.uva.nl/tvs/vol30/nr01/art16>> (16/05/2013)

■ Autor

Fernando González García es Profesor titular en el Departamento de Historia del Arte y Bellas Artes de la Universidad de Salamanca. Forma parte de los Grupos de Investigación reconocidos GELYC (Grupo de Investigación sobre Literatura y Cine), de la Universidad de Salamanca, y ECCA (Estudios Cinematográficos y Cultura Audiovisual), de la Universidad Autónoma de Madrid. Sus líneas de investigación son Pier Paolo Pasolini, cine y literatura, cine español y cines africanos. Entre sus trabajos podemos destacar *El tiempo de lo sagrado en Pasolini* (1997), *Crise no cinema espanhol. As adaptações de Rafael Gil para a Cifesa: 1942-1945* (2001), *Mohsen Makhmalbaf: del discurso al diálogo* (Editor, 2008), “Memoria del colonialismo en el cine africano subsahariano” (*Revista Secuencias*, 2009), *El mercado vigilado. La adaptación en el cine español de los 50* (2010, con José Antonio Pérez Bowie).

Fecha de recepción: 28/06/2013 Fecha de aceptación: 15/07/2013



FUERA DE CUADRO



Pathé Frères en Sevilla.

Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía

MÓNICA BARRIENTOS

octubre 2013

193

> Pathé Frères en Sevilla. Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía

En los orígenes del cine, la investigación local ofrece interesantes datos sobre la exhibición de películas de las grandes productoras emergentes de la época. En este artículo se plantea la vinculación entre Pathé Frères y Sevilla, localidad en la que se vieron bastantes títulos de su extenso catálogo durante la primera etapa de la empresa. Se analizan las producciones Pathé que llegan a la ciudad, su distribución por géneros catalográficos, los espacios donde se exhibieron y cuánto tardaron en llegar las nuevas cintas a Sevilla. Todo ello permite vislumbrar un interesante y desconocido panorama de estudio en el ámbito de la Historia del cine local.

Palabras clave: Pathé Frères; cine primitivo; cinematógrafo; exhibición; Sevilla.

> Pathé Frères in Seville. Films screened in company's first stage

In the early cinema stage, the local seventh art beginnings research offers interesting pieces of information about the great developing production companies' film screening. This paper brings into focus the relation between Pathé Frères and Seville, place where many films from its wide catalogue were screened during the company's first stage. Pathé movies that get to the city, how they are assigned according to the catalogue sections, the places where they were screened and how long they took to arrive to Seville are researched. All this lights us an interesting and unknown panorama in History of Local Cinema.

Key words: Pathé Frères; Early Cinema; Cinematograph; Screening; Seville.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/421>.

La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010)*

NEKANE E. ZUBIAUR

➤ La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010)

Pa negre propone una nueva y diferente visión filmica de la posguerra española a través de los ojos de un niño. Un relato alejado de cualquier maniqueísmo que pone de manifiesto la devastación moral que la guerra provoca en el ser humano, más allá de la habitual división entre vencedores y vencidos. El filme recupera además algunos temas presentes en la primera película del cineasta, *Tras el cristal*, pues narra el proceso de aprendizaje de un niño que acaba convirtiéndose en monstruo al seguir el ejemplo de sus mayores y reproducir sus perversas conductas. Las modalidades veridictorias de la semiótica estructural permiten dilucidar las claves del espinoso programa narrativo que el protagonista Andreu lleva a cabo. Guiado por una mirada inicialmente limpia e inocente, y cargada de deseos de saber, el pequeño parte de lo que él considera una acusación falsa contra su padre, y trata de desentrañar los secretos que le rodean para hacer aflorar la verdad. Esa exploración, sin embargo, le conducirá al lado más cruel de su propia conciencia, al descubrir que la supuesta falsedad acerca de su padre es en realidad una verdad, y que la revelación de los secretos tan solo destapa las dolorosas mentiras que su familia ha tejido a su alrededor.

Palabras clave: cine español; infancia; posguerra; figura paterna; modalidades veridictorias.

➤ Perverted childhood. Being and Seeming in *Pa negre* by Agustí Villaronga (2010)

Pa negre offers a new and different filmic view of the aftermath of the Spanish civil war through the eyes of a child. Far removed from any Manichaeism and going beyond the usual division between victors and vanquished, it is a narrative that makes plain the moral devastation war provokes in the human being. Moreover, the film recovers some of the themes present in the filmmaker's first film, *Tras el cristal*, as it narrates the process of apprenticeship of a child who ends up becoming a monster by following the example of his elders and reproducing their perverse behavior. The veridictory modalities of structural semiotics make it possible to elucidate the codes of the thorny narrative program that Andreu, the protagonist, carries out. Behind a gaze that is initially clean and innocent, and filled with the desire to know, the boy starts out from what he considers a false accusation against his father, and tries to unravel the secrets surrounding him to bring the truth to light. However, that exploration will lead him to the cruelest side of his own conscience with the discovery that the supposed falsehood about his father is in reality the truth, and that the revelation of secrets only uncovers the painful lies that his family has spun around him.

Key words: Spanish Cinema; Childhood; Aftermath of Civil War; Paternal Figure; Veridictory Modalities.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/423>.

* Este trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto "El audiovisual español contemporáneo en el contexto transnacional: aproximaciones cualitativas a sus relaciones transfronterizas" del Ministerio de Ciencia e Innovación (Referencia: CSO 2010 - 15798).

El monstruo *queer* en *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Sexualidad, género y parodia *camp* del cine de terror

ATILIO RAÚL RUBINO

octubre 2013

195

> El monstruo *queer* en *The Rocky Horror Picture Show* (1975)

Este artículo se propone realizar un análisis de la película *The Rocky Horror Picture Show* (1975), considerándola como una parodia *camp* del género cinematográfico de terror y de las películas de horror de las décadas anteriores. El objetivo no es realizar un estudio exhaustivo de las múltiples referencias culturales presentes en la película. Por el contrario, el artículo se centrará en figuras clave del imaginario de la ciencia ficción y el fantástico, como el *alien*, el vampiro, Frankenstein, el científico malvado, el *cyborg*, los superhéroes y King Kong, entre otras, para considerar cómo *The Rocky Horror Picture Show* las resignifica desde una perspectiva *queer* que reivindica al monstruo como el lugar de la abyección sexual y, en este sentido, de una verdadera liberación.

Palabras clave: *The Rocky Horror Picture Show*; monstruo *queer*; cine de terror; parodia *camp*.

> The Queer Monster in *The Rocky Horror Picture Show* (1975)

This paper intends to analyze the movie *The Rocky Horror Picture Show* (1975), as a camp parody of the horror films of previous decades. The intention is not to make an exhaustive study of the many cultural references present in the film but to focus on key characters of the fantasy and sci-fi film's imaginary, as the alien, the vampire, Frankenstein, the evil scientist, the cyborg, the superheroes and King Kong, among others, in order to consider how *The Rocky Horror Picture Show* redefines these characters from a queer perspective that claims the monster as the site of sexual abjection and in this sense, a true liberation.

Key words: *The Rocky Horror Picture Show*; Queer Monster; Horror Movies; Camp Parody.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/447>.

De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche*

ANA MELENDO CRUZ

MARÍA DE LA PAZ CEPDELLO MORENO

> De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche*

El presente trabajo pretende abordar el estudio de dos obras significativas de mediados del siglo XX: *Tra donne sole* de Cesare Pavese y *Le amiche* de Michelangelo Antonioni. El objetivo perseguido es demostrar que ambas creaciones tienen muchos más elementos de conexión de los que la escasa crítica que las ha estudiado ha puesto de manifiesto. Se partirá del concepto de *trasducción* aportado por Lubomir Doležel, para designar los procesos de transmisión dinámica de que pueden ser objeto las obras literarias, como mejor denominación de la labor desarrollada por Antonioni sobre el texto de Pavese. Para alcanzar el propósito perseguido se va a emplear una metodología de corte comparatista que se centre no tanto en el análisis de la historia, menos interesante, y más en la estructuración del discurso pavesiano como fuente de inspiración del cineasta ferrarés. Se seleccionarán pasajes concretos de la novela que serán analizados para, a continuación, abordar el estudio de su adaptación concreta en el film. Se escogerá, específicamente, una de las secuencias de la película donde, en apariencia, ambos discursos se muestran más alejados para evidenciar que la distancia no es tal. De esta manera, y como resultado, saldrán a la luz rasgos compositivos de la novela del piemontés que Antonioni fue capaz de captar y *traslucir* a la pantalla con la misma eficacia estética.

Palabras clave: Pavese; Antonioni; cine; literatura; modernidad.

> From the visible to the symbolic: a comparative study of *Tra donne sole* and *Le amiche*

This paper seeks to study two significant works of the mid-twentieth century: *Tra donne sole* by Cesare Pavese and *Le amiche* by Michelangelo Antonioni. The aim is to show that both creations have several linking elements that the criticism has not revealed. It will be considered the concept of *transduction* by Lubomir Doležel in order to designate the work that Antonioni carried out from the Pavese's text. It will be used a comparative methodology not to draw attention to the less interesting analysis of the story, but to structure of discourse elaborated by Pavese and Antonioni. It will be selected specific passages from the novel and they will be analyzed for the study of film adaptation. Specifically, it will be chosen one of the film sequences where apparently both discourses seem to be more distant to show indeed that this distance is not real. As a result, this paper will reveal that the compositional features in Pavese's novel were captured and translated by Antonioni with the same aesthetic effectiveness.

Key words: Pavese; Antonioni; Cinema; Literature; Modernity.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/389>.

Los modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant*¹

MANUEL ASENSI PÉREZ

> Modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant*

En este ensayo se pretende examinar uno de los puntos nucleares de la crítica como sabotaje: el que se refiere a la relación entre los modelos de mundo discursivos y los modelos de mundo naturalizados. El objeto de análisis está constituido por el film de Gus van Sant *Elephant* (2003), a tenor de que posee una base documental como fue la masacre de Columbine. Ello permite llevar a cabo el estudio del modelo de mundo planteado en dicho film y el modelo de mundo de aquellos personajes históricos que perpetraron la matanza. Mediante un examen pormenorizado del modo de enunciación de *Elephant*, de su montaje, planos, banda sonora y dimensión iconoplástica, se hace notar la forma en que sabotea el modo de percepción visual del espectador o espectadora. Tal sabotaje no se lleva a cabo a través de ninguna tesis acerca de las motivaciones de aquel hecho dramático, sino mediante la utilización de una estructura en la que el acto violento adopta la forma de un sublime o agujero “real” (en sentido lacaniano) en torno al que giran las repeticiones del film. Por todo ello, se llega a la conclusión de que el silogismo de Gus van Sant posee una gran complejidad puesto que es capaz de indicar un conjunto de causas interrelacionadas que acaban conduciendo al desastre. Dicho silogismo representa una crítica de la ideología estética en la que la dimensión política del discurso queda puesta en evidencia no como un mensaje sino ligada a un plano de la expresión que en su flujo demuestra que la ética y la estética van íntimamente ligadas.

Palabras clave: crítica como sabotaje; análisis filmico; modelos de mundo; representación de la violencia; dimensión iconoplástica.

> World Models of Gus van Sant: *Elephant*

This essay aims to analyze one of the basic terms of criticism as sabotage: the relationship between discursive world's models and naturalized world's models. The subject chosen is Gus Van Sant's film *Elephant* (2003), taken into account that it is based on phenomenal facts as Columbine's massacre. It allows to carry out the study of the world's model of that film and the one of the historical individuals that realized the slaughter. Through a careful consideration of *Elephant's* enunciation mode, its editing stage, shots, soundtrack and iconoplastic level, we point out the way in which that film sabotages the visual perception of the viewer. Such a sabotage is not carried out through a thesis about the motivations of these dramatic facts, but through the using of a structure in which the violent act takes the form of a “real” (lacanian sense) sublime or hole upon which the film's repetition rest. We arrive at the conclusion that Gus van Sant's syllogism has a huge complexity because it is able to indicate a set of causes interconnected that ends up leading to the disaster. Such a syllogism represents a criticism of aesthetic ideology in which the political dimension of the discourse has been shown in stark relief not as a message but linked to a expression level that in its flowing demonstrates that ethics and aesthetics are intimately connected.

Key words: Criticism as Sabotage; Film Analysis; Word Models; Representation of Violence; Iconoplastic Level.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/448>.

1 NOTA DEL EDITOR: Las restricciones de espacio que constriñen el texto impiden un desarrollo más exhaustivo de algunos términos y aspectos metodológicos. El lector puede suplir esta carencia a través de la lectura del número 237 de la revista *Anthropos. Huellas del conocimiento* (2013), editado por Beatriz Ferrús y Mauricio Zabalgoitia, bajo el título monográfico *La crítica como sabotaje de Manuel Asensi*.

La Churona y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico

LIZARDO HERRERA

➤ La Churona y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico

Este artículo analiza el papel de la réplica en *La Churona* (2010), documental de María Cristina Carrillo, tanto en el contexto colonial del barroco como en la estética contemporánea del neobarroco. La réplica en ambos casos no se reduce a la imitación simple de una imagen, sino que se constituye en la proliferación de una imaginería en donde proyectos coloniales y nacionales conviven conflictivamente con tradiciones populares. Esta extraña convivencia desemboca en una mezcla espacio-temporal en la que se incorporan imágenes, colores, sonidos o sabores de diversa índole y procedencia. Este artículo sostiene que la profusión barroca o neobarroca que vemos en *La Churona* es el resultado de un intenso drama al que le es imposible alcanzar la satisfacción deseada. La llegada de la Virgen del Cisne a Madrid, desde esta perspectiva, condensa la crisis afectiva de los migrantes ecuatorianos, quienes ante la imposibilidad de regresar al Ecuador re-escenifican las celebraciones de la Churona en España con el fin de recrear un sentimiento de *ecuatorianidad*. Así, a la vez que refuerzan sus lazos comunitarios, los migrantes adquieren una visibilidad pública que les permite negociar una mayor inclusión social en una geografía que les es ajena cuando no hostil.

Palabras Clave: neobarroco; alegoría barroca; ethos barroco; migración; Ecuador; identidad; geografías transatlánticas.

➤ La Churona and the Neobaroque Replication: Mapping of a Transatlantic Ecuador

This paper analyzes the role of the replica in *La Churona* (2010), documentary by María Cristina Carrillo, in the Colonial Baroque and Contemporary Neobaroque Aesthetics of Latin America. In both cases, the replicas are not just the imitation of nature or the original, but rather the proliferation of a set of images where colonial and national projects conflict with popular traditions. This conflict results in a mixture of times and spaces where images, colors, sounds, tastes are constantly added. This paper argues that the proliferation of images that we see in *La Churona* comes from an intense drama, which is unable to reach any kind of satisfaction. The arrival of the Virgen of El Cisne to Madrid condenses the affective crisis that immigrants from Ecuador suffer in Spain, who cannot go back to Ecuador and try to replicate the celebrations from el Cisne in Madrid in order to recreate the Ecuadorian identity. Thus at the same time that these Ecuadorian immigrants reinforce their communal bonds, they gain a public visibility in Spain that allows them to negotiate more social inclusion in a land that is not theirs and could be hostile to them.

Key words: Neobaroque; Baroque Allegory; Baroque Ethos; Ecuador; Identity; Transatlantic Geographies.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/457>.

Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra

HORACIO MUÑOZ FERNÁNDEZ

octubre 2013

199

➤ Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra

El cine de Albert Serra es elemental y primitivo. Sus películas parten de textos canónicos (*El Quijote*, *La Biblia*) a los que reducen a su máxima esencia. Al cineasta lo que le interesa es filmar los paisajes y las figuras míticas que lo atraviesan. En la obra de Serra encontramos una clara influencia de la estética romántica. En *Honor de Cavalleria* (2006) don Quijote alude a uno de los mitos claves en el primer Romanticismo: la Edad de Oro; en *El Cant dels Ocells* (2008), para los tres Reyes Magos la Naturaleza es una manifestación de la fe y el misterio divinos. En los paisajes resuena una influencia pictórica romántica: Caspar David Friedrich.

Palabras clave: romanticismo; paisaje; sublime; religioso; primitivismo; cine.

➤ Romantic Landscapes and Sublime Aesthetic. Albert Serra's Cinema

Albert Serra's cinema is elemental and primitive. His films are based on canonical texts (*Don Quixote*, *Bible*) that he reduces its maximum essence. At what interests filmmaker is shooting landscapes and mythical figures that cross it. In Serra's oeuvre we found a clear influence of the romantic style. In *Honor de Cavalleria* (2006), Don Quixote refers to one of the key myths in the first Romanticism: the Golden Age, and *El Cant del Ocells* (2008) landscapes have a clear pictorial reference: Caspar David Friedrich. For Three Wise Man Nature is a manifestation of faith and divine mystery.

Key words: Romanticism; Landscape; Sublime; Religious; Primitivism; Cinema.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/476>.

Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009)

MALENA PAULA VERARDI

➤ Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009)

El presente trabajo analiza la construcción y representación de la temporalidad en el segundo largometraje del realizador Mariano Donoso (*Tekton*, 2009). Se trata de un film que aborda la construcción de un edificio gubernamental situado en la provincia argentina de San Juan, una obra iniciada a comienzos de la década de 1970, abandonada luego durante más de treinta años y retomada en 2006. La historia del edificio, su pasado y su presente, se entrelaza con otras historias y otras temporalidades, como la biografía del propio director del film, como la historia de la provincia de San Juan, de la cual él mismo es oriundo. Pero, además, el relato de la reconstrucción es abordado desde el punto de vista de un espectador frente a la pantalla. Así, *Tekton* constituye, también, una reflexión sobre los vínculos entre la mirada y la imagen, sobre el cine y su historia. De este modo, el objetivo del artículo consiste en examinar los recursos y procedimientos utilizados por el relato en relación con la construcción de las diversas temporalidades que lo atraviesan. Para ello, se analiza la estructura narrativa de la película, que se organiza en función de un contrapunto entre la banda de sonido y la banda de imagen, constituyéndose una suerte de poema sinfónico visual en el cual la voz humana y los diálogos entre personajes se encuentran prácticamente ausentes. El efecto resultante es un texto cuya hibridez discursiva genera numerosas posibilidades reflexivas y en el cual la noción de relato se posiciona como eje de la interpretación del tiempo y la historia.

Palabras clave: historia de Argentina; intertextualidad; arquitectura; temporalidad; documental.

➤ Tales and days. On Mariano Donoso's *Tekton* (2009)

This paper analyzes the construction and representation of time in Mariano Donoso's second feature film. *Tekton* (2009) is a documentary film on the construction of a government building in the province of San Juan, Argentina, which began in the 1970s, was later abandoned for over thirty years, and then resumed in 2006. The history of the building, its past and present, is intertwined with other histories and other times, such as the director's own biography, and the history of the province of San Juan, Donoso's birth place. But the film is also a tale of reconstruction from the perspective of a spectator sitting in front of the screen. Thus, *Tekton* is also a reflection on the bond between gaze and image, a commentary on cinema and its own history. This article examines the film's narrative resources and procedures vis-à-vis the construction of the different times featured in the narrative. To accomplish that, it explores the narrative structure of the film that revolves around a counterpoint between soundtrack and image, thus creating a kind of "visual symphonic poem" where human voice and dialogue are virtually absent. The result is a text whose discursive hybridity creates various reflexive possibilities, where the notion of narrative is set as the axis against which to interpret both time and tale.

Key words: History of Argentina; Intertextuality; Architecture; Time; Documentary.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/469>.

El centro de conservación y restauración de la Filmoteca Española

ALFONSO DEL AMO GARCÍA¹

Antecedentes

Tanto porque el incremento de las colecciones filmicas planteaba directamente la cuestión de la capacidad de almacenamiento, como por la agobiante percepción de que la degradación acética y el desvanecimiento del color constituían peligros crecientes y no suficientemente conocidos, hacia 1988 se hizo patente la necesidad de disponer de un archivo específicamente preparado para la preservación de los fondos filmicos.

Los efectos de la degradación acética ya habían sido señalados a finales de los años cincuenta, pocos años después del lanzamiento de los soportes de triacetato, y las propuestas estándar sobre condiciones de preservación para películas basadas en

estos soportes,² inicialmente aceptadas por los archivos, se habían revelado totalmente insuficientes.



¹ Alfonso del Amo García ha sido jefe de la sección de fondos filmicos de la Filmoteca Española.

² Como las contenidas en la publicación de Kodak "Storage and Preservation of Motion Picture Film" (Motion Picture Film Department, Rochester, 1957).

En la medida de sus posibilidades, la Federación Internacional de Archivos Fílmicos (FIAF) había promovido diversas investigaciones sobre conservación de los materiales fílmicos y, hacia 1990, los estudios publicados por la FIAF³ clasificaban dichos materiales en cuatro grupos, con exigencias distintas para la conservación: elementos con soportes inflamables de nitrato de celulosa; elementos emulsionados para blanco y negro; películas en color y materiales magnéticos.

Para los materiales inflamables, las condiciones de conservación atendían tanto a la seguridad de personal e instalaciones como a la preservación de las películas, y habían alcanzado una estabilidad de criterios que prácticamente no se ha modificado desde entonces.⁴

A finales de los ochenta, aún no se habían definido satisfactoriamente las condiciones de conservación para los soportes de acetato y para las emulsiones de color; faltaban instrumentos y elementos de criterio para la detección y clasificación de la degradación acética, y las propuestas presentadas para la preservación del color eran extremadamente rígidas y no parecían suficientemente justificadas.

Para avanzar hacia la consecución de un archivo adecuado, la Filmoteca Española inició la búsqueda de espacios para sus almacenes y, simultáneamente, promovió investigaciones para mejorar su conocimiento de los procesos de degradación.

Siguiendo la experiencia de otros archivos que han instalado sus almacenes en fortalezas u otros edificios de gruesos muros, se intentó localizar espacios adecuados en construcciones ya existentes. Se

visitaron varios edificios públicos, dotados de gran estabilidad térmica, cuyo uso original ya había sido abandonado y que podrían adecuarse como archivo audiovisual; pero no se encontraron espacios disponibles con las condiciones y capacidades necesarias.

Mientras tanto, la Comunidad de Madrid impulsaba la creación de un polígono industrial, situado al Oeste de la capital, que estaría dedicado a empresas del sector audiovisual y que contaría con un área institucional en la que, en principio, ya se preveía la ubicación de la escuela de cine y la emisora de televisión de la propia Comunidad de Madrid. La Filmoteca y el ICAA consiguieron llegar a un acuerdo con la empresa pública Arpegio, promotora de la Ciudad de la Imagen, reservando dos parcelas: una para construcción de un almacén de alta seguridad para películas inflamables y otra para la sede y el centro de conservación de la Filmoteca.

Para conseguir un mayor conocimiento sobre las características de los materiales cinematográficos y la influencia de las condiciones de temperatura y humedad sobre su conservación, a partir de 1990 y gracias al apoyo del profesor Fernando Catalina, del Instituto de Ciencia y Tecnología de Polímeros (CSIC), la Filmoteca impulsó la realización de una serie de investigaciones sobre características y posibilidades de conservación de los soportes de triacetato; investigaciones que se extenderían hasta 1995 y permitirían una más amplia comprensión de las características físico-químicas de las películas basadas en triacetato de celulosa, así como la evaluación de la importancia relativa de temperaturas y humedades para la conservación.

3 H. Volkman, H. Pietrzok y otros: "Preservation and restoration of moving images and sound". FIAF, 1986. H. Schou y otros: "Preservation of Moving Images and Sound". FIAF, Brussels, 1990. H. Karnstädt, G. Pollakowski, V. Opela y D. Rozgonyi: "Handling, Storage and Transport of the Cellulose Nitrate Film". FIAF, Brussels, 1992.

4 Las publicaciones de la Comisión Técnica de la FIAF (ver nota bibliográfica II, al final del artículo) indican que la producción de gases de descomposición se reduce un 50% por cada 6°C de reducción en la temperatura de almacenamiento; y resaltan que, dado que la permeabilidad de celuloide es muy inferior a la de los acetatos, las condiciones de humedad pueden ser mucho menos severas que las indicadas para los acetatos.

La investigación aportaría datos muy valiosos sobre el valor de la estabilidad en las condiciones de almacenamiento para la conservación a muy largo plazo.⁵

Al cerrarse esta etapa de la investigación, centrada en los soportes plásticos, quedó patente la necesidad de ampliar el conocimiento sobre las gelatinas fotográficas y sus procesos de contaminación y biodegradación.

La investigación sobre biodegradación se extendería el 2000 y el 2007, proporcionando una base sólida para comprender la amplitud del problema planteado por la contaminación microbiológica y la función de la ventilación en la prevención de esta enfermedad. La investigadora principal de este proyecto, Concepción Abrusci, desarrolló sus trabajos con el apoyo del Departamento de Microbiología-III de la Facultad de Biología (UCM) y del Instituto de Ciencia y Tecnología de Polímeros (CSIC). Sus resultados se han plasmado una larga serie de publicaciones internacionales.⁶



La parcela del “voltio” para nitratos, vista desde la segunda planta del Centro de conservación

La relación entre la Filmoteca y la Ciudad de la imagen dio su primer fruto en 1992, al inaugurarse el archivo de alta seguridad para películas inflamables, construido sobre un proyecto del arquitecto Javier Feduchi.⁷

Este archivo, denominado “Archivo 1 del Centro de conservación”, comúnmente conocido como “el voltio”, es una construcción aislada y totalmente subterránea, situada en una parcela del borde exterior del polígono. Dispone de 20 celdas, construidas en hormigón armado, con una

5 Los resultados de la investigación, pueden encontrarse en F. Catalina, T. Corrales, E.P. Collar y A. del Amo: “Los materiales plásticos celulósicos en los soportes cinematográficos”, en *Revista de plásticos modernos*, n^os. 457-458. Focitec, Madrid, julio-agosto de 1994. F. Catalina y A. del Amo: “Los soportes de la cinematografía / Motion Picture Film Stock”. Filmoteca Española, edición bilingüe, Madrid, 1999.

6 Los resultados de la investigación, pueden encontrarse en C. Abrusci, A. Martín-González, A. del Amo, F. Catalina, P. Bosch and T. Corrales: “Chemiluminescence study of commercial type-B gelatines”. *Journal of Photochemistry and Photobiology* 163 (2004) 535-544. C. Abrusci, A. Martín-González, A. del Amo, T. Corrales and F. Catalina: “Biodegradation of type-B gelatine by bacteria isolated from cinematographic films. A viscometric study”. *Polymer Degradation and Stability* 86. 283-291. C. Abrusci, A. Martín-González, A. del Amo, F. Catalina, J. Collado and G. Platas: “Isolation and identification of bacteria and fungi from cinematographic Films”. *International Biodeterioration & Biodegradation* 56 (2005) 58-68. C. Abrusci, D. Marquina, A. del Amo, T. Corrales and F. Catalina: “A viscometric study of the biodegradation of photographic gelatin by fungi isolated from cinematographic Films”. *International Biodeterioration & Biodegradation* 58 (2006) 142-149. C. Abrusci, D. Marquina, A. Santos, A. del Amo and F. Catalina: “Bacteria present in cinematographic films stored in spanish archives. Biodegradation of photographic gelatine”. *Research Signpost* 37/661 (2), Fort P.O., Trivandrum-695 023, Kerala, India. *Recent Res. Devel. Microbiology*, 10(2006): ISBN: 81-308-0022-5. C. Abrusci, D. Marquina, A. Santos, A. del Amo, T. Corrales and F. Catalina: “A chemiluminescence study on degradation of gelatine. Biodegradation by bacteria and fungi isolated from cinematographic films”. *Journal of Photochemistry and Photobiology A: Chemistry* 185 (2007) 188-197. C. Abrusci, D. Marquina, A. del Amo and F. Catalina: “Biodegradation of cinematographic gelatin emulsion by bacteria and filamentous fungi using indirect impedance technique”. *International Biodeterioration & Biodegradation* 60 (2007) 137-143. M. Oujja, E. Rebollar, C. Abrusci, A. del Amo, F. Catalina and M. Castillejo: “UV, visible and IR laser interaction with gelatine” *IOP Publishing Journal of Physics: Conference Series* 59 (2007) 571-574.

7 El arquitecto Javier Feduchi Benlliure (1929-2005) tuvo una amplia relación con la Filmoteca Española, para la cual, además del proyectos para el archivo de nitratos y para una finalmente no construida sede y centro de conservación, desarrollaría las rehabilitaciones del Cine Doré, en 1982, como sala de proyección pública, y del edificio conocido como “Palacio del marqués de Perales”, en 1998, como sede central de la Filmoteca.

capacidad máxima de hasta 10.000 rollos de película. Se ha previsto la posibilidad de construir otras 20 celdas idénticas si, en un futuro, fuese necesario ampliar la capacidad de almacenamiento.

Las celdas están climatizadas a 10-12°C y 45-50%HR y poseen sistemas de detección de incendios y bloqueo de las conducciones de climatización, así como canalizaciones de salida para los gases en caso de incendio. Los equipos de climatización están conectados a un electrogenerador autónomo, situado en superficie, con capacidad para garantizar ininterrumpidamente la ventilación en caso de fallo del suministro eléctrico.

En 1995, el ICAA encargó a Javier Feduchi la redacción de un proyecto para sede y archivo de la Filmoteca, que se construiría sobre la segunda parcela cedida por la Comunidad de Madrid, en la Ciudad de la Imagen. Dicho proyecto, que debía levantarse con fondos procedentes del “1% cultural”, fue abandonado a finales de 1996 por el cambio de prioridades económicas introducido por el nuevo Gobierno.

En 1999, después de que se hubiera decidido el traslado de la sede de Filmoteca al “Palacio del marqués de Perales”, antigua sede de la Hemeroteca Nacional, se diseñó un plan en el cual, manteniendo la dirección de la Filmoteca y los servicios de documentación, acceso a las colecciones y museo en el centro de Madrid, se destinaba la parcela reservada en la Ciudad de la Imagen, a la construcción de un archivo, concibiéndolo como un Centro de Conservación y Restauración (CCR).

Desarrollando este nuevo plan, el ICAA convocó un concurso para la redacción del proyecto

de CCR, al que presentaron sus propuestas un total de nueve equipos, formados por arquitectos e ingenieros o empresas constructoras; concurso mediante el cual el proyecto y la dirección de obra se adjudicarían al arquitecto Víctor López Coteló y al arquitecto técnico José Antonio Valdés Moreno, con la empresa JG Ingenieros para las instalaciones. El proyecto redactado fue entregado en año 2000 y ha servido como base para la construcción del nuevo centro de conservación.

El centro de conservación y restauración

El Centro de Conservación y Restauración, se levanta sobre una parcela 8.118m², situada frente al archivo de seguridad para películas inflamables, y contigua a las sedes de la televisión autonómica, Telemadrid, y de la Escuela de Cine y Audiovisual de la Comunidad de Madrid. Cuenta con una superficie construida total de 15.429 m²; de los que 9.885 m², corresponden a los sótanos y 5.544 m² se levantan sobre el nivel de la calle.

Conservación

Los criterios para el diseño de los archivos del CCR se elaboraron a través del desarrollo de un modelo de clasificación de materiales, en el que las condiciones de conservación –en cuanto a *temperatura, humedad, ventilación y estabilidad*– para cada tipo de material, se determinaron siguiendo las indicaciones establecidas en los estudios realizados por la Filmoteca con la colaboración del INCYTEP, así como a las particularidades históricas del desarrollo y la conservación del cine español y atendiendo a los estudios publicados por la FIAF y otras instituciones.⁸

8 Entre otros, pueden citarse, los desarrollados en el Image Permanence Institute: P.Z. Adelstein, J.M. Reilly, D.W. Nishimura and C.J. Erbland: “Stability Of Cellulose Ester Base Photographic Film: Part I - Laboratory Testing Procedures”. In: SMPTE Journal, May 1992; “Part II - Practical Storage Considerations”. In: SMPTE Journal, May 1992; “Part III - Measurement of Film Degradation”. In: SMPTE Journal, May 1995; “Part IV - Behavior of Nitrate Base Film”. In: SMPTE Journal, June 1995. J.L. Bigourdan: “Preservation of Acetate Base Motion-Picture Film: From Stability Studies to Film Preservation in Practice”. In: “The Vinegar Syndrome”. Gamma Group - Association des Cinémathèques Européennes, Bolonia, 2000. J.L. Bigourdan, and J.M. Reilly: “Effectiveness of Storage Conditions in Controlling the Vinegar Syndrome”. In “Les enjeux du 3ème millénaire”. C.S.T. - C.N.C. Paris, 2000.

El pliego de prescripciones técnicas, redactado en 1999 para la contratación del proyecto, especificaba que, según las características físico-químicas de soportes y emulsiones, sus posibilidades de uso y la importancia de cada elemento para la preservación de las obras cinematográficas, los materiales deberían agruparse en siete archivos; de los cuales, el primero, destinado a los soportes inflamables, ya estaba construido y en funcionamiento en la misma Ciudad de la Imagen.

Para el año 2007, cuando finalmente se veía próxima la construcción del Centro, un análisis más detallado del estado de conservación de los negativos del cine español –realizado cuando la Filmoteca pudo acceder directamente a dichos negativos, en los almacenes de los laboratorios– puso en evidencia la necesidad de modificar las previsiones, incluyendo a la situación de degradación acética de cada material entre los criterios de clasificación.

En su redacción definitiva, el proyecto preveía la agrupación de los materiales de seguridad en siete archivos, con treinta y seis almacenes, prácticamente idénticos, distribuidos en tres plantas subterráneas, con un total de 9.885 m² construidos.

Los archivos 2 y 3 se destinan a materiales de preservación; los archivos 4 y 6 acogen materiales de reproducción y de reserva; el archivo 5 se destina a materiales con soporte de acetato que han traspasado el punto autocatalítico en la degradación acética y, por último, los archivos 7 y 8 se dedican a las copias fotoquímicas de uso en proyección y a materiales magnéticos y soportes digitales.

Para marcar los volúmenes y proporciones de almacenamiento del conjunto de archivos, se tuvieron en cuenta las tradiciones de la industria cinematográfica española, que ha dedicado muy poca atención a la conservación de materiales de producción no incluidos en los montajes definitivos; así como a la gravedad de las pérdidas sufridas por las películas filmadas en soportes de celuloide hasta

1952-54 y el predominio alcanzado por la producción en color desde mediados de los sesenta.

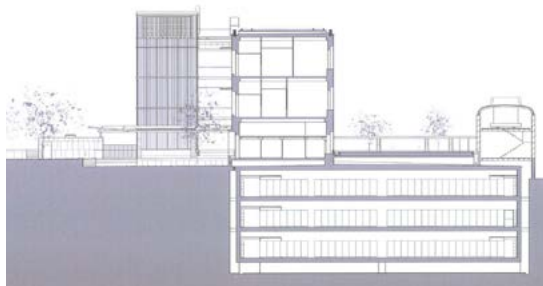
Al evaluar el volumen dedicado a los acetatos gravemente afectados por la degradación, se consideró especialmente la inestabilidad de los negativos de sonido.

Una caja dentro de otra caja

En el pliego de prescripciones ya citado, el Centro se describía organizado en tres bloques: el de archivos, núcleo del proyecto y totalmente subterráneo; el de servicios técnicos y administrativos, y el de instalaciones de climatización; estos dos últimos debían estar completamente separados del bloque de archivos.

Pero si la construcción de un archivo subterráneo representa optar por la máxima estabilidad térmica para los almacenes y, sin duda, es muy adecuado para optimizar los consumos energéticos, también impone la necesidad de hacer frente a posibles filtraciones de humedad en los almacenes; filtraciones que, en la realidad de una gran construcción subterránea como esta, son prácticamente inevitables.

En la solución arquitectónica desarrollada por el arquitecto López Cotelo, para resolver el problema de las filtraciones, el bloque de archivos se diseñó como una caja dentro de otra caja, de manera que la caja interior –el bloque de archivos, propiamente dicho– quedase totalmente separada del terreno, incluso de la cimentación, y poseyera una



Plano de sección transversal del proyecto del CCR



Inundación en la cimentación del CCR, en enero de 2010

cubierta propia, impermeabilizada, independiente y separada de los edificios y del jardín situados por encima de los almacenes, a nivel de la superficie.

En este sistema, la humedad e incluso el agua que puedan filtrarse a través de la impermeabilización de la caja exterior –atravesando el muro/pantalla que contiene el terreno– circula por las cámaras de separación y sobre la losa de cimentación, y es conducida hasta un foso, situado en lo más profundo del sistema, en el que se han instalado dos grupos dobles de bombas de extracción de líquidos.

Para prevenir cualquier posible fallo energético, esos dos grupos de bombeo están conectados a un electrogenerador autónomo de emergencia.

La efectividad anti-filtraciones de este modelo estructural, ya ha quedado totalmente demostrada al permitir superar la presencia de un importante cauce de agua subterránea, que circula a 12 metros de profundidad, que no había sido plenamente detectado en los estudios geotécnicos previos y que inundó la obra durante la fase de cimentación, en el invierno del 2010.

Saneamiento de las cámaras

Pero la presencia de humedad en el sistema de cámaras de separación hacía necesario implantar un medio capaz para ventilar y secar dichas cámaras, garantizando su saneamiento; para ello, en este proyecto, en los costados Norte y Sur del edificio, bajo las galerías laterales de cierre, se han dispuesto aberturas que permiten la entrada de aire en el sistema de cámaras.

El aire penetra a la altura del primer sótano y recorre las cámaras, descendiendo y pasando por debajo del tercer sótano, hasta llegar al patio interior de instalaciones, situado en el núcleo de comunicaciones verticales, desde donde sube, impulsado por el efecto de diferencia de presiones, hasta llegar a la altura del ático, y sale por las aberturas preparadas en la fachada Sur de este núcleo.



Ventilación de las cámaras de separación. Entradas de aire al nivel superior de la cámara oeste



Ventilación de las cámaras de separación. Foso bajo el tercer sótano. Obsérvese el agua que circula por el fondo del sistema



Ventilación de las cámaras de separación. Rejilla "Tramex" del piso de una planta en el patio interior para conductos de instalaciones

Comunicaciones verticales

El ya mencionado núcleo de comunicaciones verticales, situado en el centro del costado Sur del edificio, recorre todas las plantas, desde la cámara bajo el tercer sótano hasta el ático. Contiene la escalera principal y los ascensores, y abre camino al paso de los conductos de ins-

talaciones y acogiendo los aseos y servicios técnicos necesarios en cada planta. Mediante vestíbulos y compuertas cortafuegos, este núcleo está separado de los archivos y de las plantas de trabajo.

Cámaras de atemperamiento

En las esclusas/vestíbulo de entrada a cada uno de los archivos, se han situado dos cámaras de atemperamiento, preparadas para la realización de los protocolos de aclimatación de los materiales que deban entrar o salir del archivo.

Con la excepción de las cámaras que atienden a los almacenes para congelación, todas las cámaras de atemperamiento pueden ajustarse para realizar las aclimataciones de entrada o de salida a cualquiera de los archivos. Así se obtiene una importante ganancia en las posibilidades de flujo de materiales y en la flexibilidad de sistema de archivos.

Siete archivos, treinta y seis almacenes

En el **tercer sótano**, el más profundo, enclavado a -11'25 metros de profundidad, se sitúan los archivos número 2 y 3, dedicados a materiales exclusivamente reservados para la preservación y restauración de las obras cinematográficas.

Estos archivos acogerán a los negativos originales y los duplicados positivos, así como los duplicados negativos y copias estándar cuando estos elementos sean los más originales conservados de una película o cuando contengan informaciones originales únicas, como el *etalonage*.

Las emulsiones para color son el elemento más inestable de los materiales fotoquímicos. Los modelos de conservación clásicos, implantados por archivos muy importantes, se fundamentan en criterios de congelación, pero dichos modelos contienen elementos muy discutibles, tanto por las exigencias de los protocolos marcados para la preparación para la congelación, como por el riesgo que representan las, inevitables, condensaciones de humedad que se producirían en caso de descongelación no controlada de los almacenes.⁹

En el CCR de la Filmoteca, para los siete almacenes del **Archivo 2**, destinado a la conservación de materiales con emulsión de color, se han marcado unas condiciones de refrigeración intensa, no de congelación, lo que equivale a 5°C de temperatura y al 30% de humedad relativa.

Fue precisamente en el almacén nº 1 de este Archivo 2, en el que se inició la puesta en fun-



Cámaras para aclimatación de materiales, situadas en la esclusa de entrada al Archivo 2. (Foto: Diego Martín. Filmoteca Española)

9 Las propuestas de sistemas de congelación se fundamentan sobre los estudios realizados por D.F. Kopperl y C.C. Bard, de la George Eastman House. En su artículo "Freeze/Thaw Cycling of Motion-Picture Films", publicado en SMPTE Journal (Volume 94, Number 8, August 1985), estos investigadores resolvían algunas de las cuestiones fundamentales que planteaba la congelación de películas. El sistema de congelación se ha desarrollado en dos versiones: la sueca "FICA", que sitúa los rollos de película, en condiciones de vacío, en bolsas herméticas; y la alemana, desarrollada en el archivo de Postdam, que utiliza envases herméticos. En ambas, la preparación para la congelación incluye una deshumectación muy severa que, en la práctica, exige retirar la casi totalidad del agua contenida en las gelatinas fotográficas. Ver una exposición de estos sistemas en David Walsh: "Cold Storage using the FICA Apparatus", en "The Joint Technical Symposium, The challenges of the 3er Millenium". CST / CNC, Paris, 2000.



Almacén 1 del CCR. Estanterías compactables con los negativos originales de las secciones de color del Noticiero No-Do. (Foto: Diego Martín. Filmoteca Española)

cionamiento del Centro de Conservación. En diciembre de 2012, este almacén recibió los negativos en color del Noticiero No-Do.

En la actualidad, los 70.000 rollos de los fondos del Archivo Histórico del No-Do, negativos de blanco y negro y de color, duplicados y copias, que se conservaban en sus instalaciones originales de la calle Joaquín Costa, en Madrid, ya han sido completamente trasladados a almacenes de los archivos 2, 4 y 6 del CCR.

El **Archivo 3** se destina a materiales de preservación con soportes de acetato y emulsiones en blanco y negro.

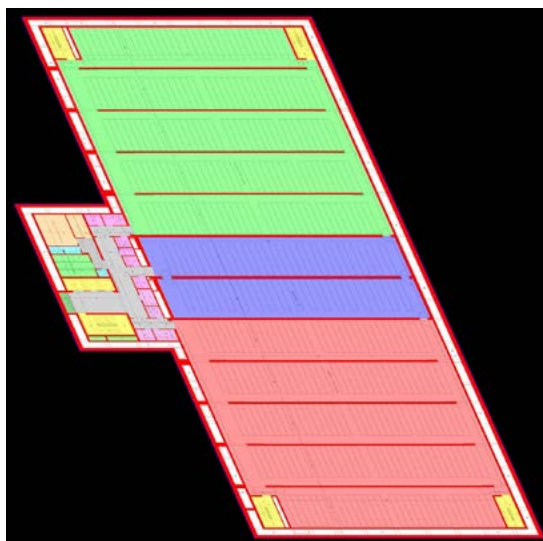
La imagen de plata de las emulsiones para blanco y negro es un elemento extraordinariamente estable y que podría preservarse indefinidamente en las condiciones estándar de un archivo para papel, por lo que, en estos materiales, son los soportes de acetato los que constituyen el elemento crítico para la conservación.

Los cinco almacenes de este archivo se situarán a 10°C de temperatura y 35%HR; condiciones aptas para garantizar la preservación de los soportes de acetato durante más de 250 años.

El **segundo sótano**, situado a -7'65 metros de profundidad, acoge a los archivos 4 y 6, destinados a duplicados negativos de uso en reproducción, junto

con copias de proyección de uso restringido –como las recibidas en depósitos obligatorios por subvención económica–, y las copias de reserva, adquiridas para suplir a las que están en uso. En esta planta también se sitúa el archivo 5, para materiales de preservación afectados por la degradación acética.

Los estudios realizados en el Instituto de Polímeros pusieron de manifiesto que, inevitablemente, el equilibrio entre los contenidos de humedad de la emulsión y del soporte, se modifica cuando las películas permanecen almacenadas durante muchos años en condiciones de baja humedad relativa. En esas condiciones, incluso si no se modificara el contenido total de humedad (por ejemplo, por estar el rollo de película envasado al vacío), sí variaría el reparto de humedad entre la gelatina de la emulsión y el soporte plástico, separándose de las condiciones normales necesarias para el manejo de la película. No hay datos sobre el tiempo que



Esquema tipo de las plantas sótano del CCR. En este caso corresponde al segundo sótano. Se resalta en rojo el Archivo 4, en azul el 5 y en verde el 6. Las cámaras de aclimatación en rosa, los patios y conductos de ventilación en verde, los cuartos de instalaciones en ocre y las escaleras y ascensores en amarillo. (Elaborado sobre el plano de sótano segundo del proyecto del CCR)

podría ser necesario para volver a equilibrar el reparto de humedades hasta las condiciones funcionales originales pero, indiscutiblemente, el plazo de reaclimatación sería mucho más largo cuanto más estrictas fueran las condiciones del almacenamiento; y las consecuencias serían mucho más graves cuanto más veces se repitieran estas variaciones. Al plantear las condiciones de almacenamiento de materiales, como los destinados a reproducción, cuyo uso comporta salidas periódicas de los almacenes y del archivo, se ha considerado preferible reducir las exigencias de climatización, reduciendo así el impacto de los desequilibrios de humedad y, en cualquier caso, garantizando la conservación por periodos superiores a los 150 años. Así, los cinco almacenes del **Archivo 4**, para materiales en color, se estabilizarán a 10°C y 35%HR; mientras que el **Archivo 6**, también con cinco almacenes para materiales en blanco y negro, funcionará a 15°C de temperatura y con una humedad relativa del 35%.

La conservación en congelación sigue presentando múltiples riesgos, sea cual sea el sistema de congelación que se adopte; pero puede permitir ganar el tiempo necesario para llegar a reproducir y restaurar sobre soportes más seguros, las imágenes y los sonidos de materiales muy dañados por la degradación química.

El **Archivo 5**, de congelación, para películas afectadas por el síndrome de vinagre que hayan traspasado el punto autocatalítico de la degradación, dispone de dos almacenes, el número 18 en funcionamiento y el 19, parado, como reserva. Estos almacenes se situarán a 5°C bajo cero y, para controlar la humedad de una manera eficiente y económica, trabajarán en condiciones herméticas, con sus climatizadores recirculando y enfriando continuamente la misma masa de aire, sin otra renovación

que la que casualmente pueda producirse al abrir y cerrar las esclusas de acceso a los almacenes.

Por el contrario, en los otros 34 almacenes del centro de conservación, que funcionan en condiciones de refrigeración para controlar la proliferación de microorganismos, los sistemas de climatización están regulados para renovar completamente el aire hasta 24 veces al día.

El **primer sótano**, situado a -4'05 metros de profundidad, acoge a los archivos 7 y 8, destinados a las copias de uso en proyección y a los materiales magnéticos y soportes digitales.

Los seis almacenes del **Archivo 7**, destinados a las copias fotoquímicas de uso en proyección, tanto de color como de blanco y negro, están climatizados para 15°C de temperatura y 40-45% de humedad relativa. Al establecer esas condiciones, muy moderadas pero cercanas a las que podrán encontrar en los medios de transporte y en las cabinas de proyección, se ha atendido a la necesidad de mantener estable el reparto de humedades, especialmente importante en materiales expuestos al "golpe de calor" del haz de luz de los proyectores; también se han tenido en cuenta las posibilidades reales de duración de copias sometidas al uso en proyección.

La conservación a largo plazo de los soportes magnéticos sólo es posible dentro de márgenes de humedad y temperatura relativamente estrechos. Humedades superiores al 50% favorecen la oxidación de las partículas metálicas y el desarrollo de microorganismos; por el contrario, humedades relativas inferiores al 30-35% pueden perjudicar la coherencia y adhesión de las resinas. Por otra parte, temperaturas inferiores a 10°C pueden determinar la disociación del lubricante.¹⁰

10 Ver Michelle Edge: "Approaches to the conservation of film and sound materials". In: *Joint Technical Symposium. "Les enjeux du 3ème millénaire"*. C.S.T. - C.N.C., Paris 2000. Pp. 14-34. Norma ISO 18923: 2000. "Imaging materials: Polyester-base magnetic tape - Storage practices", International Organisation for Standardisation, Geneva, Switzerland. Norma ISO 18923: 2000. "Imaging materials: Polyester-base magnetic tape - Storage practices", International Organisation for Standardisation, Geneva, Switzerland.

Intentando combinar estas limitaciones, los seis almacenes del **Archivo 8**, destinados a las películas y cintas magnéticas de audio, vídeo y datos, así como al resto de los soportes digitales, se han situado a 15°C y 40-45%HR.

A este tipo de elementos, pertenecen los únicos materiales que (con los conocimientos actuales), cuando han sido realizados sobre soportes de triacetato de celulosa, no son susceptibles de conservación: las películas magnéticas y las películas reversibles de imagen, sonorizadas mediante empistado magnético. En ambos casos, las partículas metálicas de elemento magnético actuarán como catalizadores de la degradación acética y, por las limitaciones ya señaladas, no será posible plantearse la congelación como medio para su preservación.

Instalaciones de climatización

El bloque de instalaciones es una construcción completamente metálica, situada en superficie sobre el borde Norte de la parcela y separada del resto de la planta baja por un jardín, no visitable, creado para contribuir a la estabilidad de los almacenes subterráneos.

Con un total de 1.160m² construidos, distribuidos en dos niveles, este bloque alberga toda la maquinaria necesaria para la deshumectación, enfriamiento y calefacción de los 36 almacenes.

El sistema de climatización arranca, en la planta superior, con cuatro enfriadoras y dos calderas que tratan el agua que, a través de un grupo de bombeo, dará servicio a todos los climatizadores.

En los extremos de esta planta se encuentran tres conjuntos de climatizador/deshumectador, que inician la refrigeración o el calentamiento del aire exterior que se introduce en el sistema y controlan su contenido de humedad.

Las enfriadoras primarias de los almacenes de congelación, también se han situado en esta planta.

A lo largo de la planta baja del bloque, están dispuestos los climatizadores de recirculación para los 34 almacenes refrigerados, que sitúan a la temperatura adecuada el aire ya acondicionado por los climatizadores de la planta superior.



El bloque de instalaciones visto desde la galería del lateral Este del edificio. (Foto: Diego Martín. Filmoteca Española)



Bloque de instalaciones, planta primera. Climatizador nº 2 (archivos 3 y 4) con su correspondiente equipo de deshumectación. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)



Bloque de instalaciones, planta baja. Climatizadores para la recirculación del aire en 34 almacenes. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)



Sistema de ventilación de emergencia. Almacén nº 7. Compuertas en los lados Norte y Sur. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)



Izquierda: sistema de ventilación de emergencia. Colector vertical de extracción de aire para los almacenes 6, 18 y 24.

Derecha: sistema de ventilación de emergencia. Lamas para salida de aire en la planta ático del núcleo de comunicaciones.

Ante el riesgo, inevitable, de que se produzcan averías o paradas para el mantenimiento de cada uno de estos climatizadores, para asegurar la continuidad de funcionamiento del sistema, todos los equipos están interconectados, mediante *bypass* de doble dirección, de forma que es posible sustituir temporalmente aquellos climatizadores que deban quedar en parada por uno u otro motivo, conectándolos con los equipos más próximos.

Los conductos del aire, ya completamente acondicionado, que salen de estos climatizadores, llegan hasta los almacenes a través de la cámara de separación que recorre el costado Norte del bloque subterráneo.

Preservación a muy largo plazo

Por muy potentes y seguros que sean los equipos de climatización que puedan instalarse, al diseñar los almacenes de un centro de conservación, destinado a proteger los materiales durante cientos de años, siempre es necesario tener en cuenta que los equipos fallan y la electricidad puede dejar de fluir, incluso durante largos periodos de tiempo; y que, aunque tales cosas puedan acaecer, el sistema tiene que seguir, indefinidamente, garantizando la ventilación de los almacenes.

Garantizar la ventilación no es suficiente para asegurar la conservación de materiales tan delicados como los cinematográficos; pero

hará posible controlar la humedad e impedirá la proliferación de la contaminación microbiológica.¹¹

Para prever estas contingencias, en el diseño del sistema de climatización del CCR, se ha vuelto a contar con los recursos que para el movimiento de masas de aire proporciona el efecto de diferencia de presiones, que puede aportar un potente sistema de ventilación, sin ningún consumo energético, absolutamente

11 Ver Nieves Valentín: "Assesment of biodeterioration process in organic materials. Control methods". International Conference on Conservation and Restoration for Archive and Library Materials, Erice, 22-29 April 1996. N. Valentín, R. García, L. de Óscar y S. Maekawa: "Microbial Control in Archives, Libraries and Museums". En Restaurator, nº 19 - pg.: 92 a 114. SAUR -Munich, Germany, 1998.



17- Sala de reuniones en planta baja. (Foto: Diego Martín. Filmoteca Española)



Almacén de tránsito en planta baja. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)

seguro y que ha sido eficientemente utilizado por la humanidad a lo largo de todos los tiempos.

Para ello, en los testeros Norte y Sur de cada almacén, se han dispuesto compuertas de gran tamaño que pueden abrirse, dando paso al aire para, a través de una red de conductos verticales, conducirlo hasta un patio de ventilación situado en el costado Este del núcleo de comunicaciones.

En este sistema, el aire de las cámaras penetra por la compuerta Norte, situada centrada y en posición inferior, atraviesa todo el almacén y sale por la compuerta Sur, situada en posición superior y a la derecha del testero. A continuación entra en una red de conductos verticales, contruidos en las cámaras de separación, y sube por el costado del núcleo de comunicaciones, hasta llegar a las rejillas de salida, dispuestas a 15 metros de altura, en el ático.

La efectividad de este sistema ya ha sido comprobada, en la práctica, midiendo los flujos de aire que penetran por las compuertas que, en cualquier situación atmosférica, tienen caudal suficiente para garantizar la ventilación adecuada de los almacenes.

El bloque de servicios técnicos y administrativos

Situado sobre el borde Sur del bloque de archivos, este bloque contiene todas las estancias de trabajo preparadas en el Centro.

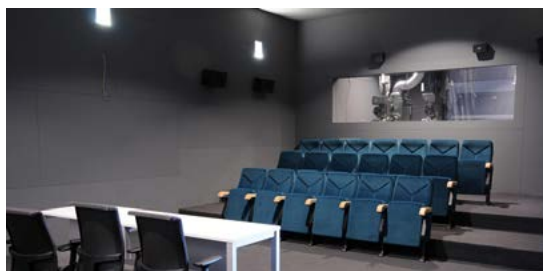
En la planta baja, se encuentra la recepción, junto con las dependencias de mantenimiento y de movimiento de materiales, que cuentan con un muelle de carga y un amplio almacén de tránsito; asimismo, en este nivel se sitúan la jefatura de archivo, dos salas para reuniones y el área de descanso del personal.



Departamento de inspección técnica en planta primera. (Foto: Lourdes Odriozola. Filmoteca Española)



Archivadores para la documentación de propiedad y uso de los fondos filmicos. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)



Sala de proyección para control en planta primera. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)



Sala de trabajo del departamento de investigación en planta segunda. (Foto: Encarni Rus. Filmoteca Española)

En la planta primera, y articulados por el pasillo que cubre todo el lado Sur del bloque, se sitúan los departamentos de inspección técnica, documentación, recuperación e informática, así como una pequeña sala de proyección para control de calidad, dotada con dos proyectores para películas de 35-70mm y un proyector digital de calidad 2K.

En la planta segunda, a lo largo del pasillo, se suceden los departamentos de investigación y restauración física, así como el espacio previsto para un, pequeño pero completo, laboratorio fotoquímico de reproducciones de restauración; laboratorio que se está intentado poner en funcionamiento antes de que sea imposible trabajar con estas tecnologías. Igualmente, en esta planta se ha instalado un laboratorio de restauración y reproducción para todo tipo de registros de vídeo y digitales.

En el ático, que se desarrolla únicamente sobre el núcleo de comunicaciones verticales, junto con los equipos de climatización de este bloque, se ha instalado un pequeño voltio de seguridad, refrigerado, para las películas de nitrato que estén restauración en cada momento.

Un centro para conservación indefinida de la memoria visual

Desde que, en 1988, la Filmoteca iniciara sus primeros tanteos para lograr un nuevo archivo hasta que, en diciembre de 2012, los almacenes del CCR recibieron los negativos de color del Noticiero No-Do, transcurrieron algo más de 24 años.

A lo largo de todo ese tiempo, los planteamientos realizados para la construcción del archivo tuvieron que ser modificados en múltiples ocasiones. En ocasiones, las modificaciones se introdujeron para rectificar concepciones erróneas; también ha sido necesario aceptar modificaciones debidas a cambios en las circunstancias político-económicas en que se mueve el conservacionismo cultural en nuestro país; por último, ha habido modificaciones que se originaban en cambios que era imposible ignorar, porque la cinematografía y el audiovisual están cambiando y, durante estos 24 años, sus perspectivas conservacionistas y su valoración cultural han cambiado radicalmente.

El Centro de Conservación y Restauración de la Filmoteca ha quedado orientado a la preservación cultural [indefinida] de las imágenes y sonido registrados y reproducidos sobre los soportes de la tecnología fotoquímica. Pero la pre-



El Centro de Conservación visto desde el Sureste. (Foto: Diego Martín. Filmoteca Española)

servación de estos soportes no va a ser posible si, simultáneamente, no se preserva la difusión de las imágenes y sonidos que contienen; lo cual, como ya estamos viendo, en muy corto plazo de tiempo, sólo va ser posible contando con las tecnologías digitales.

El Centro de Conservación y Restauración de la Filmoteca se ha constituido como un lugar para la conservación de los registros y las calidades originales de las obras cinematográficas; pero un lugar en el que deberá ser posible investigar y garantizar la continuidad del conocimiento sobre esta parcela fundamental del Patrimonio Cultural del siglo XX.

Ficha técnica

**Centro de Conservación y Restauración
de la Filmoteca Española**

Calle Juan de Orduña, 1. Ciudad de la imagen.
Pozuelo de Alarcón, Madrid

Superficie total construida
15.429,00 m²

Presupuesto total (sin equipamiento)
23.609.382,58 €

Arquitecto
Victor López Coteló

Arquitecto coordinador de la obra
Francisco García Toribio

Aparejador
José Antonio Valdés Moreno

Proyecto de instalaciones
J&G Asociados, S.A.

Cálculo de estructuras
Proyectos de Ingeniería y Arquitectura, S.L.

Promotor
Gerencia de Infraestructuras y Equipamientos

Arquitecta coordinadora
Olga Casado Deleito

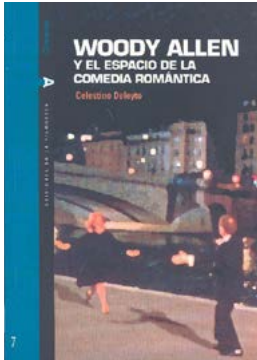
**Ministerio de Educación,
Cultura y Deporte**

**Secretaría de Estado de Cultura
Instituto de la Cinematografía y
las Artes Audiovisuales**

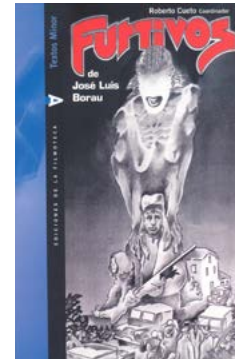
Autor

Ha sido jefe de investigación de Filmoteca Española, donde trabajó desde 1978 hasta su jubilación en abril de 2013. Como responsable de restauración y conservación de los fondos, ha impulsado numerosas investigaciones técnicas e históricas, relacionadas con la degradación acética y microbiológica de los soportes cinematográficos o la fabricación de película virgen para cinematografía. Dirigía los Seminarios/Taller de archivos filmicos que organiza la Filmoteca Española, ha participado en numerosos seminarios y cursos y publicado diversos libros y numerosos artículos sobre los materiales cinematográficos, su análisis, clasificación y conservación. Su estudio “Clasificar para preservar” (Cinemateca de Mexico/Filmoteca Española, 2006), fruto de su mandato al frente de la Comisión Técnica de la FIAF, traza un amplio panorama sobre los problemas de la conservación del patrimonio cinematográfico en tiempos de cambio tecnológico. Su labor archivística también ha abarcado el trabajo historiográfico a través del “Catálogo del cine de la Guerra Civil Española” (Cátedra/Filmoteca Española, 1996), premiado por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas. Ha participado muy activamente en la concepción y puesta en funcionamiento del nuevo Centro de Conservación y Restauración de la Filmoteca.

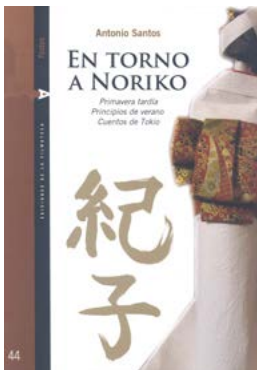
EDICIONES DE LA FILMOTECA



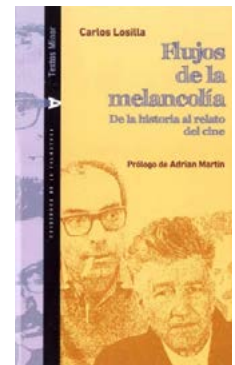
> COLECCIÓN CINEASTAS



> TEXTOS MINOR



> COLECCIÓN TEXTOS



> TEXTOS MINOR



> COLECCIÓN TEXTOS



> TEXTOS MINOR

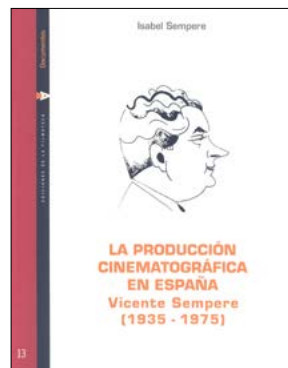
octubre 2013

215

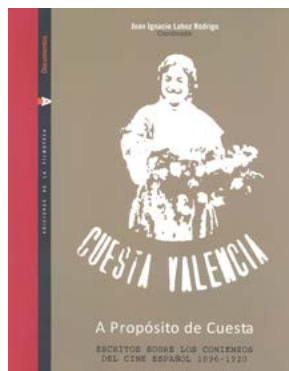
EDICIONES DE LA FILMOTECA



> Premio de la Asociación Española de Historiadores del Cine (2006)



> Premio de la Asociación Española de Historiadores del Cine (2009)



216

biblioteca

VENTA Y DISTRIBUCIÓN EN:

LLIG

LLIBRERIES DE LA GENERALITAT

C/ Avellanas, 14 | 46003 Valencia
T 961 926 180 | Fax 961 926 181
E mail: llig@gva.es

BREOGÁN DISTRIBUCIÓN DE LIBROS

Lanusa 11 | 28028 Madrid
T +34 91 725 90 72 Fax +34 91 713 06 31
e-mail: breogan@breogan.org
www.breogan.org

Futuros posibles: cine y convergencia digital en el espacio del arte

BEATRIZ BARTOLOMÉ HERRERA

Concordia University, Canadá

> *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*

ERIKA BALSOM

Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

En las últimas dos décadas la presentación de imágenes en movimiento por medio de proyectores y pantallas se ha establecido como práctica habitual en el espacio del arte. Hal Foster comentaba en 2003, en una mesa redonda para la revista *October*, que el cine y el vídeo se habían convertido en un medio de trabajo estándar para los artistas contemporáneos.¹ Desde luego el museo —en lo que se podría interpretar como una apertura hacia el exterior— no es ajeno a la proliferación de imágenes y dispositivos visuales en las sociedades postindustriales. Decir hoy en día que las pantallas están en todas partes no parece una exageración, cuando del lugar más remoto nos llegan imágenes grabadas con móviles o pequeñas cámaras digitales que viajan de la estratosfera al fondo del mar. Pensemos en James Cameron alcanzando el fondo marino, y de paso contribuyendo a dibujar los rasgos del Hollywood del siglo XXI con su próxima película en 3D, montada con parte del material grabado en ese mismo viaje. Aunque no se trata de



comparar la cada vez más significativa presencia del cine en el museo con los constantes intentos de la industria cinematográfica por perpetuarse como el medio visual por excelencia, ambas instituciones, cine y museo, han experimentado una profunda transformación a consecuencia de las innovaciones tecnológicas y la fragmentación de las audiencias impulsada desde los años 90 por la expansión de los medios digitales.

Erika Balsom sitúa su argumento precisamente en el intersticio entre innovación y obsolescencia. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* parte de la premisa de que el mundo del arte parece interesarse más por el cine justo en el momento histórico en el que es percibido como un medio en crisis. Así, el cine como artefacto obsoleto y objeto de culto perteneciente a otra época se ha ganado su derecho a entrar en el museo. Ya Adorno decía que museo y mausoleo comparten algo más que su etimología²; ahora bien, Balsom no se detiene ahí, y afirma que es necesario aproximarse a este

1 Hal Foster en conversación con George Baker, Matthew Buckingham, Chrissie Iles, Anthony McCall y Malcolm Turvey (2003) Roundtable: The Projected Image In Contemporary Art. *October*, no. 104, pp. 93.

2 Adorno, Theodor (1962) Museo Valéry-Proust. Barcelona: Ariel, pp.187.

hecho no desde una confrontación de lo nuevo con lo viejo, que inevitablemente acarrea una idea esencialista del cine como monumento a un pasado que ya no es posible. Lo que defiende Balsom es un entendimiento dialéctico de esta relación, por el cual el cine en el espacio del arte es sintomático no de una muerte inminente, sino de la renovación de las dos instituciones implicadas. El museo rejuvenece con la inclusión de pantallas y proyectores a lo largo de sus salas, al mismo tiempo que el cine halla un nuevo espacio de exposición donde encontrarse con nuevas audiencias, redescubrir su pasado e imaginar futuros posibles.

Los artistas presentes en *Exhibiting Cinema* recontextualizan la creación cinematográfica difuminando los límites epistemológicos en los que se inscriben las disciplinas académicas encargadas de estudiar el arte y el cine, convencionalmente diferenciadas y separadas. Esto implica que ambas disciplinas deben llevar a cabo una revisión tanto de los métodos como del vocabulario empleado para hablar de las transformaciones contemporáneas que afectan a sus respectivos objetos de estudio, sin dejar de usar sus propias herramientas. Balsom se decanta así por una metodología interdisciplinar, más allá de la oposición entre el *cuadro blanco* y la *caja negra* que tanto ha dado que hablar en los últimos años, resaltando las diferencias entre ambos espacios y los discursos ideológicos que tradicionalmente se han asociado a estos, desde la crítica al espacio del arte llevada a cabo por Brian O'Doherty a las teorías en torno al espectador y el aparato cinematográfico desarrolladas por Jean-Louis Baudry³. Al llevar su análisis más allá de estos espacios

la autora acertadamente evita reforzar una visión homogénea del cine, situando el trabajo de estos artistas en diálogo con el ambiente general de mutabilidad, fragmentación y dispersión de los medios en la era digital, proceso que paradójicamente conocemos como *cultura de la convergencia*.⁴

De esta manera, el libro recorre a lo largo de sus cuatro capítulos la obra de artistas conocidos en lo que respecta a su uso del cine como medio de trabajo —Tacita Dean, Douglas Gordon, Dough Aitken y Eija-Liisa Ahtila— junto a nombres menos habituales —Candice Breitz, Omer Fast, y Kutluğ Ataman, entre otros— lo cual es de agradecer. Además, incluye el análisis de exposiciones emblemáticas que propusieron en su momento un cambio de paradigma presentando al cine de la mano del arte, como *Passages de l'image*⁵ y *Hitchcock et l'art: coïncidences fatales*.⁶ Balsom analiza los discursos expositivos presentes en ambas muestras en el primer capítulo, *Architectures of Exhibition*, dedicado a cuestiones relacionadas con políticas institucionales y prácticas curatoriales, así como a dilucidar la compleja relación de las obras filmicas con el espectador en el contexto del museo. A continuación, el capítulo *Filmic Ruins* se centra en la relación entre cine, memoria e historia, presente en las obras en 16mm de artistas como Dean, volcados en defender la singularidad del celuloide como material para captar el mundo exterior. El celuloide es reivindicado como índice, en un proceso que reviste al material analógico con un *aura* benjaminiana, perdida antaño por efecto de la reproducción mecánica. La distribución y difusión de múltiples copias características del cine comercial, e

3 O'Doherty, Brian (1999). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.; Baudry, Jean-Louis (1970). Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base. *Cinétique* 7, 8, pp. 1-8.

4 *Cultura de la convergencia* es el título del conocido libro escrito por Henry Jenkins donde hace referencia al proceso de convergencia mediática, no solo como un fenómeno a nivel tecnológico pero también cultural. Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

5 Raymond Bellour, Catherine David y Catherine van Assche, para el Centro George Pompidou, París, en 1990.

6 Guy Cogeval y Dominique Païni para el Museo de Bellas Artes de Montreal y el Centro George Pompidou, en los años 2000-2001.

incluso del cine experimental a menor escala, se ve así sustituida por la edición de copias limitadas que inscriben al material fílmico en la lógica económica del mercado del arte. Balsom tan solo apunta algunas de las consecuencias de esta revalorización del cine en su libro, tema que espera desarrollar en mayor profundidad en su próximo proyecto⁷. La tensión entre lo específico y lo común, es decir, entre el cine como un material único, y el cine como manifestación cultural de masas se aborda desde la perspectiva de la apropiación en el siguiente capítulo, *The Remake: Old Movies, New Narratives*. Por último, en *The Fiction of Truth and the Truth of Fiction*, aborda la crisis de autenticidad que ha marcado los debates en torno a la imagen digital. Las obras aquí discutidas desestabilizan las categorías de ficción y documental, señalando cómo la presencia de estos híbridos en el museo está en relación con el giro hacia el documental en el arte contemporáneo, una tendencia que ha supuesto la apertura a temas relacionados con la política y lo social, bien abordándose desde la subjetividad individual, bien desde la colectividad.

Dejando de lado la crisis de la verdad, si hay algo que podemos afirmar del libro es que, como la autora bien indica, *exponer* el cine en el espacio del arte implica algo más que el simple hecho de mostrarlo para ser visto. *Exponer* etimológicamente también describe la acción de interpretar, de explicar, de hablar de algo para darlo a conocer. Es así como el libro en su conjunto propone una aproximación al estudio del cine en el espacio del arte agrupando sus manifestaciones más características, sin por ello dar a entender que debemos considerar estas categorías como fijas. La obra de Balsom tiene de esta manera la virtud de presentar una visión panorámica desde la que iniciar un zoom hacia el

estudio más en profundidad de determinados artistas o instituciones, pero manteniendo la referencia del conjunto. Por todo esto resulta una lectura imprescindible para los interesados en el tema, que para más alegrías podrán disponer del libro gratuitamente en formato electrónico.⁸

7 Balsom ha hablado sobre el tema de la copia limitada y la circulación de imágenes en la economía del arte en una serie de posts publicados en el blog de la distribuidora LUX: <http://lux.org.uk/blog>

8 Disponible por medio de Amsterdam University Press en www.oapen.org.

Un escuálido análisis del cine español de los sesenta

PABLO FERRANDO GARCÍA

Universitat Jaume I

> *El cine de barrio tardofranquista: Reflejo de una sociedad*

MIGUEL ÁNGEL HUERTA FLORIANO / ERNESTO PÉREZ MORÁN (EDS.)

Madrid, Biblioteca Nueva. Colección Biblioteca Otras Eutopías, 2012



Hay sobrados argumentos para llevar a cabo estudios del cine español sobre films, periodos, profesionales del medio, o tendencias estéticas e industriales que han sido tan denostados como alegremente despachados, cuando no ignorados. Uno de esos objetos de investigación ha sido la época posterior a la Guerra Civil Española, y aún a fecha de hoy sigue habiendo voces discordantes que consideran de escaso interés las producciones de esta época sombría. Se sigue teniendo la creencia de que estas tienen una dudosa calidad narrativa y artística al servirse como meras plataformas de propaganda. Sin embargo, recientes y sólidos trabajos¹ han contravenido esta injusta apreciación. A través de una serie de elaborados y esclarecedores análisis textuales estos ponen de relieve los mecanismos fílmicos inmersos de forma explícita o implícita, los cuales proporcionan la inscripción de significantes que revelan el discurso tanto figurado como oculto

(léase los diferentes estadios de interpretación). De este modo se ha podido sostener, con abrumadora contundencia, una lectura subyacente en torno a un corpus de películas en los que puede inferirse una proyección metafórica del triste latido de nuestro país, es decir, toda una serie de huellas de la guerra y del estado anímico en que se encontraba: soledad marchita, honda melancolía, angustia apremiante, irreparable pérdida del objeto amoroso, velados recuerdos, complejo de culpa...

Así pues, la revelación de los discursos generados por las marcas enunciativas de las películas de la década de los cuarenta, nos ha permitido conocer aspectos de un tumultuoso período histórico-social que, durante muchos años, no ha sido abordado de forma ajustada. Algo similar ocurre con el cine español más popular de los años comprendidos entre 1966 y 1975, el periodo en el que se centra el texto que nos ocupa. Compartimos la opinión

1 Nos referimos a los pormenorizados trabajos de José Luis Castro de Paz: *Sombras desoladas. Costumbrismo, humor, melancolía y reflexividad en el cine español de los años cuarenta*. Shangrila. Colección Hispanoscope. Santander, 2012; y la estela emprendida en su publicación anterior, *Un cinema herido. Los turbios años cuarenta en el cine español (1939-1950)*. Pero también quisiéramos señalar que Castro de Paz no es el único estudioso que atraviesa este severo desierto. Podríamos mencionar a jóvenes autores que han centrado sus investigaciones en dicho periodo como Asier Aranzubia Cob (*Carlos Serrano de Osma: historia de una obsesión*, Madrid, Filmoteca Española, 2007), o Jorge Nieto Ferrando (*La memoria cinematográfica de la Guerra Civil española, 1939-1982*, Publicación de la Universitat de València, 2008), entre algunos más que están a punto de publicarse.

de Miguel Ángel Huerta Floriano y Ernesto Pérez Morán, los editores del libro titulado *El cine de barrio tardofranquista: Reflejo de una sociedad*, sobre el incuestionable interés testimonial que tienen estas películas por las raíces culturales y sociales que en ellas subyacen, el desvelamiento de un singular aliento idiosincrásico, así como la visualización de las modas del momento. Sin embargo, el resultado de este acercamiento al que aluden los responsables del mencionado estudio se nos antoja bastante insatisfactorio. Las premisas establecidas en sus primeras líneas prometen mucho más de lo que el lector puede llegar a recoger: los análisis textuales que se exponen en el capítulo central, titulado “*El cine de barrio en 100 títulos fundamentales: análisis textual*”, no son más que una glosa continua de una sucesión de hechos o acciones de los personajes, vinculados entre sí, para sustraer la médula de la narración. La nutrida selección escogida sirve como base de toda una serie de coordenadas espacio-temporales (campo y ciudad – tradición y modernidad) y de líneas temáticas (la patria y el extranjero, el desarrollo económico, las instituciones oficiales: Política, Ejército, Iglesia y Justicia) que se desarrollarán en los dos últimos apartados (firmados por los mismos editores: Miguel Ángel Huerta Floriano y Ernesto Pérez Morán), con el fin de poder fundamentar su escasa validez discursiva por caduca, pacata y propiciadora de mensajes alienantes y aleccionadores de una moral regida por los valores franquistas.

Creemos que las apreciaciones últimas expuestas por los editores del libro resultan insuficientes, por estar demasiado apegadas a las peripecias de la trama narrativa y de los personajes, lo que nos lleva a un rápido agotamiento de los comentarios. Hemos tenido la sensación de encontrarnos ante una batería de películas uniformes donde apenas han permitido vislumbrar las singularidades dramáticas² de los relatos y/o las tensiones provocadas por las formalizaciones fílmicas y/o discursivas, incluso a espaldas (¿por qué no?) de los preceptos franquistas. No hemos encontrado una sólida construcción analítica en la cual puedan tejerse la puesta en escena,³ la puesta en cuadro (encuadres, mirada, planos, ejes), la puesta en serie (montaje visual y sonoro, campo, fuera de campo, elipsis) y la posición del sujeto de la enunciación frente a los diversos niveles narradores (si los hubiere) con el fin de poder detectar la profundidad del texto fílmico. Más bien, se han ocupado en desplegar una taxonomía de motivos narrativos sobre los que pivotan todas las peripecias argumentales seleccionadas. En ningún caso se adentran en las interioridades (incluidas las referencias a las condiciones de producción de los films, tan necesarias para acotar con rigor las características fílmicas) del relato ya que sólo han atendido a los elementos contextuales.

En el capítulo cuatro del libro presentan, a modo de encabezamiento de la reseña de cada película, una escueta ficha⁴ señalando la(s) empresa(s) gestora(s) y el año de producción, el guión, la

2 Cabe señalar que tales particularidades se encuentran en muy contadas ocasiones, algunas de las cuales son producto de una erudición aplicada a las figuras narrativas. Un ejemplo de ello es la noción de *fallogocentrismo*, acuñada por Derrida, y que Ernesto Pérez Morán emplea con el fin de ilustrar la hegemonía del patriarca en el seno de la institución familiar y también para erigirse en el consabido “macho ibérico” (véase el capítulo 6).

3 Léase: la construcción de personajes, interpretación, decorados, ambientación y *atrezzo*, vestuario, maquillaje, peluquería, efectos especiales, iluminación...

4 Estas fichas están muy lejos de aquellas que fueron presentadas en la *Antología Crítica del Cine Español (1906-1995)*, Flor en la sombra, Cátedra/Filmoteca Española, Serie mayor, Madrid, 1997. Julio Pérez Perucha, el editor del libro, logró aglutinar a un nutrido elenco de investigadores para desplegar una sinopsis argumental de cada película y luego llevar a cabo un concentrado análisis fílmico, incorporando también las características de la producción y del realizador. Creemos urgente una nueva edición del libro que dé cabida a aquellas películas que se quedaron en el camino, así como a las últimas referencias más destacadas del último cine español.

dirección, la fotografía, la música, el montaje, los intérpretes, la duración y el número de espectadores. Tras la ficha técnica hilvanan un prolijo desarrollo argumental salpicado —especialmente en el cierre de las mismas reseñas filmicas— de breves alusiones sobre la escala de planos predominantes, el estilo fotográfico, la caracterización y tipología de los personajes, ciertas frases pronunciadas por los personajes que mimetizan la personalidad del intérprete (léase Manolo Escobar, Paco Martínez Soria, Alfredo Landa) y/o algunos apuntes sobre el posible espesor enunciativo de las letras musicales. Todas estas alusiones no abundan en la producción de sentido, sino que son meras evidencias argumentales contempladas bajo un sesgo sociológico. A la hora de llevar a cabo este apartado del libro (es la parte más extensa), los editores han recurrido a un grupo de académicos (Pedro Sangro Colón, José Luis Sánchez Noriega, Tomás Sánchez Hernández, M. Esther Sánchez Hernandez), provenientes de la Universidad Pontificia de Salamanca, la Universidad Complutense de Madrid, Université Paris Ouest Nanterre La Défense y la Universidad Carlos III de Madrid.

Esta iniciativa editorial parte de un proyecto de investigación, enmarcado en el Plan Nacional I+D+i, donde se pretende exponer tanto las inclinaciones ideológicas como los aspectos sociales y éticos del cine popular. De ahí que Miguel Ángel Huerta y Ernesto Pérez Morán hayan iniciado el libro con una sintética contextualización histórica, explicando las inercias de la política franquista, así como las cinematográficas que se pusieron en práctica durante dicho periodo. También efectúan unas pobres descripciones de las cualidades estético-na-

rrativas sobre los diferentes márgenes de nuestro cine (el Nuevo Cine Español, la Escuela de Barcelona, la comedia degradada en subgénero, el cine metafórico y la Tercera Vía). Todas estas referencias,⁵ incluidas las conclusiones a las que llegan los editores de esta publicación —gracias a una lectura vertical de los filmes estudiados— han servido para tomar como pruebas fehacientes las líneas temáticas mencionadas más arriba, además de plantear unas parcas explicaciones sobre las constantes genéricas y estructurales de los relatos. Un escuálido bagaje, pues, tratándose, en principio, de un trabajo académico cuya exigencia en el rigor y consistencia expositiva debieran ser argumentos más que suficientes para estimular su lectura, pero no es así debido a la reiterativa y farragosa presentación de las tramas narrativas de los films cuya glosa ocupa, como hemos dicho, parte sustancial del texto.

5 Ya puestos a tomar como base nutriente un texto tan antiguo como el firmado por el "Equipo Cartelera Turia" (formado por Juan M. Company, Vicente Vergara, Juan de Mata Moncho, José Vanaclocha), bajo el título *El cine español, cine de subgéneros*, Fernando Torres Editor, Valencia, 1975 no debiera haberse obviado el trabajo formalista de Álvaro del Amo (*Comedia Cinematográfica Española*, Ed. Cuadernos para el diálogo, Colección Memoria y Comunicación, Madrid, 1975) pues habrían aprovechado buena parte de los materiales expuestos. Igualmente debiera haberse mencionado la reciente publicación de las actas del XII Congreso de la Asociación Española de Historiadores del Cine (AEHC): *Olas Rotas. El cine español de los sesenta y las rupturas de la modernidad*, Ediciones del imán, Madrid, 2009.

La vida inenarrable

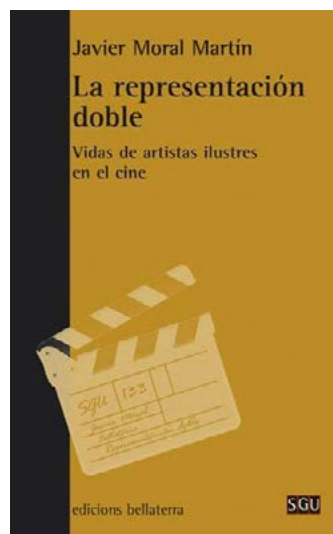
MARCOS FERRER GARCÍA

Universitat Jaume I

> *La representación doble. Vida de artistas ilustres en el cine.*

JAVIER MORAL MARTÍN

Barcelona, Bellaterra, 2013



Asomarse al imaginario que ha forjado el cine sobre el artista plástico en el subgénero del *biopic* y acortarlo como objeto de estudio plantea ya un importante problema por lo escurridizo de los términos de partida y su proyección multidisciplinar, diáspora especialmente fértil a las investigaciones de todo tipo. Javier Moral Martín logra una justificación de su ámbito temático partiendo de la estrecha relación que ha mantenido la narración biográfica de la vida de los *Grandes Hombres* con los valores y decibles en las sociedades a lo largo de la historia. La irrupción de la iconicidad del cine en la formación del imaginario colectivo del siglo XX se corresponde con la adscripción del *biopic* al melodrama y a la narración canónica bajo el pretexto de la adaptación de una *vida*.

Son precisamente sus orígenes literarios y su referencialidad sobre la veracidad de los hechos narrados los que estigmatizan al *biopic* y le convierten en material idóneo para naturalizar la representación canónica en su translación narrativa. Relato clásico, aderezado a su vez con las “licencias dramáticas” alrededor de los núcleos más conocidos, el *biopic* ha sufrido más un revisionismo que una renovación a lo largo de los tiempos

La aproximación desde la metodología del análisis filmico teniendo siempre presente su contextualización histórica, le permite al autor establecer un diálogo constante no solo entre obras y épocas, sino entre los modos de representación de un subgénero tan emblemático del cine canónico como el melodrama, aunque más disperso e inasible. El autor establece acertadamente una batería de homologaciones que constituyen el universo semántico del *biopic*: el enfrentamiento principal que mantiene el sujeto(artista) con la comunidad (oponente) y sus derivaciones no-sujeto, no-comunidad. Así, los pares libertad/ prohibición, naturaleza/cultura, bohemio/ filisteo, locura/cordura o posesión/carencia, muestran la recurrente estructura y el férreo calado del estereotipo del artista en la sociedad occidental

Tras establecer sus bases formales, el autor dedica el núcleo central de la investigación a los contextos históricos del cine. Desde la consolidación del *biopic* en los años treinta y su servidumbre ideológica al individualismo y el pragmatismo estadounidense, pasando por el desplazamiento del interés sobre la vida de los *Grandes Hombres* en la cultura de masas de los cuarenta, para centrarse en el decisivo peso

del melodrama en los cincuenta *Lust for Life* (*El loco del pelo rojo*, Vincent Minelli, 1956), *Moulin Rouge* (John Huston, 1952) o *Montparnasse 19* (*Los amantes de Montparnasse*, Jacques Becker, 1958) que abre las puertas al artista plástico y carga las tintas en los núcleos de su vida, sus antagonismos, el fracaso o la pasividad melancólica del protagonista.

La decisiva irrupción de los nuevos cines en los años sesenta y su ruptura con los modos de representación hegemónicos traen consigo la primera crisis del *biopic*, enfrentándolo al sujeto de la posmodernidad, a la descentralización y desidia hierárquica de una identidad que no se reconoce como sujeto en un espacio-tiempo que ha dejado de pertenecerle, y del que *Andrey Rublyov* (*Andrei Rublev*, Andrei Tarkovski, 1966) constituye un perfecto exponente. La saturación de los núcleos melodramáticos ha dado paso a las catálisis los tiempos muertos.

Estas rupturas abrirán nuevos caminos a la representación del artista plástico, y será a partir de estas páginas donde Javier Moral puede ya enfrentar el modo de representación canónico a los renovadores estilemas que lo cuestionan y subvierten. Todo ello sin abandonar el recorrido histórico hasta llegar a las décadas que nos preceden; el *biopic* pertrechado en el multiculturalismo (feminismo, homosexualidad...), que lejos de ser transgresor asimila valores y formas canónicas con sus modelos a la baja de grandes artistas, precediendo el revisionismo actual de los *blockbusters*.

Y frente a ellos otro tipo de cine que se ha acercado al *biopic* variando la manera de aprehender la representación de una *vida*. Raúl Ruiz con su película *Klimt* (Raúl Ruiz, 2006) recoge en cierto modo el testigo de *Andrey Rublyov* y sirve como modelo a partir del cual Javier Moral se adentra en el análisis de esas quiebras representativas y las consecuencias que de ellas se desprenden. Ese “no decir del todo bien” sobre el protagonista, la indistinción entre lo real e imaginario de unas

imágenes-tiempo que se derraman sobre esos cristales de los que habla el autor, y que enfrentan al sujeto con la alteridad de una identidad oscilante que nada sabe de linealidad narrativa cuando sacude la memoria. No hay espejos que la restituyan, no hay pasado ni presente al que aferrarse. Esta herida abierta en la representación del *biopic* persistirá como eje temático en el apartado dedicado a otras geografías. En él se hará un breve acercamiento a las particularidades del subgénero en el cine español centrándose en su figura predilecta, Goya, cuya “españolidad” será puesta en entredicho por Saura en su obra *Goya en Burdeos* (Carlos Saura, 1999) estimulante alejamiento de los cauces narrativos al uso.

En esta misma exposición de otros modos de representación se entiende la confrontación que realiza entre Occidente y Oriente, el breve pero preciso acercamiento expone las raíces de sus diferencias en lo concerniente a la representación y al concepto de artista. Lo que se evidencia es que la misma figura del artista y las bases canónicas de su representación no son naturales, sino culturales, y que no pueden pretenderse exclusivas ni excluyentes.

Coda. Le mystère Picasso versus El sol del membrillo sirve de último epígrafe para enfrentar dos películas que sintetizan y proponen discursos filmicos opuestos en su acercamiento al proceso creativo del artista, simbolizados en la mano de Picasso y el ojo de Antonio López. Imagen-acción frente a imagen-tiempo. La principal tensión que planea en la representación canónica en torno al *biopic*, es como bien señala Javier Moral, su pretensión no solo de hacer ver sino de hacer creer a través de lo filmado, de constituirse en un nuevo imaginario colectivo basado en la potencia icónica de esa adaptación cártica. Condensación de una vida expuesta en sus núcleos y constreñida a los decibles y porqués del momento histórico en el que surge el film.

Las consecuencias de la pretensión de veracidad del cine hegemónico en el *biopic*, pasan por some-

ter ni más ni menos que la materia vida al corsé del relato. Y ello implica otros problemas que atañen al sujeto; la necesidad de fijar su identidad como algo inmutable, de entender su vida como *continuum* temporal que remite a los núcleos del pasado para entender los porqués de un presente ligado a la causa-efecto.

“No hay que olvidar nunca el momento desde el que se habla” escribe Javier Moral citando a Foucault; y es que el autor nos hace ver a lo largo de sus páginas estos problemas fundamentales, que apuntados en un principio se abandonan solo en apariencia para poder acotar el arranque de la investigación, pero que, siempre latentes, vertebran el análisis formal de las obras sobre el artista plástico hasta devenir inevitable eje temático. Por ello la investigación sobre el *biopic* de artista acaba señalando las costuras de la representación en su fricción con la vida.

En última instancia, es la misma representación de la vida como constructo cultural lo que está en juego. Por ello el desmembramiento de los mecanismos canónicos le sirve a su autor para contraponerlos a los de ese otro tipo de cine (ejemplificados en *Goya en Burdeos*, *Klimt...*) que, sin aspiración de hacer creer nada, se desvanece con el hálito proustiano en una sucesión de tiempos al capricho de recuerdos, sin presente desde el que reconstruir el pasado como causa ni arrojar luz sobre los porqués. No hay motivos para una identidad en constante desplazamiento, el sujeto se descentra en el espacio y la catálisis es el hueco de la representación. Quizás siendo conscientes de la irrepresentabilidad de la vida rocemos con algo de ella y, de paso, del artista.

Este sugerente recorrido es el que nos propone Javier Moral, que desde la metodología del análisis del discurso filmico sobre el artista es capaz de proyectar la verdadera naturaleza de lo que está en juego tras la máscara de los modos de representación; la misma maleabilidad de la vida e identidad del otro en el discurso cultural de cada momento. El libro alumbrá sus propuestas y señala además otros caminos.

Claves mediáticas de una singular trayectoria internacional

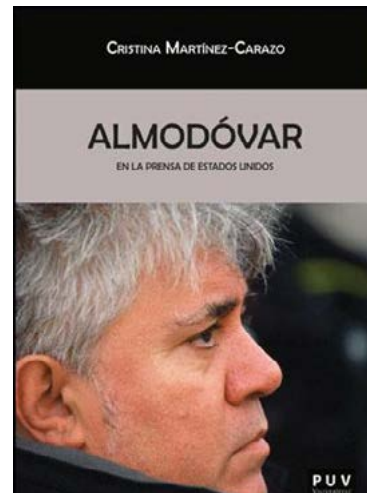
PABLO LÓPEZ-RABADÁN

Universitat Jaume I

> *Almodóvar en la prensa de Estados Unidos*

CRISTINA MARTÍNEZ-CARAZO

Valencia, Publicacions de la Universitat de València, Biblioteca Javier Coy d'estudis norteamericans, 2013



226

biblioteca

Tradicionalmente el cine extranjero, incluido el español, ha tenido una presencia muy limitada en Estados Unidos por diferentes motivos culturales y sobre todo industriales. En este sentido, el estudio del reconocimiento alcanzado por Pedro Almodóvar en ese país ofrece una buena oportunidad para profundizar en dos cuestiones: contextualizar correctamente los factores de la escasa proyección de nuestro cine en ese complicado mercado audiovisual; y conocer algunas de las claves del éxito internacional de este director.

Dentro de la singular carrera cinematográfica de Almodóvar, un aspecto clave poco estudiado hasta el momento ha sido su estrategia promocional, y en concreto su relación con los medios de comunicación. Desde hace décadas, a nadie se le escapa la muy notable presencia mediática que siempre alcanza este director tanto en España como otros países. Sin duda, junto a un estilo cinematográfico reconocible, es necesario subrayar cómo este director y su productora El Deseo han conseguido con el paso de los años consolidar también un estilo comunicativo concreto. En este sentido, tanto un acertado diseño de sus campañas de promoción, como una cuidada relación con los medios (polémicas y gestión de filias/fobias incluidas) han resultado deter-

minantes para dar visibilidad internacional a su cine, conquistar públicos esquivos como el norteamericano y alcanzar una indudable dimensión global.

A partir de este marco temático general, el libro de la profesora Cristina Martínez-Carazo explora con gran detalle la dimensión periodística *almodovariana*. En concreto, analiza de forma panorámica la respuesta ofrecida por la prensa estadounidense al cine de Pedro Almodóvar y reflexiona sobre su impacto en la recepción de sus films en la sociedad norteamericana. En este sentido, el libro ofrece una doble singularidad, primero temática y luego metodológica.

En primer lugar, es de agradecer el novedoso prisma temático adoptado en el texto de esta profesora española docente en la Universidad de California. Hasta el momento, los estudios académicos sobre Almodóvar se han centrado fundamentalmente en reflexiones sobre la evolución de su estilo y autoría fílmica, el análisis de muy diversas temáticas presentes en su cine (desde la imagen de la España democrática hasta el amor, el deseo o la política, entre otros), o el estudio de su impacto social sobre un tipo concreto de espectador. En este sentido, el papel de los medios y su relevancia dentro de su carrera encuentra en este libro un desarrollo

monográfico preciso, correctamente documentado con bibliografía y datos actualizados.

Y además, a nivel metodológico, es necesario destacar la arriesgada decisión de analizar la crítica cinematográfica aparecida en algunos de la prensa de referencia norteamericana más importante (*The New York Times*, *The New Yorker*, *Los Angeles Times*, *San Francisco Chronicle* y *The Washington Post*) a lo largo de un extenso periodo (1981-2012). Aunque la autora es consciente del complicado momento que atraviesa tanto este tipo de medios como ese género concreto, dos motivos parece que avalan la correcta de su decisión. A pesar de haber acusado un sensible retroceso en relevancia social y profesional, la crítica cinematográfica sigue siendo un termómetro y un filtro profesional decisivo para la correcta interpretación y difusión de un film extranjero en Estados Unidos. Más en el caso del cine de autor, como es el caso de Almodóvar, que no dispone de los medios para competir con las campañas de promoción de los grandes estudios.

Respecto a su estructura, el libro presenta tres partes bien diferenciadas. En el primer capítulo, “El cine español al otro lado del Atlántico: Almodóvar en USA / USA en Almodóvar”, encontramos una correcta contextualización de la limitada presencia de nuestro cine en Estados Unidos y de la singular evolución de este director hasta lograr una presencia regular en sus pantallas, medios y festivales.

En un segundo capítulo, “Almodóvar en *The New York Times*”, se realiza un repaso a la valoración global de sus películas por parte de este influyente medio desde 1987 hasta la actualidad. Los resultados muestran la muy notable y creciente atención ofrecida por esta cabecera de prestigio, auténtico catalizador informativo en la capital cultural del país, y su poder para darle una visibilidad adecuada al cine internacional cine en el mercado norteamericano.

En un tercer bloque, se ofrece un recorrido exhaustivo por el tratamiento recibido en la crítica en el resto de medios seleccionados, y se estable-

cen dos etapas dentro de la difusión de su obra en Estados Unidos: una inicial más minoritaria, hasta su primera nominación al Oscar a Mejor película extranjera en 1989 por *Mujeres al borde de un ataque de nervios*; y otra de consolidación y pleno reconocimiento que abarca desde los noventa y llega hasta la actualidad.

En concreto, el tercer capítulo, “De Madrid a Hollywood: la crítica estadounidense durante la primera fase del cine de Almodóvar”, describe con multitud de ejemplos mediáticos y datos de taquilla, cómo el director manchego logra superar el rechazo inicial a su cine y poco a poco cincelar una presencia regular en mercado estadounidense. Y en el cuarto capítulo, “La prensa estadounidense frente al último Almodóvar: del éxito en Hollywood a la conquista del mercado global”, se ofrece posiblemente el contenido más interesante del libro: una síntesis de los factores que determinan una buena valoración o el rechazo dentro de la crítica norteamericana, detallando las estrategias mediáticas seguidas. Por último, el libro ofrece un interesante regalo para especialistas: un apéndice que recoge de forma sistemática una lista de premios, nominaciones y presencia en festivales a lo largo de toda su filmografía.

Del análisis de caso realizado en clave mediática sobre la trayectoria de Almodóvar en Estados Unidos se desprenden varias aportaciones relevantes:

- una visión precisa y actual de los mecanismos comunicativos y promocionales decisivos dentro del mercado estadounidense.
- una reivindicación (que compartimos) sobre el papel de la prensa especializada y de la crítica periodística, como clave interpretativa del discurso cinematográfico.
- un estudio imprescindible para conocer la habilidad de este director a la hora de captar la atención de la crítica estadounidense y sortear los tradicionales límites que impone el mercado de este país a la entrada del cine extranjero.



En resumen, en *Almodóvar en la prensa de Estados Unidos* encontramos un muy recomendable ensayo que ofrece una mirada comunicativa novedosa sobre la obra de este director, y en concreto algunas claves periodísticas imprescindibles para entender su trayectoria hasta alcanzar su reconocimiento como un autor global.

La adaptación al medio, estrategia de supervivencia

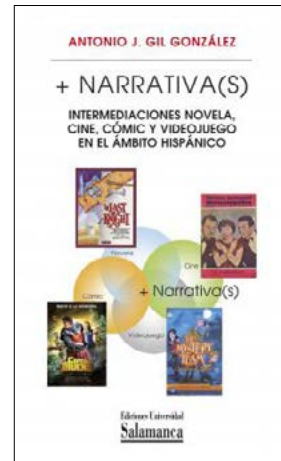
MARTA MARTÍN NÚÑEZ

Universitat Jaume I

> + *Narrativa(s)*. *Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*

ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ

Salamanca, Universidad de Salamanca, 2012



Como los seres vivos en la naturaleza, los relatos también se adaptan al medio para su supervivencia. Quizá sea esa la idea más potente que nos transmite Antonio J. Gil González en su estudio sobre los relatos de nuestro tiempo. El autor hace un profundo análisis sobre las intermediaciones entre la novela, el cine, el cómic y el videojuego, que deja ver un universo de relatos adaptados que saltan de un medio a otro, de una pantalla a otra.

El libro, en su primera parte, asienta los conceptos y terminología en este universo de adaptaciones, que sirve como fundamentación teórica de la obra. Este trabajo, minucioso y necesario se convierte en uno de los pilares que permitirá tomarlos como referencia en investigaciones posteriores, acotando términos que ya son hoy de dominio público como *hibridación*, *remediación* y *adaptabilidad* y engarzándolos con otros como *ilustración*, *reescritura* y *transficción* (en el plano del contenido) para generar un eje intramedial (*imitación*, *complemento*, *serie*) y otro intermedial (*crossmedia*, *transmedia* y *multimedia*) que permite empezar a ordenar y clasificar los relatos de nuestra cultura, que ya no son estancos y que van y vuelven de unos medios a otros. La aplicación íntegra de esta teorización la vemos aplicada a dos ciclos, *Bourne* y *XIII* que dibujan el mapa

completo de las adaptaciones. Aunque de sumo interés, un lector no especializado puede encontrar que esta aplicación teórica invita a perderse en el entramado de intermediaciones, por lo que se echa en falta un mapa (uno de verdad, gráfico) para auxiliar al lector. La segunda parte de la obra dedica un capítulo a cada medio (novela, cómic, cine y televisión y videojuego), que toma como centro para estudiar los relatos que en él se originan y la forma en la que se construye su proceso de adaptación a los otros medios.

Desde el principio, el libro respira el bagaje cultural del autor, que se define como el *homo sampler* de Fernández Porta, en una encrucijada entre el *homo typographicus* de la galaxia Gutenberg, el *homo audiovisualis* de la galaxia McLuhan y el *homo digitalis* de la galaxia Gates (y Jobs). De ahí que las referencias a diferentes obras (novelas, películas, series de televisión, cómics y novelas gráficas, videojuegos) salpiquen abundantemente la lectura, ilustrando las argumentaciones y conceptualizaciones teóricas con ejemplos necesarios y bien traídos. Quizá, en este sentido, la etiqueta que acota el estudio al ámbito hispánico se queda un tanto corta, cuando a través de la lectura es evidente que, a pesar de las pinceladas a productos (y producciones) españoles, el ámbito de estudio es global, especial-

mente cuando el autor toma dos ejemplos como son los ciclos de *Bourne* y *XIII* para ejemplificar su hipótesis sobre las adaptaciones.

Situar la casilla de salida desde el campo de la literatura (no en vano el autor es profesor de esta disciplina) condiciona un punto de vista en el que ésta se sitúa como origen de los relatos, como la piedra angular a partir de la cual se realiza el análisis, dejando el cómic, el cine o los videojuegos sujetos a una mirada externa a su materialidad textual. La importancia que se da a la gramática, por ejemplo, se deja ver en la original forma de nombrar los capítulos, en función del tiempo verbal más apropiado (presente continuo, pretérito indefinido, imperativo, pluscuamperfecto, etc.), pero se echa en falta una voz donde la gramática audiovisual, videolúdica o estética tengan la misma importancia que la lingüística. El autor manifiesta en repetidas ocasiones la necesidad de eliminar la distinción entre la alta cultura (literatura) y la cultura de masas (cine, televisión, cómic, videojuegos), abogando por la transversalidad del saber y legitimando así su adentramiento en el territorio de la transmedialidad. No obstante, prescinde, en ocasiones, de las investigaciones propias de cada campo, omitiendo referencias que contribuirían a trabajar estos otros campos al mismo nivel que el literario. Por ejemplo —y pese a que el estudio de los videojuegos en España es muy reciente— se obvian los trabajos de Pérez-Latorre, Scolari, Daniel Aranda o Víctor Navarro, que están sentado los pilares sobre los que trabajar en este nuevo territorio. De esta forma, la mirada del autor no deja de ser una mirada filológica extendida, que se enfrenta a estos territorios con una caja de herramientas que no le es propia y que, sin pretenderlo, evidencia esa distinción entre la literatura y el resto de formas culturales.

+ *Narrativas*, en definitiva, revela un estudio necesario, pero de difícil abordaje por la multiplicidad de relaciones intermedias entre los relatos y

las particularidades de cada medio. A pesar de ello, dibuja un mapa para ordenar y sistematizar unas relaciones que no siempre se dejan clasificar con facilidad y acota la terminología para designarlas, que supone un importante avance en la investigación sobre narrativas.

La guerra civil española en clave americana

JESÚS PERIS LLORCA

Universitat Jaume I

> *Spain is us. La Guerra Civil española en el cine del Popular Front (1936-1939)*

GARCÍA LÓPEZ, SONIA

Valencia, Publicacions de la Universitat de València, 2013



El libro de Sonia García López presenta un gran interés por muchos y variados motivos: por el tema de estudio, por la perspectiva teórica desde la que se aborda, por sus diversas implicaciones y por el rigor en el análisis.

Para empezar, me parece muy acertado haber escogido como título ese juego de palabras: *Spain is us*, es decir *Spain is US*. Y no, precisamente en un sentido imperialista, sino en el de una implicación solidaria establecida desde la izquierda. En efecto, este libro nos habla de aquellos Estados Unidos anteriores a la Guerra Fría y al McCarthismo, en los que había un Partido Comunista, un movimiento obrero, al que por cierto las asociaciones de afroamericanos en defensa de sus derechos se vinculaban, una intelectualidad que apostaba, con diferentes grados de decisión, por la revolución social. Este libro permite reconstruir al lector aquel campo cultural, engrosado además en los años 30 por los intelectuales, artistas y cineastas europeos que habían llegado a los Estados Unidos huyendo del fascismo. Entendemos también así por qué hubo una *Lincoln Brigade*, por qué aquellos combatientes llegaron a España pensando que nuestra Guerra Civil tenía mucho que ver con ellos. Ese *Spain is us* en efecto nos permite establecer parale-

lismos y solidaridades insospechadas, campos culturales afines, sectores ideológicos contiguos, a los que al final del camino aguardaban sendas derrotas: la aniquilación física y el exilio en el caso de los españoles, la estigmatización, la marginación, en el caso de los Estados Unidos; en cualquier caso, la exclusión de los relatos y las culturas nacionales. Los Frentes Populares, con todos los matices que se quiera, estaban condenados a la derrota.

El libro de Sonia García analiza los textos filmicos producidos en Estados Unidos sobre la Guerra Civil durante los años en que duró el conflicto en el contexto de la emergencia como bloque histórico del llamado *Popular Front*. Este se configuró a partir de la alianza de intelectuales de izquierda más o menos vinculados al comunismo y a los movimientos obreros, algunos de ellos procedentes de Europa, como Joris Ivens o Helen Van Dongen, por ejemplo, y los *New Dealers*, que andaban ampliando el poder adquisitivo de la clase obrera como respuesta a la crisis, y estaban reclamando la legitimidad del Estado para intervenir en la economía y tratar de garantizar unas condiciones mínimas de bienestar (y de capacidad de consumo). Un Frente Popular a la americana, en suma, que sin embargo resultaba equivalente a los frentes populares europeos en aquel contexto.

El libro analiza por un lado las películas documentales producidas en la costa este, en el encuentro entre el cine de vanguardia y el imperativo social, con largometrajes de montaje como *Spain in Flames* (Helen Van Dongen, 1937) o películas propiamente documentales que culminan con *The Spanish Earth* (Joris Ivens, 1937). Por otro lado, se ocupa también de los intentos de cine de consumo de inspiración política producidos en la costa oeste tratando de penetrar la industria hollywoodense, particularmente de la película *Blockade* (1938), dirigida por William Dieterle y protagonizada por Henry Fonda.

El libro acierta al centrar su análisis no tanto en el valor referencial de las películas, sino en su valor semiótico, en el significado que tenían en su contexto de producción y en la manera en que interpelaban al público al que iban dirigidas. La Guerra Civil española no era ajena a la problemática de los Estados Unidos en esa época, como no lo era el problema de la tierra, desde la gran depresión, como no lo era la existencia de grandes masas sometidas a un régimen de explotación cercano a la esclavitud por oligarquías regionales, como no lo era la amenaza del fascismo. Los movimientos obreros, pero muy especialmente los afroamericanos, segregados al sur de la línea Mason-Dixon, discriminados en todo el país, e indignados además por la pasividad internacional ante la invasión italiana de Abisinia, se sintieron muy vinculados a la suerte que corriera el pueblo español. Hay una Guerra Civil española en clave americana, es decir, hay una idea de la Guerra Civil española que tiene que ver con los conflictos interiores de la sociedad estadounidense. Y esa es la imagen que laboriosamente construyen estos textos filmicos, y que Sonia García analiza con rigor, documentando además de manera impecable las condiciones en que fueron producidos, y estableciendo así su lugar de enunciación. Conseguir la implicación emocional de los estadounidenses en la guerra de España, conseguir que Roosevelt hubiera

derogado la Ley de Neutralidad, eran objetivos que tenían que ver desde luego con la solidaridad, con la conciencia de que la batalla contra el fascismo debía ser global. Pero también, y acaso sobre todo, con el establecimiento de nuevas hegemonías sociales y culturales en Estados Unidos, y con avances decisivos en la justicia social en el interior.

El tema resulta apasionante. Por lo que revela de la percepción internacional de la Guerra Civil española; por cómo contribuye a pensarla encajada en la historia de occidente, y no como anomalía ensimismada; por el interés de los propios textos estudiados y lo que dicen sobre la función social del cine o sobre la retórica de la imagen, o incluso sobre la posición de Hollywood en todo este proceso histórico.

Apasionante, por tanto. Y vinculado a, como dice la propia autora, “un conflicto que, tras más de setenta años, nos sigue convocando de manera íntima” (230). Sin embargo da la sensación por momentos de que la autora ha decidido elidir la pasión (el deseo) de su escritura, optando por una ostensible asepsia analítica, la “distancia [...] en realidad deseable y necesaria para todo análisis histórico”, para decirlo con las palabras con las que concluye el ensayo.

Ello, en el terreno ideológico, le lleva a hacer algunos gestos que pretenden marcar el discurso como neutral, pero que en realidad lo que hacen es sugerir equidistancia, lo cual no es ni mucho menos lo mismo. Es decir, a fuerza de enfatizar la impasible neutralidad, a fuerza de marcar distancias con los postulados ideológicos de las películas, algo muy legítimo, incluso necesario, a los efectos del análisis, por momentos, sin embargo, acaba por decantar ideológicamente el discurso hacia el otro lado. Me estoy refiriendo a afirmaciones tan discutibles (e inexactas históricamente) como hablar de “países en que, como sucedía en España, la oposición al fascismo había provocado una guerra civil” (45), poner al mismo nivel la amenaza que suponía

el fascismo para los judíos y el comunismo para los católicos (195), o afirmar que “la razón humanitaria es clave para la toma de posición política de la misma manera que la razón o el argumento de la cruzada, entre otros, lo fue para los sublevados” (98).

Es decir: es verdad que todos los discursos analizados son productores de significado, y su mensaje no es referencial, sino ideológico. Pero eso no quiere decir que todos los discursos sean iguales. Porque no son iguales los efectos que se pretende que tengan. No es lo mismo denunciar los bombardeos indiscriminados sobre la población civil, aunque ello se haga mediante imágenes con vocación de mito, que superponer sobre los acontecimientos históricos esquemas narrativos míticos como el discurso de la cruzada, que por cierto convierten en necesarios o inevitables esos bombardeos sobre objetivos civiles reificados mediante operaciones retóricas. El discurso crítico, por aséptico que se pretenda, no puede ignorar esa diferencia. Porque no hay afuera de la ideología, ignorarla es también ideológico.

En cualquier caso nos encontramos ante un libro de gran interés y rigor, imprescindible para cualquier estudioso o persona interesada en el cine producido en torno a la Guerra Civil española, o en el campo cultural del radicalismo en los Estados Unidos, entre otras cosas.

El cuerpo y su potencia

ANA SEDEÑO VALDELLÓS
Universidad de Málaga

> *Cuerpo a cuerpo: Radiografía del cine contemporáneo*

DOMÈNEC FONT

Barcelona, Círculo de Lectores, Galaxia Gutenberg,
2012



El tristemente desaparecido Domènec Font se impuso, en *Cuerpo a cuerpo: Radiografía del cine contemporáneo* (Galaxia Gutenberg, 2012) la tarea titánica de aplicar gran parte de la reflexión sobre el cuerpo proveniente de la fenomenología y las ciencias sociales como la sociología y la antropología al análisis de buena parte de lo mejor del cine de los últimos treinta años. En este propósito el autor se posiciona humildemente ante tal empresa con una perspectiva ensayística, hablando de su tarea como “aplicación de isótopos radioactivos” y afirmando: “Intento tan sólo explorar un camino sinuoso a través de distintas placas sensibles y en esa perspectiva aspiro a un modo de reflexión que prescinda de pronósticos previos, aunque pesen sobre ella las hipótesis exploratorias y el eco de las imágenes soñadas. Es posible aplicar isótopos radioactivos sobre el cuerpo para superar su opacidad, pero es imposible trazar ecografías sobre la espina dorsal del tiempo” (p. 12).

La dimensión temporal es muy importante en la existencia de este libro, tanto porque, como el mismo autor afirma, el tiempo se ha convertido en una coordenada que ha marcado la teoría del cine en las últimas décadas, como por la necesidad de definir el objeto mismo de cine contemporáneo, que no parece designar un período estable aún. Asumiendo este carácter líquido y la influencia sobre él de

la modernidad fílmica de los años sesenta (aún no suficientemente superada), Font asegura partir cronológicamente de los años ochenta del siglo pasado solo por comodidad, conociendo que la escritura sobre cine se posiciona en un terreno resbaladizo donde la memoria personal ejerce de sustrato.

En su introducción, la obra realiza una compleja y sugerente exposición de motivos, consciente de algunas problemáticas que (ya apuntadas levemente en mis palabras anteriores) es necesario tener en cuenta para no errar en su dirección: en primer lugar, el estatuto del nacimiento mismo del cine, como tecnología de reproducción que coronó un siglo dominado por el romanticismo, el XIX, donde, según el autor, el imaginario humano vivió un agitado estado onírico. La importancia de los estados paralelos, los mutantes, los espectros y los fantasmas caracterizaron el siglo XIX y la experiencia perceptiva en el momento del nacimiento del cine. El estado hipnótico es el que definió al primer espectador de cine, ansioso por experimentar estados alterados de la mente: desde este punto de vista, el autor justifica el surgimiento de lugares anteriormente impensables, las salas de cine, donde, casi a modo de cavernas, era posible suspender la consciencia, la percepción tradicional.

Como ya apunta Derrida, el deseo de relación con los fantasmas se inscribe como motivo funda-

cional del cine, y en esta idea se sustenta toda una interpretación alrededor de muchas de las figuras que poblaron el cine mudo: desde el cine de terror hasta el nacimiento de los mitos y el *star system*, que encarnaron en figuras estos fantasmas. En unas pocas páginas, Font realiza una propuesta breve de historia del cine a partir de ciertos cataclismos en estas necesidades por parte del espectador. Desde el cuerpo de la felicidad de las *stars* y otras figuras de la fotogenia (que ponían cuerpo a un ideal de belleza en contraste a la miseria cotidiana de la vida de entreguerras), se pasa a un rechazo del cuerpo glorioso de la inmediata posguerra. En este tránsito, el discurso del autor encuentra un hito que seguramente coincide con los comienzos de la modernidad cinematográfica. A partir de aquí afirma que el cine contemporáneo “aparece como un síntoma, y en las tensiones que instaura y las emociones que escenifica reclama un cierto estado hipersensorial y una determinada construcción del cuerpo afectivo” (p. 20) donde “la figura humana abandona su condición de totalidad orgánica para abrirse al fetichismo del fragmento” (p. 21).

En este punto es necesario subrayar otro hilo conductor de la obra que nos ocupa, la profunda reflexión sobre la naturaleza de la imagen; el autor no la aborda de manera directa pero esta se instala en muchas de sus reflexiones, y resulta ineludible atendiendo a lo enciclopédico y variado de las referencias empleadas.

Por último, durante esta fragmentaria introducción (plagada de minicapítulos en su mayoría, en contraste con los desarrollados epígrafes en que se divide cada parte), Font expone las condiciones de la escritura del libro que el lector tiene entre las manos, lo que ahonda aún más en la experiencia fuertemente física que, en mi opinión, tiene la lectura de *Cuerpo a cuerpo*: el camino paralelo con que describe la exploración de la historia del cuerpo filmado y la de su enfermedad a través de pruebas, diagnósticos y tratamientos a que es sometido. El

libro se vuelve así el testimonio de una experiencia vital que el autor encara libre y directamente con frases como “Decido colocar el cáncer ante el espejo del ensayo” o “Yo soy porque estoy enfermo” citando a Nancy (p. 30). El libro es la prueba de lo que puede un cuerpo, de su potencia, como indica la primera cita del libro, de Spinoza (p. 9).

A partir de aquí, el libro de Font se encuentra dividido en cuatro partes y una coda, estructurado en torno a aspectos complementarios de esa “fantasía de disipación” que el cuerpo ha tenido durante la contemporaneidad y cómo se ha “hecho carne” en el cine.

En “Humano, demasiado humano” (primer bloque) se realiza una directa referencia a Nietzsche como creador de la genealogía de la subjetividad moderna más potente e influyente en el arte y las ciencias sociales: el ser humano en sus límites difusos con lo animal y lo tecnológico ayudan a describir las naturalezas del monstruo, el androide o el cyborg, figuras del imaginario del presente.

El cine de catástrofes, el de terror y mucho del serie B deben parte de su éxito popular a estos tópicos. La cuestión de la vida artificial y la capacidad de la especie humana para crear otros seres está en la iconografía de la literatura de terror desde Frankenstein. Desde entonces, el imaginario cultural se ha poblado de relatos donde se ponen a prueba los límites morales de la ingeniería científica. Resulta interesante confirmar el agudo espíritu crítico que puede comprobarse mientras leemos esta parte, donde no hay problema en unir el pensamiento de Hanna Arendt y la *Introducción a la metafísica* de Martin Heidegger con películas de serie B norteamericanas como *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) y proseguir con una obra de culto como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), para abordar tanto la paranoia norteamericana de la guerra fría como las disquisiciones y dicotomías del ser y su relación con la otredad y las dobles apariencias.

En estas páginas el autor se propone tratar el fantástico como un “laboratorio de experiencias figurativas” (p. 95), y realiza una curiosa operación de hibridación de ideas políticas, filosóficas y artísticas para describir cómo el cine ha retratado el devenir-animal, los meandros por los que ciertos autores han abordado una “fenomenología de la mutación”: el animal y el monstruo parecen convertirse, en el cine de David Cronenberg o Werner Herzog, en algo mucho más cercano a la idea de humano de lo que el ser humano mismo parece desear.

En “Fenomenología del mal” (segundo bloque), el autor explora cómo el pensamiento filosófico, la literatura y el cine, especialmente, exploran el enigma del mal, “fenómeno humano profundamente inmerso en la experiencia moral”. *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) deslumbra en este comienzo del capítulo y justifica un análisis sobre las raíces psicóticas y la desestabilización de la familia, mientras que la revisión en territorio europeo se centra en la filmografía de Michael Haneke o Lars von Trier, cineastas que podrían dar nombre a un género sobre la neurosis y el desequilibrio de la cultura europea contemporánea, y su deriva en violencia...

El repaso del autor a esta radiografía de la temática maligna en el cine contemporáneo continúa con Quentin Tarantino, David Fincher, los hermanos Coen y mucho del cine de psicópatas estadounidense de los años ochenta, además del cine de yakuzas japonés, con el que destaca Takeshi Kitano, así como alguna última producción surcoreana de la mano de uno de su más prolíficos autores, Park Chan-wook. El capítulo finaliza destacando a “cineastas entomólogos” como Cronenberg, Abel Ferrara y sobre todo David Lynch, artistas que filman lo más oscuro del alma humana.

“Estética de la desaparición” (tercer bloque) recupera buena parte de lugares míticos como la carretera, los espacios abiertos y las actividades del tránsito y el vagabundeo para visitar buena parte

del cine estadounidense desde Jim Jarmusch a Gus Van Sant, aunque sin olvidar toda una producción asiática, (especialmente coreana, japonesa e iraní), quizás la que más sutilezas parece encontrar en la experiencia humana del presente.

“Figuras de lo invisible (Fantología)” (cuarto bloque) propone un análisis de los márgenes de lo visible del cuerpo en su relación con la emanación del tiempo y las problemáticas de cineastas de la Nouvelle Vague como Philipp Garrel, Jacques Rivette o Jean Eustache, presentes todavía en otros como Claire Denis y Arnaud Desplechin, pero también en buena parte del cine portugués (Manoel de Oliveira) y el cine español (José Luis Guerin y Albert Serra).

En él se repasa buena parte del cine espectral americano que enraiza en su cultura desde los años ochenta, así como las últimas obras de Kubrick y el trabajo de M Night Shyamalan. Esta interesante parte se engarza con la reflexión sociológica de la producción norteamericana actual que el autor hace en el primer bloque. Películas como *El bosque* (*The Village*, M. Night Shyamalan, 2004), *Mystic River* (Clint Eastwood, 2003) *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) resultan obras representativas de la paranoia del imperio después de los acontecimientos del 11 de septiembre de 2001.

La misteriosa coda del libro se acerca a una voluntad de próximo trabajo de Domènec Font. Como compensación, el presente se aparece como un libro móvil, denso, adaptable a las múltiples fantasías e imaginarios del lector; un libro, por tanto, vivo, que se disfruta y nos habita como las palabras, los poemas o las historias que nos llegan al corazón, que disfrutamos mientras vivimos.

El libro póstumo del pensador Domènec Font, exponente de la enseñanza sobre cine en España, es mucho más que una radiografía sobre el cine contemporáneo: propone una manera de vivirlo, disfrutarlo, es decir, es un regalo al espectador-lector como individuo inteligente y exigente. Sin

lugar a dudas, *Cuerpo a cuerpo: Radiografías del cine contemporáneo* se constituye en un verdadero testimonio de una conciencia de recepción audiovisual: dibuja la materia necesaria para reconocerse espectador del (cine del) presente, para comprender las claves sobre el cine del futuro y para entender lo que de memoria personal e historia colectiva tiene este arte.

Domènec Font fue catedrático de Teoría e Historia del Cine Moderno de la Universidad Pompeu Fabra, ensayista multidisciplinar, fundador de diversos grupos de investigación y autor de libros como *La última mirada. Testamentos fílmicos* (Premio de Ensayo de la Asociación Española de Historiadores del cine en 2000, reeditado en 2006), *La noche del cazador* (1998), *Paisajes de la modernidad. Cine europeo 1960-1980* (2002) y *Michelangelo Antonioni* (2003), algunos de ellos textos básicos de apoyo a la docencia y la investigación fílmica en España.

ACUSE DE RECIBO

Selección realizada por José Antonio Palao Errando (Universitat Jaume I)

Recogemos aquí una selección de monografías sobre cine y otras expresiones audiovisuales publicadas en los últimos meses.

LIBROS

Discurso filmico: cinematografía, directores, géneros, industria

- ABAD, JOSÉ. *El Vampiro en el espejo: Cine y Sociedad*. Granada: Editorial Universidad de Granada 2013
- ALDARONDO, RICARDO. *El Cine musical USA*. San Sebastián: Filmoteca Vasca, 2013
- ARANZUBIA, ASIER. AROCENA, CARMEN, CARRERA, PILAR. ZUMALDE, IMANOL (Eds.) *Composiciones de lugar: Ensayos in honorem Santos Zunzunegui en su 65 aniversario*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012.
- BELLOUR, RAYMOND. *El cuerpo del cine. Hipnosis, emociones, animalidades*. Santander: Shangrila, 2013.
- BENAVENTE, FRAN. SALVADÓ. GLORIA (eds.) *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo*, Guadalajara: Intermedio ediciones, 2013
- DELGADO, ANA MARÍA. FIDDIAN, ROBIN. *Spanish cinema 1973-2013: Auteurism, politics, landscape and memory*. Manchester: Manchester University Press, 2013.
- FONTE, JORGE. *John Lasseter*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2013
- GARCÍA CARRIÓN, MARTA. *Por un cine patrio: cultura cinematográfica y nacionalismo español (1926-1936)*. Valencia: Universitat de València, 2013
- GUBERN, ROMÁN. *Cultura Audiovisual (Escritos 1981-2013)*. Madrid: Cátedra, 2013.
- LÓPEZ DE SOLÍS, IRIS. *El film researcher*. Barcelona: UOC, 2013.
- MERCADER, ANTONI Y SUÁREZ, RAFAEL (Eds.) *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- NEIRA, ELENA. *El espectador social. Las redes sociales en la promoción cinematográfica*. Barcelona: UOC. 2013.
- OTERO, JOSÉ. *María. Aprender cine de los maestros: Diálogos con Ray, De Sica, Truffaut, Cottafavi, Rovira Beleta, Grau y las "Nuevas Olas"*. Madrid: Editorial Fragua, 2013
- PEREIRA, ANA CATARINA; CARDOSO E CUNHA, TITO. *Geração Invisível: Os novos cineastas portugueses*. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2013.
- PÉREZ OCHANDO, LUIS. *George A. Romero: cuando no quede sitio en el infierno*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 2013
- RINCÓN, OMAR (ed.) *Zapping TV. El paisaje de la tele latina*. Bogotá: Friedrich Ebert Stiftung, 2013.
- RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Francisco. *Todo lo que hay que saber de Contenidos Audiovisuales*. Madrid: Wolters Kluwer, 2013
- RODRÍGUEZ, HILARIO J. *Cine XXI: directores y direcciones*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2013

SCHAEFER, Dennis; SALVATO, *Larry Masters of Light. Conversations with Contemporary Cinematographers*. Ewing: University of California Pres, 2013

SHORT, MARIA. *Contexto y narración en fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

VALLET RODRIGO, Joaquín. *Terence Fisher*. Madrid: Cátedra, 2013.

VV.AA *Con A de animación*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2013

WRIGHT, SARAH. *El espectador social. Las redes sociales en la promoción cinematográfica*. Manchester: Manchester University Press, 2013

ZUNZUNEGUI DIEZ, SANTOS. *Lo Viejo y lo nuevo*. Caimán. Cuadernos de cine. Madrid: Ediciones Cátedra, 2013

RECURSOS DIGITALES

Si en algún sitio de Europa se está investigando y experimentando sobre la relación del discurso audiovisual y la cultura audiovisual, con una gran implicación tanto de las instituciones y universidades como de las dos universidades que tienen allí su sede (Bristol University y University of West of England) éste es la ciudad de Bristol.

Estos son algunos recursos institucionales.

- Pervasive Media Studio: <http://www.pmstudio.co.uk/>
- Digital Cultures Research Centre: <http://www.dcrc.org.uk/>
- React. <http://www.react-hub.org.uk/>

Y éstas algunas revistas, blogs y proyectos.

- JMP Screenworks, revista que combina la reflexión teórica con la muestra de trabajos de experimentación audiovisual, editada por la profesora y cineasta Charlotte Crofts: <http://www.jmpscreenworks.com>
- La página de Tim Kindberg <http://champignon.net/>
- PROJECTION HERO. <http://www.eyefullproductions.co.uk/curzon/projectionhero.html>
- El blog sobre documental interactivo de la profesora y cineasta Mandy Rose: <http://collabdocs.wordpress.com/mandy-rose/>
- I-docs: <http://i-docs.org/>
- Digital Fleapit: <http://digitalfleapit.wordpress.com/>
- Nth Screen: <http://www.pmstudio.co.uk/project/the-nth-screen>
- Bristol Radical Film Festival: <http://bristolradicalfilm.org.uk/>
- Science Fiction Film and Television: http://muse.jhu.edu/journals/science_fiction_film_and_television/

CALL FOR PAPERS

<http://www.archivosdelafilmoteca.com>

(Acceso libre y gratuito mediante registro previo)

NOTAS PREVIAS DE INTERÉS GENERAL:

- 1) Aquellos lectores que deseen remitir artículos para publicar en *Archivos de la Filmoteca* deberán registrarse como lectores, y autores (se pueden marcar ambas casillas). Si tienen cualquier duda, podemos hacerlo desde la dirección de la revista, previa indicación, una vez hayan registrado su primera entrada.
- 2) Para evitar solapamientos de última hora, rogamos el envío de un e-mail a revista@archivosdelafilmoteca.com indicando su interés en remitir un artículo y la temática que se abordará en él (la fecha límite para las propuestas que se ajusten a la temática del número 73 será el 10 de diciembre). De esta forma, sabremos de antemano los artículos posibles y su viabilidad aunque se mantengan las fechas límite prefijadas para su entrega posterior y la revisión por pares ciegos.
- 3) Se pueden enviar artículos tanto para la convocatoria del número 73, abril de 2014, como para las líneas temáticas posteriores, así como no inscritos en los temas que se prevén cuya cabida pueda ser viable al margen del espacio monográfico (en tal caso no hay limitación de fechas para las propuestas)
- 4) Si un lector de la revista ha publicado un libro y lo considera de interés especial para que se escriba una reseña sobre él, puede indicarlo a la dirección electrónica japalaoerrando@gmail.com y nos pondremos en contacto para habilitar la forma de recepción de la edición y su posible reseña.
- 5) Todos los autores a quienes se publique un artículo en un número de *Archivos de la Filmoteca* tendrán de inmediato la consideración de evaluadores, salvo deseo contrario que, en su caso, deberán explicitar.
- 6) Se ruega, pues, la actualización de perfiles por parte de los autores para incluir datos sobre especialidad y área de conocimiento para la posterior remisión de textos a evaluar.

CALL FOR PAPERS número 73 (abril, 2014)

ARCHIVOS DE LA FILMOTECA mantiene permanentemente abierta su convocatoria a propuestas de artículos para sus contenidos monográficos, bajo la denominación **Cuadro**, y miscelánea, **Fuera de cuadro**, que deberán efectuarse a través de esta plataforma, previo registro personal dándose de alta como “lector” y “autor” en la sección de registro. En la sección AUTORES se detallan las normas de estilo y las condiciones de entrada para las propuestas.

Los artículos serán aprobados mediante un proceso de revisión por pares ciegos y, una vez establecida su idoneidad, serán habilitados por el Consejo de Redacción para su inclusión en el apartado **Cuadro** o en el de **Fuera de Cuadro** (en este caso, la convocatoria está abierta en todo momento y no se establece una temática específica, más allá de las características que rigen el sentido de la publicación), tal y como recomiendan los índices de prestigio y bases de datos en ciencias sociales a los que pertenece la revista.

A título orientativo, y sin que el orden en que se exponen refleje el que posteriormente será atendido por la publicación, otros temas monográficos que se piensa abordar, al margen de los que ya han sido anunciados formalmente, son:

- Tecnología y nuevos discursos: el cine en la web.
- Perspectivas del cine español contemporáneo.
- El cine en televisión: series dramáticas americanas.
- El cine en los márgenes: producción independiente.
- Los límites de la representación: sexo y violencia.
- La distribución y exhibición cinematográficas: estado de la cuestión.
- Cine y cultura española en la postguerra.
- Los archivos fílmicos en la era digital.
- Metodologías de análisis del film.

Todos los autores recibirán una respuesta motivada de su valoración positiva, negativa o con petición de modificaciones. Los artículos publicados no serán remunerados. Los autores conservan los derechos de autor y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo que permite a otros compartirlo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista. Los autores pueden establecer por separado acuerdos adicionales para la distribución no exclusiva de la versión de la obra publicada en la revista (por ejemplo, situarlo en un repositorio institucional o publicarlo en un libro), con un reconocimiento de su publicación inicial en esta revista.

La extensión de los artículos debe de ser de entre 28.000 y 40.000 caracteres con espacios, incluyendo las notas a pie de página, tanto para la sección monográfica como para la miscelánea. La extensión de las reseñas de libros debe de ser de entre 5.000 y 9.000 caracteres con espacios, incluyendo las notas a pie de página, pero no se aceptarán reseñas no encargadas por el coordinador de la sección correspondiente. Para información más detallada se puede consultar la sección de envíos y normas. Además, se proporcionan plantillas e instrucciones en el apartado de documentación para facilitar los formatos de entrega.

Actualmente se está preparando el **número 73** de la revista, cuya publicación tendrá lugar en **abril de 2014**. La sección monográfica **CUADRO** acogerá textos relativos a ***EL TRATAMIENTO DEL GÉNERO EN LA REPRESENTACIÓN FÍLMICA***.

Los **textos** en versión definitiva para la sección monográfica **CUADRO** deberán ser enviados **antes del 10 de enero de 2014**. Hasta el 10 de diciembre se aconseja anticipar por e-mail la propuesta para que el equipo editorial pueda tener una visión de conjunto de los posibles contenidos finales.

DESCRIPTOR

En las últimas décadas, la dimensión del género no ha dejado de replantearse, en términos teóricos –y con repercusiones en la práctica cinematográfica. La vigencia del punto de vista genérico es total y merece ser reivindicada a la par que estudiada, desde las controvertidas *Woman's Films* hasta las realizaciones llevadas a cabo por equipos femeninos y directoras, pasando por una parte muy significativa del cine experimental, sin dejar de lado otras perspectivas y/o definiciones de género, como pueden ser la impronta de la Teoría *Queer* o la inclusión de la masculinidad como una categoría genérica más, susceptible de ser cuestionada y analizada. Al fin y al cabo,

la perspectiva de género resulta antes incluyente que excluyente y, si bien en un principio otorgará prioridad a la revisión de las representaciones cinematográficas de personajes femeninos, a partir de los años noventa se fijará también en las demás categorías de género construidas por el imaginario audiovisual.

Un acercamiento abierto a la perspectiva de género conlleva tanto la posibilidad de una revisión historiográfica, sea como puesta al día o como recordatorio de una parte de la historia del cine muchas veces negada u ocultada, como el juicio analítico de obras y movimientos que han significado y significan hoy mismo hitos en la construcción de una mirada de género. Al mismo tiempo, la puesta al día de los aspectos teóricos más candentes, sea mediante una pura reflexión intelectual o a través de la teoría aplicada, se hace indispensable.

Ciertamente, la amplitud de la propuesta no permitirá dar cabida a todas las perspectivas, como sería deseable, pero sí abrirá un debate y contribuirá a visualizar y divulgar una serie de cuestiones que nos afectan a todos desde el plano individual y social. A sabiendas de la ambigüedad, la amplitud y –¿por qué no?– las reticencias que el tema provoca ya incluso desde los tiempos del feminismo radical (años 70, feminismo de Segunda Ola), el número 73 de *Archivos de la Filmoteca* quiere abordar las principales miradas sobre el género, y contribuir a definir las, historiarlas, tipologizarlas y analizarlas.

Líneas preferentes

- Historia e historiografía de la perspectiva de género en el cine.
- Los films para mujeres: melodrama y postguerra.
- La figura femenina en el cine.
- Mujeres cineastas.
- Cine e identidad sexual:
 - Homosexualidad.
 - La sensibilidad queer.
 - Transgénero.
 - Bisexualidad.
 - Masculinidad.
- Análisis de textos audiovisuales con implicación genérica.
- Teoría fílmica y género.

PLAZO FINAL DE ENTREGA: 10 de enero de 2014

Posteriormente se anunciará el tema monográfico del número 74 (octubre de 2014).

ARCHIVOS DE LA FILMOTECA



> 66
 Imágenes de España
 William Dieterle. Antinazismo dentro de Hollywood



> 67
 Argel-Bombay: paisajes urbanos en el cine
 Harry Alan Potamkin. la crítica radical



> 68
 La revolución mexicana en imágenes



> 69
 Cine y turismo: intersecciones polivalentes
 De la pantalla al lienzo: cine proyectado y cine expuesto
 El umbral del desencanto



> 70
 La filmación de los juicios contra los nazis
 Cine documental y memoria en la Argentina de la postdictadura



> 71
 Dos lenguas, dos continentes: el cine iberoamericano hoy

ARCHI>OS

DE LA FILMOTECA

TERCERA ÉPOCA

Ahora en versión digital
www.archivosdelafilmoteca.com



ARCHI>OS
DE LA FILMOTECA

Cine e hibridaciones:
avatares de la era digital

octubre 2013
72

REVISTA DE ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LA IMAGEN · TERCERA ÉPOCA

- > Acceso abierto y gratuito, previo registro personal
- > Todos los números disponibles
- > Búsquedas avanzadas
- > Información para autores

Abierto el *call for papers*
del número 73:
**EL TRATAMIENTO DEL GÉNERO
EN LA REPRESENTACIÓN FÍLMICA**
Aceptación de artículos
hasta el **10 de enero de 2014**
Envíos a través de la web

Seminarios · Publicaciones y revista *Archivos de la Filmoteca*
Proyecciones · Videoteca y biblioteca · Archivo fílmico y gráfico
Fomento y promoción del audiovisual · Puntos de encuentro
Programa Curts Comunitat Valenciana · Festival Cinema Jove

**Apasionados
por el cine**
ivac.gva.es



CULTURA ARTS
IVAC

CUADRO. Cine e hibridaciones: avatares de la era digital

DAVID BORDWELL > El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense

LAURA CORTÉS-SELVA > Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. El estilo visual realista

SAMUEL VIÑOLO-LOCUVICHE Y JAUME DURÁN-CASTELLS > Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido

LIOR ZYLBERMAN > Imágenes y realidades múltiples. Reflexiones en torno a *Adoration*

JORDI REVERT > La viñeta digital. Trasvases de cómic al cine

VÍCTOR NAVARRO REMESAL > *Ni No Kuni*. Puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli

ALFONSO CUADRADO ALVARADO Y ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA > Jugar el film: *cutsscenes* y la génesis del modelo filmico interactivo

TERESA SOROLLA ROMERO Y SHAILA GARCÍA CATALÁN > El Mac Guffin es el film. Destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy

DIANA RAMAHÍ GARCÍA Y OSWALDO GARCÍA CRESPO > La lógica del relato en la era digital. Reflexiones a propósito de *Source Code* (Duncan Jones, 2011)

MARTA FERNÁNDEZ PENAS Y DELICIA AGUADO PELÁEZ > La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión

FERNANDO CANET > La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerín

MARÍA TERESA GARRIDO BIGORRA > Las trazas de otros lenguajes. Una aproximación a *Asi es la vida...*, de Arturo Ripstein

FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA > *Después del ensayo* (Bergman, 1984): "Un trozo de televisión cinematografiada que habla de teatro"

FUERA DE CUADRO

MÓNICA BARRIENTOS BUENO > Pathé Frères en Sevilla. Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía

NEKANE ERRITTE ZUBIAUR GOROZIKA > La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010)

ATILIO RAÚL RUBINO > El monstruo queer en *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Sexualidad, género y parodia camp del cine de terror

ANA MELENDO CRUZ Y MARÍA PAZ CEPDELLO MORENO > De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche*

MANUEL ASENSI PÉREZ > Modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant*

LIZARDO HERRERA > *La Churona* y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico

HORACIO MUÑOZ FERNÁNDEZ > Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra

MALENA PAULA VERARDI > Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009)

FILMOTECA

ALFONSO DEL AMO GARCÍA > El centro de conservación y restauración de la Filmoteca Española

BIBLIOTECA

BEATRIZ BARTOLOMÉ HERRERA > Futuros posibles: cine y convergencia digital en el espacio del arte

PABLO FERRANDO GARCÍA > Un escuálido análisis del cine español de los sesenta

MARCOS FERRER GARCÍA > La vida inenarrable

PABLO LÓPEZ RABADÁN > Claves mediáticas de una singular trayectoria internacional

MARTA MARTÍN NÚÑEZ > La adaptación al medio, estrategia de supervivencia

JESÚS PERIS LLORCA > La guerra civil española en clave americana

ANA MARÍA SEDEÑO VALDELLÓS > El cuerpo y su potencia





FUERA DE CUADRO



Pathé Frères en Sevilla.

Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía

MÓNICA BARRIENTOS

octubre 2013

III

> Pathé Frères en Sevilla. Filmes exhibidos durante la primera etapa de la compañía

En los orígenes del cine, la investigación local ofrece interesantes datos sobre la exhibición de películas de las grandes productoras emergentes de la época. En este artículo se plantea la vinculación entre Pathé Frères y Sevilla, localidad en la que se vieron bastantes títulos de su extenso catálogo durante la primera etapa de la empresa. Se analizan las producciones Pathé que llegan a la ciudad, su distribución por géneros catalográficos, los espacios donde se exhibieron y cuánto tardaron en llegar las nuevas cintas a Sevilla. Todo ello permite vislumbrar un interesante y desconocido panorama de estudio en el ámbito de la Historia del cine local.

Palabras clave: Pathé Frères; cine primitivo; cinematógrafo; exhibición; Sevilla.

> Pathé Frères in Seville. Films screened in company's first stage

In the early cinema stage, the local seventh art beginnings research offers interesting pieces of information about the great developing production companies' film screening. This paper brings into focus the relation between Pathé Frères and Seville, place where many films from its wide catalogue were screened during the company's first stage. Pathé movies that get to the city, how they are assigned according to the catalogue sections, the places where they were screened and how long they took to arrive to Seville are researched. All this lights us an interesting and unknown panorama in History of Local Cinema.

Key words: Pathé Frères; Early Cinema; Cinematograph; Screening; Seville.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/421>.

1. Introducción

Los pioneros de la creación y exhibición de la imagen en movimiento sobre base fotográfica como Edison y los hermanos Lumière sintetizan los fundamentos tecnológicos que la hacen posible, consiguiendo resultados con los que se granjean reconocimiento. Sin embargo el arranque de la faceta industrial del cine con mayúsculas tiene un gran nombre por encima de todos: Pathé Frères. Entre 1899 y 1913 la firma francesa, afincada originalmente en Vincennes, ostenta el control mundial de la pujante industria cinematográfica (Bousquet, 1994: 48). El impacto que tiene en la concepción de la misma es indudable; su actividad y modos de proceder, que podrían definirse como fundacionales, afectan al sistema de producción, concebido bajo parámetros de efectiva productividad, y al perfilado del sector de la distribución tal como hoy continúa funcionando.

Una ciudad *a priori* alejada de la órbita de influencia directa de Pathé como es Sevilla, y sus primeros años de cinematógrafo, no son ajenos a ello. Muchos títulos de la casa francesa son proyectados en las pantallas sevillanas, aunque no quede reflejada explícitamente tal vinculación en las referencias hemerográficas y material publicitario de la época, que se reducen esencialmente a señalar títulos pero sin identificar la corporación responsable de su producción. Las citas relativas a la compañía de los hermanos Pathé comentan que se darán “exhibiciones cinematográficas de cuadros procedentes de la casa Pathe Freres (sic), de París” (*El Progreso*, 30/7/1904), y en otras ocasiones tan solo se refiere a la novedad del último invento Pathé, “Cinematografía de arte”, que en combinación con una gran variedad de películas se verá próximamente (*El Defensor de Sevilla*, 29/6/1904 y programa de mano del París-Salón, 1904). Un par de décadas más tarde, el imperio industrial de Pathé se asienta al abrir un espacio estable de exhibiciones: el Pathé Cinema, primer cine construido con esta finalidad en Sevilla y de mayor importancia en los años veinte y treinta. Sin embargo, nuestra mirada se centrará en los primeros momentos de la casa Pathé Frères, los cuales coinciden con el arranque del nuevo medio, y específicamente en aquellas producciones de las que tenemos noticia que fueron vistas en Sevilla durante esos años.

2. Objetivos y metodología

Como se acaba de señalar, el objetivo principal va a ser el conocimiento de los títulos de la casa Pathé Frères presentados en las pantallas sevillanas durante los años que ocupan la primera etapa de la compañía, denominados los del debut del imperio, los cuales transcurren entre 1896 y 1906.¹ A partir de ello, se plantea una serie de objetivos secundarios que no son más que diferentes perspectivas en el acercamiento a la filmografía de Pathé exhibida en Sevilla: conocer qué tipo de escenas contemplaron los sevillanos y si responden a la estructura general del catálogo de la corporación, si hay preferencia por algunos géneros, qué espacios de exhibición recurrían con más frecuencia a sus cintas, estimar cuánto tiempo tardaban en llegar las novedosas producciones al público de la ciudad.

Para llevar a término tanto el objetivo principal como los secundarios, se ha partido de un vaciado de nueve diarios de prensa local sevillana de la época² y de una colección de material publicitario impreso,

1 Dadas las fuentes con las cuales se han recopilado los títulos exhibidos, se parte del hecho de que únicamente se van a manejar referencias de películas que llegaron a conocerse por medio de la prensa diaria y el material de promoción impreso.

2 *El Porvenir*, 1896-1906; *La Andalucía*, 1896-1897; *El Progreso*, 1896-1906; *Diario de Sevilla*, 1896; *El Baluarte*, 1896-1903; *El Noticiero Sevillano*, 1896-1906; *La Iberia*, 1901-1902; *El Liberal*, 1901-1906 y *El Defensor de Sevilla*, 1903-1904.

concretamente ochenta y dos programas de mano depositados de forma dispersa y no sistematizada en la Hemeroteca Municipal hispalense. Ello ha dado, como resultado, una base de datos con casi novecientas referencias filmográficas distintas. El proceso de identificación de las mismas con cintas producidas por Pathé Frères se realizó, en primer lugar, por búsqueda directa en el catálogo Pathé mediante palabra clave del título traducida al francés. Para ello se han empleado varias fuentes catalográficas: una en formato impreso (Bousquet, 1994-2004) y dos electrónicas (las bases de datos de la Fondation Jérôme Seydoux Pathé y



La vie et passion de Jésus Christ (La vida y pasión de Jesucristo, Ferdinand Zecca, 1903)

Gaumont-Pathé Archives). Al mismo tiempo, se aplicó un criterio de acotación temporal (coincidente con el arco de la investigación) para restringir los resultados y alcanzar mayor nivel de certeza en la búsqueda. Tras una primera identificación, también se realizó un contraste entre la fecha de exhibición sevillana de cada título y la datación de entrada de la cinta en el catálogo o suplemento mensual de la productora francesa, aspecto concreto proporcionado por los catálogos que permite afinar la variable temporal a mes y año. Igualmente, en pos de una mayor precisión, se han comparado argumentos a partir de la descripción presente en el catálogo con los casos en los que las fuentes primarias (prensa —especialmente reseñas de las sesiones— y programas de mano) facilitan también información sobre el asunto de las películas. El último nivel de trabajo con el catálogo Pathé ha sido el contraste de la extensión de las cintas, dato igualmente proporcionado por algunos documentos, expresado en metros o número de cuadros, según el caso.

En las labores de identificación también se ha usado el descarte a partir de la búsqueda de las cintas en los catálogos de otras productoras relevantes de la época: Gaumont (base de datos Gaumont-Pathé Archives), Lumière (Aubert & Seguin, 1996) y Star Film (Malthête & Marie, 1996). Se ha partido de una idea apuntada por Letamendi y Seguin: “si analizamos las películas que hoy conocemos gracias a los programas aparecidos en la prensa y a algunos carteles de mano de la época y revisamos los catálogos que se conservan, cabe deducir que casi la totalidad de las películas exhibidas eran de origen francés” (2004: 363).

El resultado final ha aportado mayor firmeza a la vinculación con Pathé cuando, además, se ha dado la coincidencia de las otras variables anteriormente analizadas y contrastadas: título, año y mes en que está disponible en catálogo, argumento y duración. A partir del *corpus* de películas resultante se han cruzado y analizado los datos para cumplir con los objetivos planteados en la investigación.

3. La pantalla sevillana y las imágenes Pathé

3.1. Société Pathé Frères

A partir de la década de 1880, la segunda revolución industrial aporta un novedoso impulso a la economía francesa. En la primavera de 1896, Charles Pathé y sus tres hermanos crean una primera sociedad;

como Jacques y Théophile se retiran del proyecto, finalmente son Charles y Emile los que se asocian y están a la cabeza de Pathé Frères, creada el 28 de septiembre de 1896. Junto a Gaumont, serán los impulsores de la faceta industrial del cine.

Desde 1894 Charles Pathé se dedica principalmente a la venta de productos fonográficos, la creación de la sociedad con su hermano supondrá agregar también filmes, dispositivos tomavistas y proyectores. Tras adquirir la patente de Eastman para su explotación en Europa, “las ventas de película se incrementaron y la rápida expansión de la firma hicieron de Pathé la compañía productora más grande del mundo” (Fournier, 2005: 36); ello se refleja en los abultados datos:

en 1905, estaba vendiendo 200 cámaras y proyectores al mes —mucho más que cualquier competidor— y 12.000 metros de película positiva al día. A finales de 1906, la producción de positivos se había triplicado a 40.000 metros al día; la división de películas tenía por sí sola 1200 empleados, mayoritariamente obreras de coloreado a mano (Abel, 2005: 728).

Hasta 1906, la principal meta fue la producción en masa, con una media de seis películas por semana (en su momento de máximo apogeo alcanzaría las diez), destinada fundamentalmente a los exhibidores feriantes y las audiencias populares.

La industria de Charles Pathé es contrapuesta a la de Georges Méliès pues mientras este ex mago busca calidad y espectacularidad a Pathé, debido a las proporciones de demanda de los feriantes, lo que le interesa es cantidad y variedad [...] Pathé vende programas enteros semanales, de tal manera que el feriante receptor solo ha de ocuparse de pagar, pues en cada uno de esos programas hay lo que el público desea (Tharrats, 1988: 60-61).

Mientras comercializaron proyectores y películas, el crecimiento de la compañía persuadió exitosamente a la mayoría de sus clientes para entrar en la exhibición, creando una demanda creciente de sus productos. Entre 1896 y 1906 extiende su actividad con varias fábricas: en primer lugar

Chatou (dedicada a la fabricación de cilindros para fonógrafos), en Vincennes (donde desarrollan el rodaje de películas con unos estudios construidos entre 1902 y 1904, la fabricación de negativos, el tiraje de copias y el coloreado de cintas), en Joinville (que, a partir de 1906, funciona como una segunda sede de refuerzo para el tiraje de copias, y se dedica también al montaje, tintado y virado) y en los estudios de Montreuil, levantados en 1904. Desde 1902, Pathé crea un formidable sistema para la producción en masa de películas y también instala fábricas en el extranjero: una de cilindros fonográficos en Moscú y una factoría de tiraje de copias en Nueva Jersey.

La vie et passion de Jésus Christ (La vida y pasión de Jesucristo, Ferdinand Zecca, 1903)



La Sociedad Pathé Frères se especializó en rápidas producciones que alcanzaban gran éxito y difusión por la gran cantidad de copias que ponían en el mercado; los beneficios generados se reinvertieron en la mejora de la calidad técnica de los filmes de la compañía. Ferdinand Zecca se pone al frente de la producción de películas desde 1901 y desarrolla la noción de géneros a propósito de su catálogo de escenas cómicas, licenciosas, dramáticas, realistas, religiosas, de magia, de cuentos, etc. Al igual que Georges Méliès procedía del mundo de las variedades. Sin embargo, él supo explotar las posibilidades del incipiente cine ya mostradas por la Escuela de Brighton; además vio clara la división del trabajo para abordar la producción en masa: así se apartaba tanto de la concepción artesana de Méliès como de los ingleses.

En los estudios de Vincennes y Montreuil realizan sus labores de dirección Lucien Nonguet, Segundo de Chomón, André Heuze, Gaston Velle o Albert Capellani. Hacia 1905 se contrataron varios equipos especializados compuestos por directores, operadores jefe, guionistas, diseñadores de decorados y actores para hacer películas de corta duración dentro de un ambicioso sistema de producción a gran escala. Zecca lo enfocó hacia el desarrollo de formatos populares, tomando como modelo lo realizado hasta ese momento por otras compañías e innovando con fórmulas que ponía a prueba: comedias galantes, actualidades reconstruidas, escenas fantásticas y persecuciones cómicas. Su estilo era directo, alcanzando gran eficacia en escenas dramáticas realistas que ponían en pantalla los crímenes del Museo de Cera Grévin o adaptando los pasajes más impactantes de algunas obras de Zola sobre el alcoholismo. En la primera etapa de la compañía, entre 1896 y 1906, se producen dos mil títulos, algunos de gran éxito como *La course à la perruque* (André Heuze, 1906), *La poule aux oeufs d'or* (Gaston Velle, 1906) y el de mayor impacto: *La Vie et la Passion de Notre Seigneur Jésus-Christ* (Ferdinand Zecca, 1902-1905), compuesto por cuarenta y tres cuadros, que se puso a la venta tanto coloreada como en blanco y negro, en versión íntegra y por partes (García & Sánchez, 1997: 34).

En agosto de 1907, Charles Pathé dará un giro de timón determinante al decidir cambiar la base del sistema de distribución: abandonará la venta de películas a favor de la puesta en práctica de un sistema de alquiler a través de una eficiente red dedicada a ello. De esta manera, las cintas llegan a los empresarios teatrales, los cuales abonan la tarifa correspondiente por su explotación (Korte & Faulstich, 1997: 19).

Pathé decidió ofrecerlas [las películas] en programas semanales bien aderezados a base de humor, sensiblería, comicidad burda, dramatismo barato, fantasía y reportaje. Ni siquiera debían preocuparse en ir a buscar esos programas sino que gracias al gran tinglado montado por Pathé y su organización, se los llevaban a las mismas ferias incluyendo carteles para la propaganda, y el feriante ni tan sólo tenía que rascarse los bolsillos, sino pagar con parte de los beneficios que había dado el programa la semana anterior (Tharrats, 1988: 143).

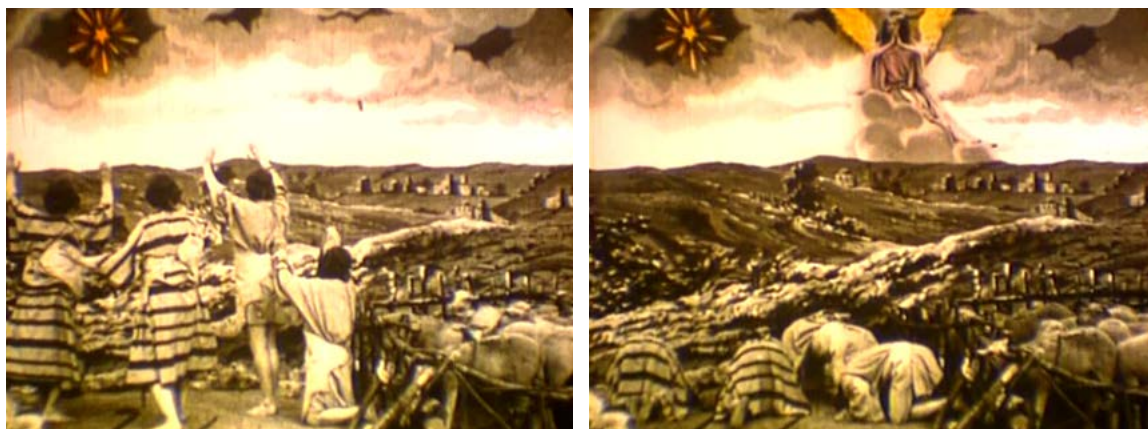
El sistema de alquiler de la copia se trata de su principal aportación que todavía, hoy en día, sigue en práctica. Antes de ello, los filmes eran considerados simplemente una atracción de feria, un entretenimiento esencialmente ambulante, cuyo concepto de exhibición estaba basado en la venta de la película y donde el precio se determinaba por la longitud de la misma en metros. Pathé empezó además a comprar salas y palacios de exhibición. De esta manera la casa francesa, en su expansión vertical, perfila las tres ramas de la industria cinematográfica: producción, distribución y exhibición.

Desde la instalación de las primeras salas de espectáculos y el desarrollo a gran escala del alquiler de filmes, Pathé contribuye a crear a partir de julio de 1907 los primeros circuitos regionales. Se caracteriza principalmente como una firma internacional de expansión horizontal con la apertura, desde 1904, de sucursales en Moscú y Nueva York (con su socio más activo, Pathé Exchange), además de Londres, Berlín, Milán, Barcelona, Amsterdam y Bruselas. En 1907, el 30% de los beneficios de Pathé proceden del mercado estadounidense, hasta tal punto que Edison impulsa la formación de un *trust* de productores, la futura Motion Picture Patents Company (MPPC), para reducir la posición dominante de la firma francesa, que era el primer imperio cinematográfico mundial.

En los años inmediatamente anteriores a la I Guerra Mundial, la presencia del cine francés en el mercado mundial de películas era enorme, solo Pathé vendió el doble de cintas que todos los estudios norteamericanos juntos (Fournier, 2005: 38). El colapso europeo con el conflicto bélico, el crecimiento de la producción en la costa este norteamericana, y los esfuerzos de Pathé hacia la distribución y la exhibición, reduciendo gradualmente su producción hicieron que, en 1914, Pathé Frères viera el final de su etapa de dominio mundial. De esta manera, como hemos visto, queda perfectamente reflejada la famosa cita de Charles Pathé: “yo no inventé el cine, yo lo industrialicé” (Beyle, 2006: 29).

VIII

fuera de cuadro



La vie et passion de Jésus Christ (La vida y pasión de Jesucristo, Ferdinand Zecca, 1903)

3.2. La distribución cinematográfica en España

Como se ha apuntado, Pathé Frères pone las bases sobre las que se asienta la dinámica industrial del cine, siendo su modelo pronto imitado por otras compañías como Gaumont, junto a la cual domina la producción mundial hasta la Gran Guerra (Sánchez, 2006: 196). El modelo Gaumont comprende desde estudios de producción, instalados en Buttes-Chaumont y Niza, hasta un circuito de salas propio al que llegan media docena de novedades a la semana. Sin embargo su principal punto de atención es la fabricación de distintos dispositivos de proyección que se convertirán en referentes industriales (Fournier, 2005: 38). Al igual que Star Film, Eclipse y las emergentes productoras británicas y americanas, Gaumont vende sus producciones por unidades y no por lotes semanales, como Pathé (García, 2002: 141).

Sin embargo, el modelo de expansión vertical y horizontal de Pathé, basado en la cantidad y la variedad, no será el único existente durante estos primeros tiempos; por ejemplo, los Lumière explotan su cinematógrafo de forma directa, mediante concesiones que se abren en diversas ciudades para ofrecer exhibiciones de las cintas de la casa de Lyon (por ejemplo, en España se abrieron en Madrid, Barcelona y Sevilla). No es hasta mayo de 1897, justo tras cerrar la sede sevillana, que comienzan a vender sus aparatos y colecciones de películas a distintos empresarios exhibidores, interesados además en impresionar sus propias películas (Letamendi, 1996: 19).

Progresivamente, la creciente distribución y venta de las películas de las principales casas productoras para hacer frente a la demanda de los feriantes hace inviable el viaje de los exhibidores a las sedes centrales en París, de manera que comienzan a abrirse sucursales dedicadas a ello en Madrid y Barcelona. Por ejemplo, en esta última ciudad los fotógrafos Napoleón representan a los Lumière, B. Abadal lo hace para Méliès, mientras que Macaya y Marro, a su vez, introducen a Pathé Frères en el mercado de distribución y venta español mediante delegación (González, 1986: 39). El director Francisco Elías recordaba así este gran cambio en la distribución: “cuando apenas habían transcurrido cuatro o cinco años desde la transformación del aparato científico-juguete en cine-espectáculo, las empresas verticales Pathé y Gaumont de París crearon en España filiales, agencias y sub-agencias que aseguraron al producto cinematográfico una extensa y bien organizada red de distribución que abarcaba todo el territorio nacional” (Caparrós, 1992: 18). A partir de 1905, estas sucursales “pasan de ser agentes de venta a consolidarse como alquiladores, ofreciendo una nueva proyección y dinamismo de la industria” (García, 2002: 145), imponiéndose el modelo Pathé de distribución de forma generalizada.

Respecto a la presencia contrastada de películas Pathé en ciudades españolas son escasos los datos y no hay investigaciones específicas sobre ello. Las referencias son parciales y genéricas, desde alusiones a cómo el sistema Pathé creó sensación en el jerezano Salón Eslava en 1911 (Plata, 1996: 27), a apuntes de que varias cintas Pathé se exhibieron en Murcia, tal y como señalaba la prensa de la época (Muñoz, 1985: 154), pero sin entrar en más detalles y datos relativos a ello.

3.3. Las cintas Pathé Frères vistas en Sevilla

La filmografía vista por los sevillanos, en su primera década de proyecciones (1896-1906), es representativa de la época y no presenta fisuras respecto a otras ciudades y geografías pues “el conjunto de films exhibidos refleja perfectamente la producción cinematográfica del momento, apareciendo múltiples ejemplos de todos los “géneros”, algunos en estado incipiente, otros con sus claves y planteamientos narrativos ya cimentados” (Barrientos, 2006: 147).

El *Catalogue 1900* Pathé, el primero sistematizado que se publica, contiene escenas de género (vistas generales), vistas panorámicas, escenas históricas y políticas, militares, de danza y licenciosas. Sin embargo la mitad de cintas son producto de una puesta en escena como *L'affaire Dreyfuss* (1897), de ocho cuadros, los episodios relativos a la guerra del Transvaal, escenas cómicas y de transformación (Bousquet, 1994: 48-73). El catálogo Pathé, entre 1903 y 1907, amplía de nueve a doce las posibilidades de clasificación temática de las escenas (Monsaingeon, 2004: 248): al aire libre, cómicas, de trucos, deportes y acrobacias, históricas, políticas y de actualidad (incluye las militares), licenciosas de carácter picante, danzas y ballets, dramáticas y realistas, de magia y cuentos de hadas, religiosas y bíblicas, cinefonográficas, y de arte e industria.

De los títulos exhibidos en Sevilla entre 1896 y 1906 se tiene noticia de 871 referencias distintas, de las que 218 se pueden vincular con un título de Pathé Frères, lo que supone una importante presencia del 25,14%, la cual se distribuye de acuerdo a la señalada estructura del catálogo de esta manera:³

Al aire libre	9%
Cómicas	33%
De trucos	14%
Deportes y acrobacias	2,75%
Históricas, políticas y de actualidad. Escenas militares	20%
Licenciosas y picantes	2,75%
Danzas y ballets	5%
Dramáticas y realistas	7%
Magia y cuentos de hadas	5%
Religiosas y bíblicas	1,5%
Cinefonográficas	0%
Arte e industria	0%

Tal como queda reflejado, las categorías con mayor presencia son la comedia, las escenas de carácter histórico y de actualidad, además de las que muestran trucos; ello revela los “géneros” privilegiados por los exhibidores que ofrecían las cintas en la ciudad. Pasemos a conocer algunos de los títulos vistos.

3.3.1. Los grandes éxitos y películas más relevantes

Gran parte de los títulos más relevantes de la primera etapa industrial de Pathé Frères pasaron por los espacios de exhibición sevillanos. Entre los de inexcusable mención se encuentran las adaptaciones de cuentos y narraciones clásicas que siguen la estela inaugurada por Georges Méliès con su productora Star Film. *Alí Babá y los cuarenta ladrones* (*Ali-Baba et les quarante voleurs*, 1902 [400]),⁴ una cinta de doce cuadros y coloreada, exhibida por Pedro Portela en sus locales en 1904 y 1905, es una valiosa muestra de la riqueza de decorados alcanzada por Pathé en esa fecha. Todas las producciones de cuentos de hadas se caracterizan por una vistosa apoteosis final, una imagen de la misma sirve para ilustrar la presentación de las películas en el catálogo Pathé (Kessler, 2004: 137-138), ello se muestra en otros ilustres ejemplos, que además cuentan con Segundo de Chomón como encargado del trucaje, como *El hijo del diablo* (*Les filles du diable*, 1906, Lépine [1403]), estrenada en el Salón Victoria en octubre de 1906, y *El cofrecillo del Rajah* (*Le coffret du rajah / L'ecrin du rajah*, 1906, Velle [1430]).

Las técnicas de coloreado se emplean intensamente en estas obras de carácter fantástico, convirtiéndose en un recurso de gran valía para hacerlas más atractivas al público. Entre las más reconocidas se encuentra *La gallina de los huevos de oro* (*La poule aux oeufs d'or* (1905, Velle [1311]), dividida en cuatro partes y doce cuadros tintados con la técnica del *pochoir* (Kessler, 2004: 138), estrenada en marzo de 1906 por

3 La clasificación de las películas en estas doce categorías responde a la otorgada en su catalogación por Pathé Frères.

4 Esta y posteriores numeraciones entre corchetes corresponden al número de catálogo.

el Gran Cinematógrafo Lloréns, y cuya repercusión internacional viene corroborada por la información suministrada a los espectadores sobre el gran éxito logrado donde se ha exhibido, siendo admirados sus cuadros en color y la apoteosis final;⁵ *El gato con botas* (*Le chat botté*, 1903, Nonguet [739]), adaptación del famoso cuento de Perrault en siete cuadros, vista en el París-Salón; *La flauta encantada* (*La flûte enchantée*, 1906 [1444]) y *El pequeño Pulgarcito* (*Le petit poucet*, 1905, Heilbronn [1168]), cuyos 255 m. repartidos en siete cuadros se vieron en el Cinematógrafo Portela y el Teatro Mecánico, vienen a completar esta visión panorámica.

La categoría de trucajes, en la que Pathé alcanzó gran maestría gracias a la contribución de Segundo de Chomón, tiene una gran presencia en la pantalla sevillana, ya sea con *Estatuas vivientes* (*Statuettes animées*, 1903 [737]), la fantasmagoría *El hada de la primavera* (*La fée printemps*, 1902 [699]), o *La maleta de Barnum* (*La valise de Barnum*, 1904, Velle [1051]), donde unos carteles colgados cobran vida para sorprender a los espectadores.

Las escenas con mayor presencia son las cómicas, entre las que se encuentran las muy populares e imitadas subseries de persecuciones, como *Un joven distinguido desea encontrar una rica esposa para casarse* y *Un joven rico que desea casarse* (*Dix femmes pour un mari*, 1905, Hatot [1200]), y *Licencia de caza* (*Vot'permis? Viens le chercher!*, 1905, Lepine [1241]). En ocasiones la persecución se adereza con tintes dramáticos como sucede en *Los perros contrabandistas* (*Chiens contrebandiers*, 1906, Hatot, [1459]), un título muy representativo de Pathé que “prefigura el trabajo hacia la linealidad narrativa” (Marie, 1994: 82) con una historia ambientada en España y centrada en la relación amorosa entre miembros de bandas de contrabandistas rivales. Otras veces la persecución es la excusa para mostrar lugares lejanos, tal como sucede en *La vuelta al mundo* (*Le tour du monde d'un policier*, 1906, Lépine, [1443]), “una visita a varios lugares de la geografía mundial (Suez, Bombay, la América de los Pieleros Rojas...) a través de un débil motivo argumental, un detective que persigue a un banquero corrupto por todo el mundo” (Minguet, 2010: 16).

Charles Pathé incrementa la producción de escenas cómicas a comienzos de siglo, las cuales se convertirán en una “especialidad de la casa Pathé hasta 1914” (Marie, 1994: 87). De las obras más representativas de la época es *La caza de la peluca*⁶ (*La course à la perruque*, 1906, Hatot [1384]), donde se da una persecución tras el postizo capilar de una dama perdido por la travesura de unos niños. La vertiente del mirón con efectos cómicos se muestra con *Curiosidad castigada* (*Curiosité d'un concierge*, 1905 [1285]), estrenada en el Eslava en septiembre de 1905, junto a la más conocida *Lo que ve un camarero indiscreto por las cerraduras de los cuartos de un hotel* (*Par le trou de la serrure*, 1901, Zecca [380]). Las hilarantes confusiones se dan en varias obras como *Goloso tomado por ladrón* (*Gourmand pris pour un voleur*, 1906 [1473]), estrenada en el Salón Victoria en el verano de 1906, y en las diferentes variantes de inspecciones oficiales que se ofrecen con *La inspección de la aduana* (*Visite de la douane*, 1905 [1237]) y *La inspección del capitán* (*L'inspection du capitaine*, 1905 [1229]). La visita de campesinos a la ciudad, trama que propicia cómicos equívocos, es el centro de otra de las cintas vistas en Sevilla: *Odisea de un campesino en París* (*Odysée d'un paysan à Paris* o *Les mesaventures d'un paysan à Paris*, 1905, Lepine [1282]), que es anunciada por el programa de mano del Eslava del

5 *El Liberal* 26 y 28/3/1906.

6 Exhibida en Sevilla bajo el título *La casa* (sic) *de la peluca* (Teatro San Fernando, 20 de octubre de 1906).



La vie et passion de Jésus Christ (La vida y pasión de Jesucristo, Ferdinand Zecca, 1903)

5 de septiembre de 1905 como “estreno en España de la hermosa cinta, última creación de la famosa casa Pathé, de París”. Las historias de borrachines, muy populares, también encuentran un hueco con *Soñar con la luna* (*Reve à la lune / L’amant de la lune*, 1905, Zecca y Velle [1207]) y *Voy a buscar el pan* (*Je vais chercher du pain*, 1906 [1390]).

Entre las de temática bíblica y religiosa, la cinta estrella es *La vie et la Passion de Jésus-Christ* (1902-1905) [851-866], la obra de Ferdinand Zecca que se convierte en la cumbre de la producción Pathé durante estos años, intensamente programada por varios cinematógrafos de Sevilla. Se

proyectó íntegra y también por partes, la propia casa francesa la vendía también bajo ese formato, y a ello responde la presencia aislada de *La Anunciación de Nuestra Señora* (*L’Annonciation*, 1902 [871]) en la cartelera sevillana. A los pasajes bíblicos del Nuevo Testamento, que se exhiben sin hacerlos coincidir necesariamente con las fiestas de Pascua, se suman otras cintas como la compuesta por seis cuadros *Vida de Moisés* (*La vie de Moïse*, 1905 [1276]) y *Sansón y Dalila* (*Samson et Dalila*, 1902 [884]). La línea religiosa se extiende con *Mártires cristianos* (*Martyrs chrétiens*, 1905 [1228]), de tres cuadros.

La presencia de la temática licenciosa y picante supone otro punto representativo de la filmografía de Pathé Frères en esta primera etapa; respondiendo a esa categoría se vieron en Sevilla *Lo que se ve desde mi sexto piso* (*Ce que je vois de mon sixième*, 1901, Zecca [367]), donde un mirón emplea un telescopio para entrar en la intimidad de sus vecinos, ejemplo de la escopofilia como recurso narrativo para introducir imágenes con esta argumentación, así como escenas cuyo aliciente principal son coristas ligeras de ropa, tal como sucede en *El juicio de París* (*Le jugement de Paris*, 1902 [822]).

Las cintas dramáticas y realistas presentan a los espectadores sevillanos algunos de los avances de Pathé dentro del modo de representación primitivo; así en *Una ojeada por los pisos* (*Un coup d’œil par étage*, 1904 [1030]) se alternan

una serie de planos de estudio que representan los rellanos de un inmueble y de vistas subjetivas muy heterogéneas de un hombre al teléfono, tres niños en una batalla de almohadas, una anciana con un gato, hasta el descubrimiento del último inquilino luchando contra las cortinas en llamas (Marie, 2004: 85).

A ella se suman la adaptación de *Don Juan* (*Don Juan*, 1904 [740]) y *Los pequeños vagabundos* (*Les petits vagabonds*, 1905, Nonguet [1245]).

Integradas en el segundo grupo de películas más numerosas se encuentran las escenas militares, entre las que destacan las imágenes de la guerra ruso-japonesa bajo la denominación *Événements Russo-Japonais*, todas ellas “actualidades reconstruidas” dirigidas por Lucien Nonguet en 1904, compiladas

XII

en un total de 224 metros de película (Malisheva & Noussinova, 2004: 273-275). Entre las vistas en Sevilla se encuentran *Ataque de un tren* (*Attaque d'un train* [1072]), *Ataque de un tren y paso del Yalú por los japoneses* y *Combate del Yalú* (*Combat sur le Yalou* [1074]), *Catástrofe del acorazado ruso Petropawloski en la bahía de Port-Arthur* (*La vigie de Port-Arthur* [1064]), *Combate naval ruso-japonés* (*Combat naval ruso-japonaise* [1043]), *El combate ruso-japonés* y *Combate terrestre ruso-japonés* (*Guerre ruso-japonaise n° 2, 3 y 4* [1033-1035]), *Una emboscada* (*Embuscade* [1073]), *Frente a Port Arthur* (*Movimiento de tropas japonesas*) (*Autour Port-Arthur: Première Série / Deuxième série* [1119-1120]) y *Movimiento de tropas rusas* (*Tactique russe* [1147]).

Otras escenas de actualidad, en este caso de carácter e interés nacional, también forman parte del catálogo Pathé y se proyectaron en Sevilla; todas ellas tienen como elemento común la figura del rey Alfonso XIII, ya sea para las imágenes de su coronación como *Comitiva regia al salir del Real Palacio* y *Comitiva regia al volver al Congreso* (*Le couronnement du roi d'Espagne*, 1902 [545]), vista en el Salón Portela semanas después de su toma, como para las relacionadas con su boda en *Corrida Regia* (*Fêtes en l'honneur de S. M. Alphonse XIII à l'occasion de son mariage: Courses royales*, 1906, [1483]), estrenada en el Salón Victoria en junio de 1906, y *Llegada y salida del Cortejo real de la Iglesia de San Jerónimo* (*Fêtes en l'honneur de S. M. Alphonse XIII à l'occasion de son mariage: Mariage du Roi d'Espagne*, 1906 [1472]), donde aparece el desfile de los coches de gala y el de la realeza para entrar y salir del templo. Otras reflejan visitas oficiales como *Llegada de S. M. D. Alfonso XIII a París* (*Voyage de S. M. Alphonse XIII à Paris*, 1905, [1233-1234]), donde se muestra al rey en Barcelona momentos antes de su partida, su llegada al Bois de Boulogne en París, en Versalles y en Vincennes.

Las escenas históricas, otro de los vértices que construyen el estilo Pathé en estos primeros momentos, tienen como representante proyectado en Sevilla la célebre versión en ocho cuadros de Heilbronn *Cristóbal Colón o El descubrimiento de América* (*Christophe Colomb*, 1904 [1053]) que culmina, como otras cintas, con una gran apoteosis. Las escenas al aire libre, rodadas en exteriores, son vistas de carácter exótico como *Baño de elefantes sagrados* (*Bain des éléphants sacrés dans les Indes anglaises*, 1905, Legrand [1277]) o de grandes atracciones como *Montaña rusa acuática* (*Montagnes russes nautiques*, 1902 [883]).

Dentro de la categoría deportes y acrobacias se integran las cintas taurinas como *Corrida de toros en Beziérs* (*Course de taureaux à Béziers*, 1904 [1152]). Los números circenses acrobáticos son a cargo de artistas reconocidos, como las “reinas del tapiz”, en *Las hermanas Daineff* (sic) (*Les six soeurs Dainef*, 1902 [399]), así como los realizados por animales como *El mono Augusto* (*Le singe August*, 1904 [1142]).

3.3.2. Los locales y espacios que programaron películas Pathé.

Las cintas Pathé Frères fueron exhibidas en la ciudad en distintos espacios, cuya variedad arquitectónica y conceptual viene a confirmar la diversidad tipológica que se daba a este respecto: desde teatros (tanto de verano como de invierno) a cafés y locales de variedades y espectáculos, pasando por salones cinematográficos y pabellones ambulantes. En el siguiente gráfico⁷ se refleja el número de ocasiones que en los distintos locales programaron películas de la casa francesa:

7 Las siglas tienen la siguiente correspondencia: Café del Nuevo Mundo (CNM), GCLR (Gran Cinematógrafo La Rosa), GCL / CL (Gran Cinematógrafo Lloréns / Cinematógrafo Lloréns), GSR / PS (Gran Salón Rouge / París-Salón), SG (Salón Gaumont), SP / CP / GCP (Salón Portela / Cinematógrafo Portela / Gran Cinematógrafo Portela), SS (Salón Suizo), SV (Salón Victoria), TC (Teatro Cervantes), TCD / TD (Teatro Circo del

Figura 1

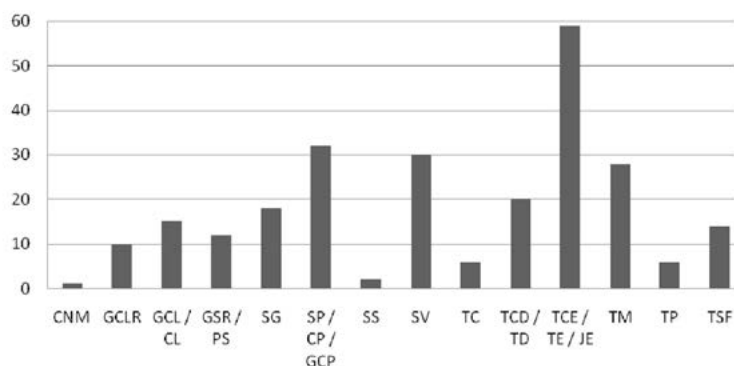


Gráfico 1. Frecuencia de las cintas Pathé en las salas sevillanas

Como se puede apreciar, el estival Teatro Eslava es la pantalla que más veces recurre al catálogo Pathé para sus sesiones de cinematógrafo con cincuenta y nueve películas programadas; en la prensa queda reflejado en varias ocasiones que se darían “exhibiciones cinematográficas de cuadros procedentes de la casa Pathe Freres (sic), de París” (*El Progreso*, 30/7/1904).

Le sigue el local de la calle Azofaifo, número 7, bajo la denominación de Salón Portela o Cinematógrafo Portela, que, con treinta y dos títulos distintos, encabeza el listado de salones. Muy próximo, otro espacio de la misma categoría, el Salón Victoria, publicitado como “the freshest place in Seville” (Barrientos, 2006: 109), que en sus primeros momentos es un asiduo de la casa francesa con treinta cintas en programa. El teatro más bullicioso y popular de la ciudad, el Duque, recurre en veinte ocasiones al amplio catálogo Pathé; de hecho, en mayo de 1905 funcionó el Electro Cinematógrafo Amocóstegui que, según indican los programas, procedía de Pathé Frères, y en uno de ellos, el del 4 de mayo, se indica con detalle las cintas que integran las tres sesiones que se darán, comprobándose su coincidencia con títulos de la casa francesa. Uno de los barracones cinematográficos más activos, el de Antonio de la Rosa, bajo la denominación de Teatro Mecánico, ubicado en 1904 al final de la calle San Fernando y en 1905 en el Paseo de Cristina, recurre en veintiocho ocasiones a la oferta Pathé. El Salón Gaumont combina su proyector de marca Gaumont, “la última palabra en el arte cinematográfico” (*El Liberal*, 19/7/1906), con cintas de la casa francesa de la que es directa competencia en, al menos, dieciocho ocasiones. Vicente Lloréns, otro de los empresarios más relevantes de la ciudad, con cinematógrafo propio aunque itinerante por las salas de la ciudad (Gran Cinematógrafo Lloréns), exhibe quince películas identificadas con el catálogo Pathé. El Teatro San Fernando, el más aristocrático de Sevilla, le sigue muy de cerca con catorce y el espacio de la calle Rioja, número 6, explotado como Grand Salón Rouge y París-Salón, lo hace una docena de veces.

Duque / Teatro del Duque), TCE / TE / JE (Teatro Circo Eslava / Teatro Eslava / Jardines de Eslava), TM (Teatro Mecánico), TP (Teatro Portela) y TSF (Teatro San Fernando).

Con menor frecuencia encontramos un pabellón ambulante (Gran Cinematógrafo La Rosa, diez ocasiones), dos teatros (el Cervantes y el Portela, ambos con seis), un salón (el Suizo, dos veces) y un café (Café del Nuevo Mundo, una).

3.3.3. La llegada de los estrenos y novedades: el lapso temporal.

El estudio del espacio temporal que media entre la llegada de muchas de las películas Pathé a las pantallas sevillanas también arroja datos interesantes y relevantes, en este caso sobre la renovación de las películas en exhibición, de la cual hacen gala muchos de los empresarios, tal como queda reflejado en prensa: “además de las cuatro cintas estrenadas esta noche se exhibirán por el Cinematógrafo tres estrenos más nuevos en Sevilla” (*El Noticiero Sevillano*, 6/8/1906) y programas de mano que se distribuían entre el público, como el del Gran Cinematógrafo La Rosa:

Tendré el sumo placer de dar a conocer las grandes novedades cinematográficas, que todavía conservo sin haberlas estrenado, y prometo ir presentado las cintas que vayan impresionando las fábricas de películas extranjeras, las cuales me honran frecuentemente con el envío de todas sus creaciones pudiendo vanagloriarme de ser el primero en España que pueda presentar todas las novedades tanto en aparatos de proyección que son los más perfectos como en lo referente a cintas de cinematógrafo (Programa de mano, 11/5/1905).

Para la obtención de los datos necesarios en el estudio de este punto, se ha partido de la información ofrecida por las clasificaciones y bases de datos de Pathé Frères manejadas, en algunas de cuyas entradas se señala la fecha de publicación del título en el catálogo oficial de la casa francesa. De esta manera se ha podido contrastar, partiendo por supuesto de la atribución, la fecha de aparición de las películas en el documento oficial de distribución y venta, al que acudían los empresarios para la adquisición de novedades, con la de cintas que se exhibían en Sevilla. Por otra parte, el estudio del lapso temporal no ha hecho más que reforzar y fortalecer muchas de las asignaciones de títulos realizadas en esta investigación.

Vamos a ver el espacio temporal que media entre la publicación de la novedosa cinta, en el catálogo Pathé y sus suplementos, y la primera exhibición de la que se tiene noticia en la ciudad resumido en un gráfico:

Figura 2

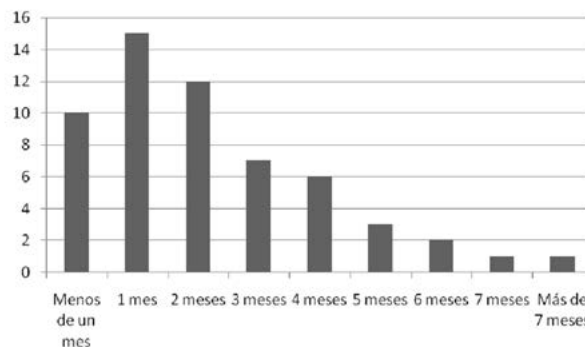


Gráfico 2. Lapso temporal de la llegada de las vistas a la pantalla

Como se puede apreciar, la mayor parte de las películas presentan plazos inferiores a dos meses, siendo las esperas más prolongadas las que menos se dan. De manera que podemos constatar que las palabras de muchos exhibidores son algo más que meras frases publicitarias, realmente presentan al público sevillano recientes producciones, en nuestro caso de la casa Pathé Frères, todavía por estos años distribuidas a través de un sistema de venta donde el precio se determina por metros (con la variable del coloreado, la cual encarecía el coste final) (García, 2002: 142).

4. Conclusiones

La Sociedad Pathé Frères es una de las compañías más representativas de los inicios del cine por su trascendencia a varios niveles, desde las técnicas de producción en masa que implanta hasta la regulación del ámbito de la distribución, donde impone el alquiler sobre el sistema de venta. Su expansión a dos niveles, horizontal y vertical, la convierte en la más relevante corporación cinematográfica mundial hasta los albores de la I Guerra Mundial, donde las tornas cambian a favor de la industria norteamericana. En ello, una ciudad española como la Sevilla de aquellos momentos ejemplifica su expansión en el mercado de la exhibición con más del 25% de películas exhibidas atribuibles a la casa francesa entre 1896 y 1906. De esta manera la investigación ha hecho posible conocer un amplio grupo de películas proyectadas en Sevilla, representativas del estilo de la corporación gala y referencias ineludibles cuando se habla del periodo inicial de la compañía, ya sean grandes éxitos mundiales como *La course à la perruque*, *La poule aux oeufs d'or* y la imprescindible *La Vie et la Passion de Notre Seigneur Jésus-Christ*, ya se trate de títulos que han marcado su historia como *Ali-Baba et les quarante voleurs*, *Le chat botté*, *Le petit poucet*, *La valise de Barnum*, *Chiens contrebandiers*, junto a la colección de vistas de actualidad reconstruida de la guerra ruso-japonesa que se proyectó casi al completo.

De los dos mil títulos producidos en la primera etapa de la compañía, doscientos dieciocho se han podido vincular e identificar con cintas exhibidas en Sevilla tras un concienzudo proceso que ha tomado en consideración diferentes parámetros (coincidencia de título, fecha de edición en catálogo o suplemento contrastada con la de estreno o proyección en la ciudad, argumento o sinopsis, extensión y descarte de coincidencias en catálogos de otras productoras francesas relevantes de la época). Las escenas presentadas en la ciudad responden a la estructura general del catálogo Pathé entre 1903 y 1907, con una destacada presencia del 33% de cintas cómicas, dato que refleja el incremento de la producción de filmaciones de este género impulsado por Charles Pathé, llegando a convertirse en la especialidad de la corporación hasta 1914. Le siguen en importancia representativa las escenas históricas, militares, políticas y de actualidad entre las que destaca la presencia, en cuanto a número, de las vistas reconstruidas del conflicto ruso-japonés además de numerosos negativos impresionados con imágenes del rey Alfonso XIII a propósito de su coronación, enlace y visita a París.

Por tipología de espacios, ciento nueve películas Pathé Frères fueron programadas en salones con sesiones cinematográficas, ciento cinco en teatros, treinta y ocho en pabellones ambulantes y una en un café. Poniendo nombres a estos datos, el espacio del Eslava, donde se encuentra un teatro de verano, concentra la mayor parte de las vistas, seguido por el cinematógrafo de Pedro Portela en la calle Azofáifo.

Finalmente, el estudio del espacio temporal que media entre la publicación de la película en el catálogo Pathé y su proyección, en los casos en los que se ha podido determinar certeramente la primera de las fechas, arroja interesantes datos respecto a la renovación de la cartelera, la cual se mueve

habitualmente en plazos inferiores a tres meses, confirmando así las palabras de muchos empresarios respecto a su constante búsqueda de nuevos títulos que deleitaran al público.

Sin embargo, la deseable comparativa de la presencia de películas Pathé Frères en otras ciudades españolas ha sido imposible debido a la carencia de análisis concretos al respecto, en la línea de la presente investigación, y los datos tan poco específicos de la mayor parte de la bibliografía, donde se cita la presencia en las carteleras locales de cintas de la casa francesa, pero sin entrar en más detalles (tal como sucede en la prensa sevillana y el material publicitario impreso empleados como fuentes primarias de esta investigación, escasamente pródigos en datos). Sí puede afirmarse, sin embargo, que pasados los primeros momentos, los empresarios que operaban en Sevilla acudieron a las delegaciones Pathé en España para la adquisición de lotes semanales, integrados por atractivas novedades con los que renovaban su cartelera, tal como hicieron el resto de exhibidores de otros puntos del país.

De esta manera, se vislumbra un atractivo y desconocido panorama de estudio e investigación en el ámbito de la Historia del cine local que entronca lo particular y localista con una empresa, Pathé Frères, de carácter internacional, que marca el devenir industrial del cine a lo largo de dos décadas.

Bibliografía

- Abel, Richard (ed.) (2005). *Encyclopedia of Early Cinema*. New York: Routledge.
- Aubert, Michelle & Seguin, Jean-Claude (dir.) (1996). *La production cinématographique des Frères Lumière*. Centre National de la Cinématographie, Bibliothèque du Film.
- Barrientos Bueno, Mónica (2006). *Inicios del cine en Sevilla (1896-1906). De la presentación en la ciudad a las exhibiciones continuadas*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Beyle, Claude (2006). *Películas clave en la Historia del Cine*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Bousquet, Henri (1994). L'âge d'or, en Kermabon, Jacques (ed.), *Pathé. Premier empire du cinéma* (pp. 48-73). Paris: Centre Georges Pompidou.
- Bousquet, Henri (1994-2004). *Catalogue Pathé des années 1896 à 1914*. Bures-Sur-Yvette: Editions Henri Bousquet.
- Caparrós Lera, José María (1992). *Memorias de dos pioneros. Fructuós Gelabert y Francisco Elías*. Barcelona: Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas.
- Fondation Jérôme Seydoux Pathé. Filmographie. Base de données <<http://filmographie.fondation-jeromeseydoux-pathe.com>> (15/12/2012).
- Fournier Lanzoni, Rémi (2005). *French Cinema. From Its Beginnings to the Present*. New York, London: The Continuum International Publishing.
- García Fernández, Emilio C. (2002). *El cine español entre 1896 y 1939. Historia, industria, filmografía y documentos*. Barcelona: Ariel.
- García, Emilio C. & Sánchez, Santiago (1997). *Guía histórica del cine, 1895-1996*. Barcelona: Film Ideal.
- Gaumont-Pathé Archives <<http://www.gaumontpathearchives.com/>> (10/12/2012).
- González López, Palmira (1986). *Història del cinema a Catalunya. I L'època del cinema mut, 1896-1931*. Barcelona: Els Llibres de la Frontera.
- Kermabon, Jacques (ed.) (1994). *Pathé. Premier empire du cinéma*. Paris: Centre Georges Pompidou.
- Kessler, Frank (2004). La fêerie Pathé, en Marie, Michel & Le Forestier, Laurent (dir.), *La firme Pathé Frères, 1896-1914* (pp. 133-142). Paris: Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma.
- Korte, Helmut & Faulstich, Werner (1997). El cine entre 1895 y 1924: una visión general, en Faulstich, Werner & Korte, Helmut (comp.), *Cien años de cine, 1895-1924. Desde los orígenes hasta su establecimiento como medio* (pp. 13-52). Madrid: Siglo XXI Ediciones.

- Letamendi, Jon (1996). *Aportaciones a los orígenes del cine español*. Barcelona: Royal Books.
- Letamendi, Jon & Seguin, Jean-Claude (2004). *Los orígenes del cine en Cataluña*. Barcelona: Institut Català de les Indústries Culturals.
- Malisheva, Galina & Noussinova, Natalia (2004). Actualités et fausses actualités chez Pathé. La guerre ruso-japonaise, 1904-1905, en Marie, Michel & Le Forestier, Laurent (dir.), *La firme Pathé Frères, 1896-1914* (pp. 273-282). Paris: Association Française de Reserche sur l'Historie du Cinéma.
- Malthête, Jacques & Marie, Michel (dir.) (1996). *Georges Méliès, l'illusionniste fin de siècle?*. Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Marie, Michel (1994). Y a-t-il un style Pathé?, en Kermabon, Jacques (ed.), *Pathé. Premier empire du cinéma* (pp. 82-89). Paris: Centre Georges Pompidou.
- Marie, Michel & Le Forestier, Laurent (dir.) (2004). *La firme Pathé Frères, 1896-1914*. Paris: Association Française de Reserche sur l'Historie du Cinéma.
- Minguet Batllori, Joan M. (2012). *Segundo de Chomón. El cine de la fascinación*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Institut Català de les Indústries Culturals, Filmoteca de la Generalitat de Catalunya, Instituto de Estudios Turolenses.
- Monsaingeon, Églantine (2004). Les catalogues Pathé de 1900 à 1907: un registre de consignes de lecture, en Marie, Michel & Le Forestier, Laurent (dir.), *La firme Pathé Frères, 1896-1914* (pp. 247-252). Paris, Association Française de Reserche sur l'Historie du Cinéma.
- Muñoz Zielinski, Manuel (1985). *Inicios del espectáculo cinematográfico en la región murciana*. Murcia: Academia Alfonso X El Sabio.
- Plata, Juan de la (1996). *Los orígenes del cine en Jerez (en el centenario del cinematógrafo)*. Cádiz: Delegación Provincial de Cultura.
- Sánchez Noriega, José Luis (2006). *Historia del Cine. Teorías y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Tharrats, Juan Gabriel (1988). *Los 500 films de Segundo de Chomón*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

XVIII

■ Autora

Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura (Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla, España). Investigadora sobre los inicios del cine en Sevilla, diferentes aspectos de la Historia del Cine, las relaciones entre el audiovisual y la pintura, audiencias y nuevas tecnologías en televisión. Sus publicaciones más recientes son “Águila Roja: un espectáculo de masas (de espectadores)”, en *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (2011); “El retrato pictórico en el cine: una aproximación / The painted portrait in cinema: an approach” en *Avanca Cinema 2012. Internacional Conference Cinema - Art, Technology, Communication*, 2012; “Aula de Videojuegos, un proyecto académico”, en *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, vol. 18, 2012; “Tirano Banderas (1993): un proyecto arriesgado y personal”, en Utrera, Rafael (ed.), *José Luis García Sánchez: plano detalle sobre su filmografía*, 2012; y, en prensa, “Fuentes de inspiración visual en Juego de Tronos”, en Lozano Delmar, Javier; Raya, Irene y López, Francisco J. (coords.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de tronos*, 2012.

Fecha de recepción: 18/02/2013 Fecha de aceptación: 14/05/2013

La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010)*

NEKANE E. ZUBIAUR

> La perversión de la infancia. Ser y Parecer en *Pa negre* de Agustí Villaronga (2010)

Pa negre propone una nueva y diferente visión fílmica de la posguerra española a través de los ojos de un niño. Un relato alejado de cualquier maniqueísmo que pone de manifiesto la devastación moral que la guerra provoca en el ser humano, más allá de la habitual división entre vencedores y vencidos. El filme recupera además algunos temas presentes en la primera película del cineasta, *Tras el cristal*, pues narra el proceso de aprendizaje de un niño que acaba convirtiéndose en monstruo al seguir el ejemplo de sus mayores y reproducir sus perversas conductas. Las modalidades veridictorias de la semiótica estructural permiten dilucidar las claves del espinoso programa narrativo que el protagonista Andreu lleva a cabo. Guiado por una mirada inicialmente limpia e inocente, y cargada de deseos de saber, el pequeño parte de lo que él considera una acusación falsa contra su padre, y trata de desentrañar los secretos que le rodean para hacer aflorar la verdad. Esa exploración, sin embargo, le conducirá al lado más cruel de su propia conciencia, al descubrir que la supuesta falsedad acerca de su padre es en realidad una verdad, y que la revelación de los secretos tan solo destapa las dolorosas mentiras que su familia ha tejido a su alrededor.

Palabras clave: cine español; infancia; posguerra; figura paterna; modalidades veridictorias.

> Perverted childhood. Being and Seeming in *Pa negre* by Agustí Villaronga (2010)

Pa negre offers a new and different filmic view of the aftermath of the Spanish civil war through the eyes of a child. Far removed from any Manichaeism and going beyond the usual division between victors and vanquished, it is a narrative that makes plain the moral devastation war provokes in the human being. Moreover, the film recovers some of the themes present in the filmmaker's first film, *Tras el cristal*, as it narrates the process of apprenticeship of a child who ends up becoming a monster by following the example of his elders and reproducing their perverse behavior. The veridictory modalities of structural semiotics make it possible to elucidate the codes of the thorny narrative program that Andreu, the protagonist, carries out. Behind a gaze that is initially clean and innocent, and filled with the desire to know, the boy starts out from what he considers a false accusation against his father, and tries to unravel the secrets surrounding him to bring the truth to light. However, that exploration will lead him to the cruelest side of his own conscience with the discovery that the supposed falsehood about his father is in reality the truth, and that the revelation of secrets only uncovers the painful lies that his family has spun around him.

Key words: Spanish Cinema; Childhood; Aftermath of Civil War; Paternal Figure; Veridictory Modalities.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/423>.

* Este trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto "El audiovisual español contemporáneo en el contexto transnacional: aproximaciones cualitativas a sus relaciones transfronterizas" del Ministerio de Ciencia e Innovación (Referencia: CSO 2010 - 15798).

1. Las mentiras de los adultos crían pequeños monstruos¹

“El Polifemo de la Odisea representa lo monstruoso, porque tiene un solo ojo y porque es un gigante. También, y esto es lo más importante, porque su naturaleza humana se había corrompido hasta convertirlo en un ser de naturaleza diferente a la que antes tenía y llevaba escondida”.

Andreu (Francesc Colomer), sentado en su pupitre, levanta la vista del dictado dejando ver una mirada ausente y pensativa ante las palabras recitadas por el padre escolapio. Es el inicio de la secuencia que cierra *Pa negre* (2010), los momentos previos al demoledor desenlace en el que se consuma la definitiva transformación de un niño que deja atrás su genuina candidez y opta por sobrevivir a cualquier precio siguiendo los egoístas y crueles derroteros que le han marcado sus mayores.

Pa negre es una desgarradora muestra del siniestro –en el sentido más freudiano del término– universo de Agustí Villaronga, uno de los cineastas españoles más anómalos de los últimos treinta años. Un mundo perturbador y personal cuyas “constantes más inflamadas y conspicuas” son, en opinión de Ramón Freixas y Joan Bassa (2005: 161):

los mecanismos del miedo, la invocación del horror, la presencia del mal, el ancla del pasado, la infancia contrariada y/o violentada, los sentimientos vulnerados y atirantados, el ejercicio del poder, las relaciones de dominio/sumisión, la rebeldía contra la realidad (o ante cierta noción, impuesta, sesgada, de la misma), los infiernos de la existencia y la convocatoria de personajes tullidos emocionalmente.

XX

fuera de cuadro

Aunque el filme nace de un encargo de la productora Isona Passola para adaptar la novela homónima de Emili Teixidor,² el cineasta mallorquín fagocita el material ajeno y lo lleva a su terreno para elaborar una fábula perversa próxima a títulos anteriores como *Tras el cristal* (1986) y *El mar* (2000). Un relato de tono semi-fantástico que, al igual que aquellas, representa la pérdida de inocencia de un niño al entrar en contacto con la corruptora sordidez del mundo de los adultos.

La película, protagonizada por un chiquillo de once años llamado Andreu, está ambientada en la posguerra española, concretamente en la Cataluña de 1944. Este punto de partida argumental podría llevarnos a pensar que se trata de una edición más de la lucha entre las dos Españas, un nuevo ejemplo de cine sobre la posguerra con presencia infantil. A primera vista, la concurrencia en el filme de algunos lugares comunes parecen abonar esa hipótesis: el abuso de poder de los vencedores y las penurias de los vencidos, las viejas rencillas personales trasladadas al terreno de la política, la ideología como excusa para justificar las pulsiones más bajas...

No obstante, Villaronga consigue, como es habitual en él, desbaratar las expectativas del espectador. Deja a un lado las circunstancias anejas a la guerra civil para centrarse en el proceso de aprendizaje del protagonista Andreu, marcado por el conocimiento del mal que habita en los resquicios más tenebrosos del ser humano. El director afirma: “Me gusta la infancia y para mí es como una época mítica en nuestra vida. [...] Siempre he pensado que algo de todo ello, algo que no está resuelto del todo, per-

1 Así reza el cartel promocional de la película.

2 En realidad Villaronga fusiona dos obras de Teixidor en el guion de su película: *Pa negre* y *Retrat d'un assassí d'ocells*, que utiliza como intertítulo en el filme (retrato de un asesino de pájaros).

manece todavía cuando somos adultos” (Herederó, 1989: 66). Su visión de la infancia, sin embargo, no es pura ni candorosa. Pilar Pedraza lo establece claramente:

Los niños de Villaronga son personas y están en la línea dura rosselliniana más que en la blanda de De Sica. Se apedrean, matan, son asesinados ante nuestros ojos, se suicidan. Diríamos erróneamente que son tratados por el director como pequeños adultos, pero somos nosotros quienes tratamos a los niños como discapacitados. “El niño ve. No es un imbécil”, dice Villaronga (Pedraza, 2007: 22).

En un cine de la crueldad como es el de Villaronga, también los niños pueden ser crueles, y eso es precisamente lo que *Pa negre* pone en escena: el programa narrativo que Andreu, empujado por aquello que ve en la conducta de sus mayores, lleva a cabo hasta convertirse en un monstruo. He ahí el corazón temático del filme y del cine del mallorquín en su conjunto, un cine cuya belleza formal, ensalzada en este caso por la fotografía de Antonio Riestra, no oculta el horror de lo narrado y que, desde luego, “no trata de cuestiones ideológicas [...], sino del mal y su transmisión, del oscuro fulgor de los estigmas y de la debilidad de la condición humana para enfrentarse con sus propios fantasmas”.³

Con todo, y pese al halo de fábula o cuento maravilloso que envuelve al relato, la ambigüedad moral que caracteriza a las historias de Villaronga no permite abordar el análisis narrativo de *Pa negre* en función de dos términos absolutos como Bien y Mal. El significado profundo del filme no descansa en dicha oposición categorial, sino que son las modalidades veridictorias de la semiótica estructural, organizadas en torno al ser y el parecer, las que nos dan la clave para comprender el trayecto narrativo de Andreu a lo largo del filme. Andreu quiere descubrir la verdad sobre el asesinato de Dionís (Andrés Herrera) y su hijo, el pequeño Culet (Miquel Borràs), por el que su padre es encarcelado y ajusticiado. Al inicio del filme, el protagonista no está aún capacitado para conocer esa verdad, debido sobre todo a la prohibición de su familia, que considera que el niño debe-no descubrir la realidad de los hechos para que no se desmorone su universo familiar. Andreu es por tanto objeto de una manipulación por parte de sus progenitores que le hacen creer que la desgracia de su familia se debe a que su padre se ha significado políticamente en exceso, y le han imputado injustamente la muerte de su socio y amigo Dionís por el mero hecho de ser *rojo*. Algo que, como se comprobará al final del filme, está lejos de ser cierto.

Si la verdad no es más que un efecto de sentido, vemos que su producción consiste en el ejercicio de un hacer particular, de un hacer-parecer-verdad, es decir, en la construcción de un discurso cuya función no es decir-verdad, sino parecer-verdad. Este parecer ya no va dirigido, como en el caso de la verosimilitud, a la adecuación con el referente, sino a la adhesión de la parte del destinatario a quien va dirigido, y busca ser leído como verdadero por parte de este (Greimas, 1989: 127-128).

La película pone de manifiesto el modo en que la familia de Andreu opera este hacer-parecer-verdad, así como el recorrido realizado por el muchacho, que parte de la adhesión a ese discurso paterno y finaliza con el conocimiento de la auténtica naturaleza de los hechos. “El creer descansa a menudo, e incluso se consolida sobre la negación del saber”, nos dice Greimas (Greimas, 1989: 134). El objetivo

3 Ibid., p. 40.

de las siguientes líneas será analizar el paso de Andreu de un estado de creencia a otro, de lo que es negado a lo que es admitido, a través de un itinerario narrativo largo y tortuoso que pondrá a prueba el vínculo de confianza y amor hacia sus progenitores hasta pulverizarlo por completo.

2. Secretos y mentiras

En casi todos sus filmes Villaronga lleva a la pantalla aquello que debería quedar fuera de campo, “nuestra mirada se enfrenta a un espectáculo desacostumbrado, meduseo y petrificador [...]. No queremos verlo, pero el autor nos obliga a mirar y nos convierte en cómplices” (Pedraza, 2007: 38). En esta ocasión todo el filme está construido en torno a la mirada de su protagonista Andreu, y la puesta en escena respeta escrupulosamente la focalización interna sobre la que se articula la narración: no hay secuencia en la que el pequeño no esté implicado y la cámara se coloca en el punto de vista de su mirada para mostrarnos el desarrollo de la acción tal como él la observa o espía. Es por tanto la mirada de Andreu la que sirve al enunciario de guía y anclaje a lo largo del relato.

Solo hay dos ocasiones en las que Andreu no se encuentra físicamente presente, y se trata de los dos acontecimientos violentos que marcan el signo de su familia: la muerte de Dionís y Culet al inicio del filme, y la de Pitorliua, representada a través de un *flashback*. La ausencia de Andreu en ambos casos es en realidad aparente, puesto que en ellos está la clave de la verdad que pretende esclarecer y, como veremos más adelante, el rastro de la mirada infantil está inscrito en la enunciación.

Pero, ¿qué es lo que Andreu ve en su recorrido narrativo? Al principio, que su padre es valiente e idealista, un hombre que ha tratado de superar los obstáculos que su entorno le ha impuesto debido a su ideología y que se dedica a la cría de pájaros. Andreu disfruta subiendo al piso superior de la casa para ayudar a su padre a cuidar los pajarillos, y le gusta jugar con las gafas que Farriol (Roger Casamajor) utiliza para las labores más minuciosas en la fabricación de las jaulas. En sus conversaciones, el padre se vale de los animales para adoctrinar a su hijo explicándole que las aves “son para volar y ser libres como los ángeles, que no tienen fronteras. Les podemos enjaular pero no cambiar su manera de ser. Los ideales de la gente, aquello que uno quiere, adonde uno quiere llegar, también son así. Pero si no se cumplen las personas pueden volverse muy malas, por eso hay que luchar por los ideales. Cada cual por los suyos”.

La manipulación (en sentido semiótico) que al inicio del filme ejercen Florència (Nora Navas) y Farriol sobre Andreu para preservar la estabilidad familiar coloca al pequeño en una posición cognoscitiva en la que considera verdadera la inocencia de su padre. Desde el punto de vista de Andreu, Farriol, ese hombre cuya honradez se manifiesta por una encendida defensa de sus ideales, no ha cometido un crimen tan abominable. Ante sus ojos su padre no parece culpable, y para él es falso que lo sea.

La articulación del espacio en el filme es reflejo de esa visión que Andreu tiene de su padre. Al igual que los pájaros, cuya expresión natural es el vuelo, la figura paterna y sus ideales de limpieza moral están situados en las alturas: primero en el ático de su casa donde cría las aves, y después, tras la huida, en el desván de la abuela (Elisa Crehuet). Farriol parece ver a través de los cristales de sus gafas la bondad de unas ideas que los mezquinos vencedores, situados abajo en el pueblo y encarnados por el alcalde (Sergi López), pretenden doblegar. Por eso la imagen de su padre tras los barrotes de la cárcel es para Andreu la estampa del pájaro al que han arrebatado su esencia confinándolo en una jaula.

Pero Andreu está rodeado de secretos. Aunque el pequeño considere verdadera la inocencia de su padre, el hecho de que este huya y se oculte en el desván de la abuela, unido a los indicios que la Guardia Civil maneja, le hacen parecer culpable ante todos. Cuando el niño lleva a la taberna de Pauleta la noticia de que ha hallado en el bosque los cadáveres de Dionís y Culet, un hombre en fuera de campo sentencia que “quien la hace la paga”. Parece de dominio público que Dionís estaba involucrado en asuntos turbios y Farriol ya había sido su socio en otras ocasiones. Este sabe que está marcado en el pueblo (y no solo por sus ideas políticas), pero quiere que su hijo siga manteniendo la fe en él, por eso antes de escapar le advierte de que “la gente es mala. Si te dicen cosas feas de mí o de nuestra familia, no les hagas caso. Todo lo que hago es por ti”. Ante estas palabras, Andreu considera la inocencia paterna como un secreto compartido por ambos pese a la opinión de todos los demás.

Estas creencias se tambalean cuando su mirada empieza a deslizarse furtivamente por resquicios que sus padres hubieran deseado sellar. El niño espía continuamente el comportamiento de sus mayores y los conocimientos que el muchacho va adquiriendo progresivamente le convierten en depositario de los secretos de aquellos que le rodean. Farriol le pide que guarde el secreto de su escondite y su prima Núria (Marina Comas) le amenaza con “cortarle los huevos” si revela la información que guarda sobre su propio padre y que solo le ha confiado a él.

Pese a su corta edad, Núria es una adulta que participa de la ambigüedad moral de los mayores.⁴ La pequeña ya ha pasado por el recorrido de maduración que Andreu está experimentando, mantiene sin pudor una relación sexual con el maestro (Eduard Fernández) y colabora como adyuvante en las indagaciones de su primo. Manca y un tanto desequilibrada, a Núria le han amputado la inocencia infantil y por esa razón posee un conocimiento de la realidad que Andreu aún no ha alcanzado. Ella vio, antes que nadie, el cadáver de su padre que se suicidó ahorcándose, y por eso sabe que su abuela y sus tías le mienten cuando le dicen que este ha huido a Francia. Sin que llegue a explicarse cómo, también está al tanto de la presencia de Farriol en casa de la abuela, y advierte a su primo de que “te harán lo mismo que con el mío. Los mayores lo esconden todo con mentiras”.

El personaje de Núria instaure así la visión como garantía de verdad e introduce el cuarto término en juego en el cuadrado de la veridicción: la mentira. Ella es también la referencia que marca una nueva distribución topológica. Anteriormente habíamos establecido una división de la categoría espacial según la verticalidad, en la que a la parte superior le correspondía la limpieza e inocencia de los ideales de Farriol, y a la inferior la miseria cotidiana y las injusticias provocadas por la guerra. Pero no menos importante es la organización del espacio a través de su opuesto, la horizontalidad. El bosque abierto situado entre las dos casas, la de Florència y la de la abuela, es el espacio de los niños, el lugar donde se desarrolla la relación entre Andreu y Núria que lo conduce a la verdad, mientras que los secretos y las mentiras de los mayores se despliegan en el claustrofóbico y polvoriento interior de los dos hogares que cercan a un extremo y otro el boscoso espacio natural.

En ese bosque encontró Andreu el cuerpo de Culet y allí descubre, de camino a la escuela, un pájaro muy diferente a los que conoce a través de su padre. Cierta día unos ruidos le alertan de la presencia de

4 El personaje de Núria en la novela de Teixidor era diferente, la llamaban *ploramiques* (llorica), pero a Villaronga esa imagen de la mujer le daba mucha rabia y decidió inspirarse en un chico mutilado que aparecía en *Retrat d'un assassí d'ocells*.

algo o alguien entre la maleza. Aunque asustado porque teme que se trate del monstruoso Pitorliua, la intriga lo vence y se aleja del sendero para comprobar su origen. Lo que contempla a la orilla de una charca en un claro del bosque lo deja boquiabierto: un joven de aspecto delicado mueve su espalda desnuda como si tratara de desplegar unas alas y después se va. Más adelante comprobará que se trata de uno de los tísicos del sanatorio, un muchacho de espíritu puro pese a su enfermedad, con el que traba amistad y al que empieza a llevar comida clandestinamente.

El tísico (Lázaro Mur), que antes de verlo a Andreu le había parecido Pitorliua, actúa en la narración como una especie de ángel que le habla de la posibilidad de extender unas alas imaginarias y huir hacia otros mundos. Andreu es el único personaje que establece algún tipo de contacto con él, lo cual permite pensar que quizá sea un fantasma, un espíritu bueno que solo se aparece ante el muchacho. Pero, ¿el espíritu de quién?

El tuberculoso no es el único ángel del relato. Espiando furtivamente las fotos de Florència, Andreu encuentra el retrato de un joven vestido de arcángel: Marcel Saurí (Joan Carles Suau), aquel a quien todos en el pueblo llamaban Pitorliua. Andreu descubre que Pitorliua no es como se les hace creer a los niños un monstruo de sexualidad ambigua, mitad hombre mitad pájaro, sino que era en palabras de su madre “la persona más buena que he conocido”, un joven al que quería como a un hermano. Su único pecado, según Florència, era ser demasiado delicado para el pueblo, eufemismo que pretende velar la condición homosexual del muchacho.

La figura semi-fantástica de Pitorliua, desdoblada en el difunto Marcel y el joven tuberculoso, encierra en sí misma la dialéctica entre el ser y el parecer sobre la que se sostiene todo el relato. Las leyendas fantasmales de los mayores hacen que Pitorliua parezca un ser malvado y monstruoso cuando en realidad no es más que un manso pájaro, mientras que como dice Quirze (Jordi Pla), el primo de Andreu, los tísicos “por fuera parecen estar bien pero por dentro están llenos de mierda”.

Así es también el mundo de los adultos, que guardan su podredumbre entre las cuatro paredes de su casa, aunque en su caso no se trate de una putrefacción física sino moral. Andreu aprende enseguida que ser y parecer no son la misma cosa. Y es su madre quien le proporciona tan importante lección. Florència viste a su hijo con harapos para despertar la lástima de la señora Manubens (Mercè Arànega) y suplicarle que interceda por su marido encarcelado. El niño no entiende que siendo pobres deban además disfrazarse como tales, a lo que Florència responde: “no basta con ser pobres, hay que parecerlo”.

La lección ayudará a Andreu a comprender otros enigmas que lo inquietan y que le llevan a vislumbrar sentidos que antes parecían velados. Los pájaros de Farriol no son los únicos que habitan en la parte superior de la casa, las claves de los secretos que los mayores ocultan también están en las alturas (las fotografías que Florència conserva de Marcel, la llave del desván donde se refugia su padre), en rincones situados fuera del alcance del niño, dado que esconden aquello que Andreu debe-no ver. Más aún, su padre cuida a sus aves con el mismo mimo con el que afirma guardar sus ideales, pero mantiene enjauladas a esas criaturas que según sus propias palabras, “son para volar y ser libres como los ángeles”.

Marcel Saurí, bautizado con nombre de pájaro, Pitorliua, era el único ser angelical y puro del pueblo y Farriol lo mató brutalmente a cambio de dinero. Cuando Andreu descubre estos hechos la imagen de su padre queda hecha añicos. Núria conoce, como tantas otras cosas, la auténtica identidad de Pitorliua y conduce a Andreu al lugar exacto donde se encuentra, el cementerio. Allí coinciden con Pauleta (Laia Marull), la viuda de Dionís, que actuará como segunda adyuvante en el trayecto de Andreu. La mujer

XXIV

ha perdido la cabeza desde el asesinato de su marido y su hijo, y no tiene escrúpulo en contar a los niños la terrible muerte que Marcel sufrió a manos de dos hombres del pueblo. Les da a entender que uno de los que llevó a cabo la castración fue su esposo y del otro solo dice que pronto estará en el cementerio. Andreu no quiere creerlo porque su padre le ha asegurado que Pitorliua aún vive escondido en una cueva, pero las palabras de Pauleta rezuman una enorme lucidez para una persona perturbada: “No te fíes de lo que diga tu padre. Un día abrirás los ojos”.

Así sucede. Los dos niños visitan la cueva donde se perpetró la muerte de Marcel y encuentran los restos de la barbarie: sangre seca y dos inscripciones en la pared de piedra. Una reza a Dionís y la otra, inacabada, muestra la inicial F. Andreu piensa inmediatamente que esa F corresponde a Farriol, pero el hecho de que su padre parezca el asesino de Pitorliua no implica que lo sea. Tiene que ver para saber y creer, y la cruda puesta en escena de Villaronga le (nos) obligará a presenciar físicamente un acto en el que el muchacho no pudo haber estado. Núria desaparece de la cueva y los fantasmas del pasado toman carne ante los atónitos ojos de Andreu: el hermano de la señora Manubens, Marcel Saurí y la jauría de hombres rabiosos que reducen al joven, lo desnudan y le amarran los testículos con hilo para capar cerdos. Andreu, inmóvil ante el atroz espectáculo, se convierte en testigo material de los hechos pasados y observa con estupor que son Dionís y su padre quienes lideran la turba y tiran con salvaje crueldad de ambos extremos del hilo. La ubicación de la cámara respetando el eje de miradas que marcan las posiciones de Andreu y Farriol, nos indica de manera inequívoca que Andreu mira directamente a su padre y recibe a su vez el contraplano de Farriol, cuya mirada se dirige al lugar donde se encuentra Dionís, pero también su hijo situado detrás de él.

Andreu despierta en la cama de esta especie de *flashback* pesadillesco, abriendo los ojos ante una realidad a la que hubiera preferido no asistir. Ha visto a su padre cometer el asesinato y no le quedan dudas sobre su culpabilidad, al menos en lo que a estos hechos se refiere. “No me digas más mentiras”, exige a su madre. Ella justifica la acción de Farriol culpando al violento Dionís: “No lo juzgues. Tú no sabes lo mal que lo ha pasado viéndome trabajar como una burra, oyéndote decir que querías ser médico y viendo que no podía darnos nada de nada. Tu padre se ha equivocado, pero lo ha hecho por nosotros, sobre todo por

Pa negre (Agustí Villaronga, 2010)



ti. Si ahora le fallas se hundirá del todo”. El niño acepta los argumentos de Florència y se despide emotivamente de su padre antes de que sea ejecutado. Le lleva un pajarillo para que le sirva de compañía pero el hombre lo rechaza encomendándole a Andreu su cuidado e insistiendo en que jamás pierda sus ideales: “lo peor de la guerra no es pasar hambre o tener que huir, incluso que nos maten. Lo peor es que nos hagan perder los ideales, porque sin ideales una persona no es nadie”.

Andreu abandona la celda mirando atrás y el plano subjetivo tomado desde su punto de vista nos muestra en un *travelling* de retroceso la imagen cada vez más lejana de Farriol, que mira derrotado a su hijo. Su inmensa tristeza no puede hacernos olvidar aquella otra mirada cruel que se clavó en el niño en la cueva. El movimiento de la cámara señala el definitivo distanciamiento entre ambos personajes: la idealizada figura paterna ha ido haciéndose más pequeña y lejana a medida que Andreu adquiría mayor conocimiento, hasta quedar definitivamente exterminada con la última confesión de Pauleta.

La loca acude a casa de Florència a darle el pésame por la muerte de Farriol y revela ante Andreu que fue su padre quien, pagado por la señora Manubens, asesinó a Dionís y Culet. Aunque Florència afirma con rotundidad que a su marido lo fusilaron por ser *rojo*, las acusaciones de Pauleta son de una crueldad extrema: “A Farriol le han matado a garrote porque de *rojo* ya no tenía nada. Era como mi marido, un desgraciado, un traidor y un asesino a sueldo. Pero peor, porque Dionís, con todo lo que era, nunca hubiese sido capaz de matar a un niño”. Y se dirige a Andreu: “Tu padre, siempre hablando de ideales, y ya ves la mierda de ideales que tenía”.

Los valores del recorrido narrativo de Andreu quedan invertidos de manera irreversible. Cuando el niño inicia las pesquisas para que la verdad sobre las muertes de Dionís y Culet salga a la luz, está convencido de que dicha verdad pasa por probar la secreta inocencia de su padre. Pero lo que descubre trastoca su estado de creencia inicial, puesto que en realidad es la culpabilidad y no la inocencia la categoría correspondiente al eje del ser. Cuando comprende que su padre es el autor del crimen y todas las pruebas que sus ojos (y oídos) han registrado hacen que así lo parezca, admite al fin lo negado: que lo que creía verdadero es falso y lo que consideraba un secreto no es sino el fruto de las innumerables mentiras de sus mayores, que han disfrazado de hermosos ideales lo que no era más que carroña.

“Me gusta esa complejidad moral y que la devastación no afecte solo a la falta de alimentos, sino a la moral”, afirma el cineasta. “Nadie puede salir limpio. Es como tirar una piedra en un montón de mierda que salpica a todos” (Iglesias y Kovacsics, 2010: 13). Los actos de los mayores corrompen todo lo que hay de puro e inocente: asesinan a Pitorliua, convierten a Núria en una criatura oscura, y destruyen los ideales de Andreu.

En una España franquista, miserable y sin vida ni sustancia como el pan negro, los niños se corrompen como frutos de malas tierras. Los niños no son buenos ni malos. Se pudren al contacto del terror y el interés de los mayores y ni siquiera los padres pueden evitarlo, porque también ellos han tenido que corromperse para salir adelante (Company y Pedraza, 2010).

3. Tras el cristal

El aprendizaje de Andreu finaliza con las palabras de Pauleta. El niño toma un hacha y sube al ático a matar los pájaros de Farriol profanando el santuario paterno. Destruye lo que queda de los presuntos ideales de su progenitor y arroja sus gafas por la ventana; las lentes que lejos de otorgarle una clarivi-

dencia que el niño creía compartir con su padre como un secreto, no han hecho sino mostrarle una visión distorsionada de las conductas de su familia.

Ya no queda nada arriba, “ya no hay más fantasmas”, dice Núria, ni en el desván ni en la imaginación de Andreu. Ambos niños entierran los vestigios de su inocencia, abajo, en las profundidades de la tierra del bosque: Núria su mano podrida, Andreu los cadáveres de dos pájaros. La niña le propone huir juntos de ese pueblo viciado y malsano pero Andreu seguirá el consejo del tísico: “vuela alto, no dejes que nadie te atrape”.

El protagonista elige el camino de la supervivencia, apostar por un futuro seguro en el que podrá mendrar chocolate y pan blanco aunque ello implique renegar de su familia y adoptar otro apellido. La señora Manubens ha propuesto a Florència llevarse al niño para que estudie en un colegio de Igualada y pueda convertirse en médico. Su madre le ofrece la posibilidad de decidir y él sentencia: “No quiero vivir así. Ni que me señalen. Ni más mentiras. No quiero ser como vosotros”.

Las palabras de Andreu nos devuelven al principio de este texto, a la caracterización de Polifemo, y la secuencia que clausura el filme. La exploración de los difusos límites entre el bien y el mal que propone Villaronga culmina con la creación de un monstruo, plasmada en un plano tan cruel como cinematográficamente hermoso.

Andreu es sacado del aula porque tiene una visita. Es su madre, que ha hecho un largo camino para verlo y llevarle del pueblo la comida que a él le gusta. Florència solo recibe el gélido desdén de su hijo, que le espeta que no es necesario que se tome tantas molestias para visitarlo. Dolida, le hace saber que si él está allí es porque su padre propuso a los Manubens no delatarlos a cambio de que ellos le proporcionaran a Andreu la educación que siempre había deseado. Las palabras de Florència buscan infructuosamente que el niño sopesa la ambivalencia de los actos de su padre, apuntando directamente a la dualidad de la naturaleza humana. Pero es demasiado tarde para Andreu. Él ya enterró su inocencia perdida en el bosque. Apostado *tras el cristal* de la ventana, los ojos llorosos del niño, auténticos protagonistas de la fábula, contemplan la silueta de su madre alejándose pesadamente por un largo pasillo. Cada vez más pequeña. Como Farriol. El niño exhala el vapor de su aliento, que empaña el cristal como un fundido a blanco y borra para siempre esa imagen. Ahora que sabe, ya no quiere ver más.



Pa negre (Agustí Villaronga, 2010)

Andreu rechaza la visión binocular que le permitiría advertir las luces y sombras del comportamiento humano y se convierte en un monstruo de un solo ojo, capaz de mirar en una única dirección, la que le marca la supervivencia.

Pa negre nos retrotrae así a los orígenes de la filmografía de Villaronga. Su primer largometraje, *Tras el cristal*, también comenzaba con un violento prólogo en el que una mirada en plano subjetivo observaba cómo un hombre torturaba a un niño. La secuencia de arranque de *Pa negre* es la única en la que Andreu no está presente pero, como he dicho más arriba, la mirada infantil queda inevitablemente inscrita en la enunciación a través de los ojos de otro testigo: Culet. El pequeño contempla desde su escondite el asesinato de su padre a manos de quien no puede ser más que el monstruo Pitorliua, puesto que su inocencia infantil no admite otra posibilidad para tal acción. Antes de cerrarse por completo, los ojos de Culet pasan el testigo a los de Andreu, que destaparán, con una mirada despojada ya de cualquier rastro pueril, aquello que la joven víctima no alcanzó a ver: la auténtica naturaleza del asesino.

Andreu indaga en los oscuros abismos del interior de los adultos y los reproduce como ya hizo Ángelo (David Sust) en *Tras el cristal*. Villaronga califica de historia de amor (Freixas y Bassa, 2005: 187) aquella fábula morbosa en la que la víctima desarrolla un ambivalente sentimiento de amor y odio hacia un verdugo al que inflige un terrible castigo, pero a quien arde en deseos de parecerse. Ángelo repite ritualmente las atroces acciones de Klaus (Günter Meisner) y le obliga a contemplarlas, del mismo modo que Rena (Gisela Echevarría), hija de Klaus, retomará las de Ángelo. Así, también Andreu sigue el ejemplo moral que sus amados padres le ofrecen convirtiendo el repudio en terrible sanción para Florència. En definitiva, ambas películas tratan “de la depravación de los niños, de la conversión de las víctimas en jugadores de un juego perverso y de su victoria sobre sus verdugos castrados, a quienes están condenadas a reemplazar” (Pedraza, 2007: 47).

Este truculento proceso de aprendizaje y maduración se aleja de cualquier maniqueísmo y aporta una nueva visión sobre ciertos tópicos del cine español relacionados con la representación de la infancia y las consecuencias de la guerra. José Luis Castro de Paz ha destacado con lucidez el reiterado protagonismo en el cine español de

infantes psíquicamente mutilados, obsesionados por la figura paterna ausente, acallada o arrasada por la guerra –aunque evidentemente, insistimos, el conflicto bélico aparezca siempre metaforizado en las películas realizadas antes de la muerte del dictador–, atrapados en una melancólica búsqueda del tiempo perdido, de la infancia perdida, y condenados a narrarla, en angustiosos recuerdos-imágenes que reaparecen, siniestramente circulares, en los vericuetos de la memoria (2005: 369).

Aunque la mayoría de estos elementos concurren en el caso de Andreu –la sombra de la guerra como culpable aparente de la ausencia de un padre cuya figura obsesiona al niño, los recuerdos-imágenes plasmados en el imposible *flashback* de la cueva y la idea de la búsqueda como vía para recuperar la infancia perdida–, el programa narrativo desgranado en las líneas precedentes aleja de manera significativa al protagonista de Villaronga del recurrente retrato infantil dibujado por Castro de Paz. Andreu no es un huérfano en busca de un padre ausente, sino un infante que renuncia voluntariamente a la figura paterna provocando su propia orfandad. En *Pa negre* poco importan las revanchas ideológicas o la división entre vencedores y vencidos. Los fantasmas y seres sobrenaturales presentes en títulos como

Marcelino, pan y vino (Ladislao Vajda, 1954), *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973) o *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006), que al inicio del filme parecían encarnados por Pitorliua, pronto desaparecen del desván, porque los monstruos de Villaronga son de carne y hueso y habitan en el interior de sus torturados seres humanos, sean estos mayores o pequeños.

Bibliografía

- Castro de Paz, José Luis (2005). Raíces profundas (mito, guerra e infancia en el cine español), en Pérez-Perucha, Julio (ed.), *El espíritu de la colmena... 31 años después* (pp. 359-388). Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- Company, Juan Miguel y Pedraza, Pilar (2010): “Humillados y corrompidos”, <<http://www.tlaxcala-int.org/article.asp?reference=2454>> (07/06/2013).
- Freixas, Ramón y Bassa, Joan (2005). Agustí Villaronga. El ser en el umbral, en Carlos Aguilar (coord.), *Cine fantástico y de terror español. 1984-2004* (pp. 157-198). Donostia-San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián / Donostia Kultura.
- Greimas, A. J. (1989). *Del sentido II. Ensayos semióticos*. Madrid: Gredos.
- Hereadero, Carlos F. (1989). Entrevista. *Dirigido por*, 169, 66-68.
- Iglesias, Eulàlia y Kovacsics, Violeta (2010). Agustí Villaronga: “Me interesa esa devastación de la guerra que afecta a la moral”. *Cahiers du Cinéma España*, 37, 12-13.
- Pedraza, Pilar (2007). *Agustí Villaronga*. Madrid: Akal.

■ Autora

Nekane E. Zubiaur Gorozika es doctora y profesora adjunta del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, donde imparte clases de guion y realización. Ha participado en diversos congresos relacionados con el estudio del cine español además de publicar artículos en revistas como *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, *Área abierta*, *Fotocinema* o *Secuencias. Revista de Historia del Cine*. También ha colaborado en libros colectivos como *Olas rotas. El cine español de los sesenta y las rupturas de la modernidad*, editado por Julio Pérez Perucha, Francisco Javier Gómez Tarín y Agustín Rubio Alcover (2009) o *El destino se disculpa. El cine de José Luis Sáenz de Heredia*, bajo la coordinación de José Luis Castro de Paz y Jorge Nieto Ferrando (2011). Recientemente ha publicado el libro *Peter Weir*, editado por Cátedra.

Fecha de recepción: 03/03/2013 Fecha de aceptación: 10/06/2013

El monstruo *queer* en *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Sexualidad, género y parodia *camp* del cine de terror

ATILIO RAÚL RUBINO

octubre 2013

XXXI

> El monstruo *queer* en *The Rocky Horror Picture Show* (1975)

Este artículo se propone realizar un análisis de la película *The Rocky Horror Picture Show* (1975), considerándola como una parodia *camp* del género cinematográfico de terror y de las películas de horror de las décadas anteriores. El objetivo no es realizar un estudio exhaustivo de las múltiples referencias culturales presentes en la película. Por el contrario, el artículo se centrará en figuras clave del imaginario de la ciencia ficción y el fantástico, como el *alien*, el vampiro, Frankenstein, el científico malvado, el *cyborg*, los superhéroes y King Kong, entre otras, para considerar cómo *The Rocky Horror Picture Show* las resignifica desde una perspectiva *queer* que reivindica al monstruo como el lugar de la abyección sexual y, en este sentido, de una verdadera liberación.

Palabras clave: *The Rocky Horror Picture Show*; monstruo *queer*; cine de terror; parodia *camp*.

> The Queer Monster in *The Rocky Horror Picture Show* (1975)

This paper intends to analyze the movie *The Rocky Horror Picture Show* (1975), as a camp parody of the horror films of previous decades. The intention is not to make an exhaustive study of the many cultural references present in the film but to focus on key characters of the fantasy and sci-fi film's imaginary, as the alien, the vampire, Frankenstein, the evil scientist, the cyborg, the superheroes and King Kong, among others, in order to consider how *The Rocky Horror Picture Show* redefines these characters from a queer perspective that claims the monster as the site of sexual abjection and in this sense, a true liberation.

Key words: *The Rocky Horror Picture Show*; Queer Monster; Horror Movies; Camp Parody.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/447>.

1. Introducción. *Science fiction/double feature*

The Rocky Horror Picture Show (1975) es una película norteamericana dirigida por Jim Sharman y basada en la comedia musical inglesa *The Rocky Horror Show* del actor y compositor británico Richard O'Brien, quien también interpreta al personaje de Riff-Raff. Poco después de su estreno, en 1975, se convirtió en una película de culto al punto de seguir proyectándose en funciones de medianoche hasta el día de hoy, ante un público que vuelve a verla periódicamente (Samuels, 1983: 137). Sus exhibiciones, sin embargo, no son como las de cualquier otra película, ya que mezclan lo cinematográfico con lo teatral y le otorgan al espectador un rol activo en la representación. Estos eventos se convierten en verdaderos rituales de liberación, pues los espectadores suelen ir a las salas caracterizados como los personajes de la película (Weinstock, 2008: 6) y escapan a la pasividad propia del espectador en la sala de cine, ya que dialogan e interactúan, cantando, bailando o respondiendo a lo que dicen los personajes en la pantalla del cine. Podría decirse que lo que se produce es una carnavalización en la que todos los roles y estamentos quedan trastocados y este caos, aunque momentáneo, permite al público jugar a ser quien no es, o bien a ser quien no tiene permitido ser en la vida cotidiana. Le da la oportunidad no solo de ser otro sino de ponerse en el lugar de lo abyecto, de convertirse en el monstruo y, aunque solo sea por el momento que dura la película, disfrutar de esa monstruosidad.

El objetivo de este artículo es indagar en el contenido de la película los elementos subversivos de la sexualidad que pueden permitir tal fenómeno hasta el día de hoy, ya que, creemos, en ella se encuentra el potencial liberador que la convirtió en una de las más importantes películas de culto. Para tales efectos, utilizamos los conceptos provenientes de los estudios *queer*, en especial los trabajos señeros de Judith Butler (1990 y 1995) sobre el carácter performativo del género, la parodia de la performance *drag-queer* y el concepto de abyección que la autora elabora a partir de Julia Kristeva. Lo llamado abyecto por Butler es lo rechazado que al ser patologizado logra delimitar qué es 'normal' y qué no. En este sentido, lo abyecto resulta necesario para que el sistema perviva, para que lo 'normal' sepa que es 'normal'. Asimismo, nos basamos en los trabajos que, desde una perspectiva también *queer*, estudian la importancia de la figura del monstruo (Benshoff, 1997 y Halberstam, 1995) o el *cyborg* y la ciencia ficción (Donna Haraway, 1995). Finalmente, tomamos las elaboraciones de la teoría foucaultiana que realizara David Halperin (2007) y las aportaciones de José Amícola sobre el *camp* (2000 y 2008) y sobre el género gótico y su relación con la sexualidad (2003). Para este autor, el *camp* es una poética propia de las décadas del 60 y 70 y puede definirse como una "teatralización discursiva y gestual que sale

The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)



XXXII

fuera de cuadro

del teatro para ganar la barricada” (Amícola, 2008: 288) y se caracteriza por el exceso, el artificio y la exageración, lo que le otorga una importancia destacable a la parodia (Amícola, 2008: 284). Es importante el hecho de que también constituye una “reacción alocada contra la homofobia” y pone en práctica estrategias para dar visibilidad a las sexualidades disidentes (Amícola, 2008: 287).

La historia que cuenta la película es muy sencilla: Brad (Barry Bostwick) y Janet (Susan Sarandon), dos jóvenes comprometidos, de camino a visitar a su mentor el Dr. Scott, terminan por un accidente en un extraño castillo. Allí, se encontrarán con una serie de personajes disparatados y vivirán hechos fuera de lo normal, lo que los hará descubrir una nueva sexualidad. Entre estos personajes destaca el dueño del castillo, Frank ‘n’ Furter (Tim Curry), un científico que justamente esa noche realiza una convención académica de travestis transilvanos para dar a conocer su último adelanto científico: la creación de vida humana. A estos personajes hay que sumar los ayudantes y seguidores de Frank, Riff-Raff (Richard O’Brien), Magenta (Patricia Quinn) y Columbia (Nell Campbell). Luego aparecerán otros como Eddie (Meat Loaf), quien es brutalmente asesinado por Frank y a raíz de cuya desaparición el Dr. Scott (Jonathan Adams) se hace presente en el castillo. La película concluye de manera trágica cuando Riff-Raff y Magenta se revelan contra Frank y lo matan junto a Rocky (Peter Hinwood) y Columbia en castigo por su estilo de vida inadecuado. Finalmente, el castillo, que resulta ser una nave espacial, emprende el regreso al planeta Transilvania de la galaxia Transexual, del que provenían.

En los últimos años la película ha comenzado a recibir por primera vez atención por parte de la crítica académica, principalmente desde los estudios culturales norteamericanos, en donde se la estudia fundamentalmente en cuanto objeto de culto. Una muestra de ello es la aparición del volumen editado por J. A. Weinstock (2008). Sin embargo, tanto en este volumen compilatorio como en otros artículos publicados sobre la película, como Aviram (1992), Miner (2011) Eberle-Sinatra (2005) o Collins (2010), se echa de menos un abordaje que privilegie el enfoque *queer*.

Desde esta perspectiva, nos interesa indagar en el contenido de la película desde la perspectiva teórica de los estudios *queer* para ver qué puede haber en ella que permita que semejante fenómeno se extienda hasta nuestros días. En este sentido, consideramos que *The Rocky Horror Picture Show* consti-

The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)



tuye una parodia *camp* de las películas de ciencia ficción y horror de las décadas del 30 y 50 (Matheson, 2008: 18). De hecho, la película se presenta como parte del cine de ciencia ficción de medianoche desde la canción inicial “*Science Fiction/Double Feature*” cantada por unos gigantes y andróginos labios rojos que vuelan en medio de la nada. En esta canción se menciona una gran cantidad de películas de ciencia

ficción y terror de los años 30 y 50, como *The Day the Earth Stood Still* (1951), *Flash Gordon* (serial de 1936), *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, 1933), *King Kong* (1933), *It Came from Outer Space* (1953), *Doctor X* (1932), *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, 1956), *Tarantula* (1955), *The Day of the Triffids* (1962), *La noche del demonio* (*Night of the Demon*, 1957) y *When Worlds Collide* (1951). Pero las referencias culturales no se agotan en el tema inicial, ni tampoco en este género, pues se mezclan con referencias bíblicas, literarias y a la cultura popular para construir un film con múltiples capas que resulta bastante más complejo de lo que parece a primera vista (Eberle-Sinatra, 2005: 197).

Nuestra intención no es realizar un análisis exhaustivo de las múltiples referencias culturales presentes en la película. Por el contrario, nos centraremos en figuras clave del imaginario de la ciencia ficción y el fantástico, como el *alien* y el vampiro, para considerar cómo *The Rocky Horror Picture Show* las resignifica desde un lugar *queer* que reivindica al monstruo como el lugar de la abyección sexual y, en este sentido, de la verdadera liberación.

2. Parodia *camp* del mito de Frankenstein

La película puede considerarse una parodia *camp* del mito de Frankenstein. De hecho, críticos como Michael Eberle-Sinatra (2005) y Ashley Miner (2011) la consideran una versión cinematográfica de *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1918) de Mary Shelley. Sin embargo, nos parece que esta afirmación pasa por alto la gran variedad de referencias culturales presentes en la película.

Sí es evidente, en cambio, que hay muchos puntos en común entre *The Rocky Horror Picture Show* y el mito de Frankenstein. El castillo de Frank 'n' Furter, así como su nombre remiten indudablemente a Frankenstein. Frank es “just a sweet trasvestite / from Transexual Transilvania”. Su *look* es una mezcla de estrella de rock *glam*, el Frankenstein de James Whale y una diva de Hollywood (Knapp, 2006: 244).

Como en la escena de la creación del monstruo en las películas de James Whale, la noche en la que Brad y Janet llegan, Frank va a dar vida a su criatura, “Rocky Horror (a creation)” (Peter Hinwood), según se apunta en los créditos de la película. Pero no va a utilizar como energía tormentas eléctricas y rayos, sino que lo vemos manipular otros ingredientes: los colores del arcoíris, los cuales ya por esa época comenzaban a ser identificados con grupos LGBTI aunque la bandera del orgullo se formalice en 1978. Los colores del arcoíris son los que le permiten dar vida a Rocky, su monstruo amante.

Por otro lado, el nombre de Frankenstein es evocado con literalidad en la canción “Over at the Frankenstein Place”, cantada por Brad, Janet y Riff-Raff cuando los primeros están acercándose al castillo. En esta canción, se juega un importante contraste gótico entre luz (“bright”, “light”, “sun”) y oscuridad (“blackest night”, “darkness”). De manera oximorónica, se asocia la luz a lo gótico, al castillo de Frankenstein, puesto que allí Brad y Janet encontrarán nueva vida, renacerán a una nueva sexualidad liberada, al “absolutely pleasure”. También es importante el detalle de que esta “iluminación” que se dará en la oscuridad, está disponible para todos, no importa quién o qué sean (“No matter what or who you are”). De esta manera, se resignifica lo monstruoso, lo que está en la oscuridad, lo marginado y abyecto como un lugar positivo. Se trata de encontrar en lo marginado terrorífico la liberación personal y sexual.

Hay dos cuestiones muy importantes que se desprenden de la utilización del mito de Frankenstein. En primer lugar, el mito de la creación de vida por parte del hombre se relaciona con los peligros de jugar a ser Dios, de querer desafiar el poder divino y trascender las limitaciones humanas. En la película, hay varias alusiones al desafío a Dios que constituye la creación de vida humana. En primer lugar, Frank



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

le canta a Rocky que lo va a convertir en un hombre en tan solo siete días (“In just seven days, / I can make you a ma-aa-a-a-an”) lo cual, por un lado, alude a la Biblia y a la creación del mundo en siete días y, por otro, tiene una fonética que permite escuchar “te puedo convertir en un hombre” o “te puedo crear, amén” (Knapp, 2006: 247). En segundo lugar, el cuadro de Miguel Ángel “La creación de Adán” aparece en el fondo de la piscina en la escena en la que se desarrolla una orgía en la misma. En el plano cenital se ve el cuadro de Miguel Ángel en el fondo y a Frank flotando en la superficie sentado en un salvavidas en el que se puede leer “Titanic”. De esta forma, uniendo las dos imágenes del Titanic y de “La creación de Adán” se adelanta el final trágico, la muerte que acarrea cualquier intento de desafiar a Dios. En segundo lugar, el mito de Frankenstein se relaciona directamente con el terror a la homosexualidad. Frankenstein encarna no solo los peligros de la ciencia que juega a ser Dios, sino la posibilidad de dar vida sin intervención femenina, sin la unión sexual procreativa. Es decir, pone de manifiesto el peligro del onanismo (Benshoff, 1997: 11) y el de las relaciones intermasculinas (Benshoff, 1997: 18).

Por otro lado, no es menor el hecho de que Frank no solo ostente una androginia evidente sino que tenga rasgos de *drag-queen*, con su consecuente parodia de género. Si la creación de vida es un acto prometeico que conlleva su correspondiente *hybris*, podemos decir, parafraseando el subtítulo de la novela de Shelley, que Frank es un Prometeo Posmoderno, pues no solo desafía a Dios creando vida, sino también a los propios límites de la racionalidad sexual haciendo estallar los sentidos del género y el sexo en su *performance drag-queen*. No solo la creación de un hombre, sino también el acto de creación que constituye la *performance* de género de la *drag-queen* es un acto de *hybris* que debe ser castigado porque desafía los límites del binarismo de género. Asimismo, la sexualidad de Frank no es fija, sino que constituye un devenir sin descanso e impide que se lo defina como hombre/mujer u homosexual/bisexual. Por otro lado, la criatura que crea Frank no es cualquier hombre, es un hombre ideado y modelado con el único propósito de suscitar deseo erótico y provocar placer sexual. Lo interesante es que la criatura de Frank no tiene nada de monstruoso porque lo ha creado solo para su propio placer sexual. Esto también implica una *hybris* respecto a los designios del sistema sexo/género.

El cuerpo perfecto de Rocky llama la atención sobre la artificialidad de lo normativo (Hixon, 2008: 182). David Halperin entiende al *body-building* de los años 70, el trabajo del cuerpo con el objeto de generar deseo, como un tipo de desvío de las normas heterosexuales de la masculinidad: “Los músculos *queer* no son lo mismo que los músculos *straight*”, afirma, porque



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

Los músculos gays no significan poder. No se parecen a los músculos producidos por una ardua labor física. Por el contrario, los músculos exagerados, misteriosos, bien esculpidos de los cuerpos gays no provienen de una actividad útil y no tienen una función práctica: son el tipo de músculos que solo se pueden desarrollar en un gimnasio. Están diseñados específicamente para la atracción erótica. Y en su misma sollicitación del deseo, se burlan de las normas visuales de la masculinidad straight que imponen una cierta discreción y exigen que la belleza masculina se exhiba solo de un modo casual, que no reconozca sus estrategias (Halperin, 2007:138-9)

Estos cuerpos, lejos de querer parecer normales, de querer adaptarse a las normas estéticas, tienen como objeto devenir “bizarros, hipertrofiados, incluso grotescos —es decir, *queer*— y, no obstante, intensamente deseables” (Halperin, 2007: 139). Constituyen una verdadera parodia de masculinidad.

En este sentido, es sumamente importante que como regalo de primer cumpleaños en el día de su nacimiento Frank le regale a Rocky un equipo de gimnasio para entrenarse. La canción que le canta, “Charles Atlas Song”, hace referencia al ideal del *bodybuilding* mencionando a uno de los exponentes del trabajo del cuerpo en las décadas del veinte y treinta. En la canción hay referencias a la creación del cuerpo (“Try to build up his shoulders, / His chest, arms and legs”), a la alimentación (“He’ll eat nutritious high protein / And swallow raw eggs”), a los ejercicios para esculpir el cuerpo (“He’ll do press-ups and chin-ups, / Do the snatch, clean and jerk.”) y al objetivo erótico del mismo (“But a deltoid / And a bicep, / A hot groin / And a tricep / Makes me - ooh - / Shake. / Makes me want / To take / Charles Atlas / By the ha-and.”)

Por otro lado, es interesante señalar que cuando Rocky intenta escapar, Frank lo regaña diciéndole que esa no es forma de comportarse en su primer día afuera (“on your first day out”). De esta forma, no solo se hace referencia al nacimiento de Rocky sino que también hay una evidente connotación de salida del armario. En efecto, Rocky es la creación del cuerpo gay, del cuerpo deseable para otros hombres y es, al mismo tiempo, la visibilización del deseo homoerótico.

Frank, además, es camaleónico en cuanto a su nombre. Es Frank Furter, Frankenfurter y Frank ‘N’ Furter. Como Frankenstein, el nombre Frankenfurter tiene un origen alemán. Esta resonancia ger-

mánica del nombre permite asociarlo con las representaciones cinematográficas de científicos malvados y experimentos nazis, como los llevados a cabo por Mengele. Así lo indicaría, por ejemplo, el hecho de que su criatura, el super-hombre que crea, reúne las características físicas de la eugenesia nazi, pues Rocky resulta un perfecto espécimen ario (ojos, pelo, músculos, etc) (Mathelson, 2008: 29).

Pero el verdadero Mengele en esta historia no parece ser Frank, sino el Dr. Scott, o von Scott (el científico rival), como dice en los créditos iniciales. Cuando este acusa a Frank de ser un *alien*, Frank le contesta: “Go on, Dr. Scott. Or should I say, Dr. Von Scott”, insinuando que el ocultamiento de su apellido alemán sugiere un pasado nazi. Además, el Dr. Scott tiene un acento alemán exagerado: pronuncia “und” en vez de “and” y “mutter” en vez de “mother” (Collins, 2010: 31-2). En este sentido, la canción que Dr. Scott canta, “Eddie’s Teddy”, representa los valores más conservadores de la sociedad norteamericana del momento y pone a la luz sus temores más profundos. Una nueva generación de jóvenes que andan en motocicletas, escuchan *rock & roll* y tienen sexo libre es vista por el Dr. Scott como un problema para la pacata sociedad norteamericana. Lo importante es que este científico nazi ahora forma parte de la formación de los ciudadanos modelos estadounidenses, puesto que es profesor de secundaria. Dr. Scott no es un *alien*, un extranjero o un monstruo, como puede serlo Frank. Es un ejemplo y un formador para la clase media conservadora. De esta forma, los experimentos nazis se encuentran en el seno de la sociedad norteamericana.

Otro dato importante que ha de tenerse en cuenta es que también hay elementos que permiten identificar a Frank como víctima del nazismo. Por ejemplo, cuando se viste como científico tiene como distintivo un triángulo, como los triángulos rosa que identificaban a los homosexuales en los campos de concentración nazis. Asimismo, posee el nombre de una colonia germánica muy popular, 4711, tatuado en su pierna como una marca de haber estado en un campo de concentración. Finalmente, hay que mencionar que su *look* durante su primera aparición en escena remite a las imágenes de cabarets en la República de Weimar, antes de que el ascenso del nazismo cortara de raíz con toda la liberación sexual que se vivía en Berlín en los años 20 y 30 (Bozelka, 2008: 225).

En este sentido, puede considerarse que Frank como científico representa la diversidad sexual, en tanto el Dr. Scott, el científico rival, viene a pelear por la perpetuación del orden sexual y la heteronormia y a sancionar la desviación.

3. El rito vampírico y los *aliens*

Más allá de la referencia obligada a la historia de Frankenstein, pocos críticos mencionan la presencia en la película de otro de los grandes mitos de la novela gótica, Drácula y el vampiro. Ambas historias, la de Frankenstein y la del vampiro, tienen un origen común en la novela gótica del siglo XIX, pues surgen de los relatos de Mary Shelley y John Polidori, escritos la misma noche como parte de un juego del que también participaron Lord Byron y Percy Shelley, una apuesta que consistía en escribir relatos terroríficos (Amícola, 2003: 92).

En este sentido, hay que pensar el origen de nuestros monstruos en un universo común, el gótico. José Amícola contrapone la novela gótica a la novela de educación como características del mundo femenino y masculino respectivamente, asociando el modo gótico con lo irracional, lo hogareño, lo digresivo (Amícola, 2003: 59). La novela gótica era entendida como un género menor destinado al entretenimiento, sobre todo femenino, en contraposición con la *Bildungsroman*, que fue “rotulada

desde el comienzo como género elevado en tanto ponía en práctica el programa iluminista de obtener una enseñanza de la lectura” (Amícola, 2003:61). Según el autor, lo gótico permite que en las imágenes ficcionales se sublimen los “deseos reprimidos de larga data, muy ocultos y obligados a permanecer en silencio” (Amícola, 2003: 30), los que, muchas veces, aparecen en la figura del monstruo. Por su parte, Judith Halberstam, se refiere a la ficción gótica como una tecnología que produce subjetividades desviadas en oposición a las normales (Halberstam, 1995: 2). El horror, según la autora, se engendra a partir de la producción de una clase particular de cuerpos, los monstruosos (Halberstam, 1995: 6).

Desde este punto de vista, el vampiro resulta quizá el monstruo más asociado no solo a lo erótico sino también a una sexualidad en movimiento que no está fijada. De hecho, en el cine proliferan las representaciones vampíricas homosexuales, bisexuales y lésbicas, hasta el punto de llegar a convertirse en un subgénero. Hay varias características que permiten asociar lo vampírico con lo sexual: la nocturnidad, el contacto corporal con zonas erógenas como el cuello, la mordedura, la transmisión de líquidos como la sangre, etc. Estas particularidades han dotado a los vampiros de una sensualidad y erotismo mucho mayor que al monstruo de Shelley. Lo terrorífico del vampiro está dado, asimismo, por su poder de seducción, el cual está asociado con la sugestión y la hipnosis. Este tiene la extraña cualidad de provocar atracción y rechazo, de erotizar y aterrorizar al mismo tiempo. Como lo ominoso de lo que hablaba Freud, el vampiro parece tener la capacidad de suscitar la sexualidad reprimida, de volver extraño y terrorífico lo conocido, y, por eso, cautivar a la vez que horrorizar.¹

En efecto, en la construcción del personaje de Frank hay importantes elementos que remiten a la imagería visual del Conde Drácula, como por ejemplo su maquillaje y la capa que usa en su primera

aparición en escena. Por otro lado, en *The Rocky Horror Picture Show* se llevan a cabo rituales vampíricos a modo de ritos de iniciación que son asociados directamente con lo sexual. Frank es el vampiro-madre, el Drácula que se encarga de contagiar a todos la perversión sexual. Brad y Janet, dos muchachos de clase media alta, blancos y conservadores, son persuadidos por Frank. Ambos pierden su virginidad, la que guarda-

The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)



1 El concepto de “lo ominoso” o “lo siniestro”, acuñado por Freud en su artículo de 1919 “Das Unheimliche”, se define por contener en sí mismo los significados de lo extraño y lo familiar. Se trata de la realidad cotidiana que se vuelve extraña, ajena, o bien de “lo otro” (aquello que genera miedo) habitando en uno mismo. Lo ominoso es “algo reprimido que retorna” y provoca angustia (Freud, 1992: 240), pues, “no es efectivamente algo nuevo o ajeno, sino algo familiar de antiguo a la vida anímica, solo enajenado de ella por el proceso de la represión” (Freud, 1992: 241).



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

ban como un valor (sobre todo en el caso de Janet) en manos de Frank, quien, mediante un engaño o produciendo una alucinación, logra tener relaciones sexuales con ambos en la misma noche. Estas escenas ocurren durante la noche y, en particular, en el momento de duermevela o vigilia que privilegia la alucinación y el engaño. Frank se hace pasar por Brad para conseguir un primer acercamiento con Janet, y, respectivamente, simula ser Janet para conseguir el primer roce con Brad. Después de esto, ya no hace falta el engaño, el placer de la carne hace el resto encargándose de soltar las ataduras y liberar las represiones. Después de esto, Janet se convierte en una vampiresa sedienta de sangre: “I’ve tasted blood / and I want more“, le canta a Rocky cuando lo incita a tener sexo. Después de haber probado el sexo, como un virus vampírico, lo transmite a Rocky, quien se convierte también en una criatura de la noche (“creature of the night”), uno de los epítetos del vampiro. Al final de la canción “Touch-a touch-me”, Rocky termina sobre ella y repite el final del estribillo, “creature of the night”, su imagen va siendo reemplazada por Brad, Frank, Magenta, Riff-Raff y Columbia, todos pronunciando la frase “creature of the night”. El vampiro ya ha extendido sus redes de sangre a todos y Janet no puede ser más una niña ni casta, ni heterosexual ni monogámica. La sangre no tiene género ni raza ni edad.

Por otro lado, en la parodia del cine de ciencia ficción que realiza *The Rocky Horror Picture Show* es interesante que los vampiros resulten ser *aliens*. Así, por ejemplo, en el final, el castillo de Frankenstein en el que se encontraban resulta ser una nave espacial y los villanos sobrevivientes (Riff-Raff y Magenta) vuelven a su planeta en ella. Asimismo, la película convierte a “Transylvania” en una galaxia en la que se encuentra el planeta “Transexual”, al que pertenecen Riff-Raff, Magenta y Frank. Se juega aquí con el significante “trans”, asociando lo vampírico a lo travestido, pues los nombres de ambos lugares comparten el morfema “trans”. En efecto, la transexualidad forma parte de esa galaxia terrorífica que se asocia inmediatamente con los vampiros y el conde Drácula. Lo extranjero es lo otro, el *alien*, pero también es lo otro sexual, lo que escapa a la racionalidad sexual occidental. La transexualidad es de otro planeta, pero ese planeta deviene también una utopía de género. Los invitados que se encuentran esa noche presenciando el nacimiento de Rocky, los “unconventional conventionalist”, como les dice Frank, son también transilvanos. La característica de este grupo de convencionalistas es su vestimenta andrógina, que no permite la distinción de género (¿acaso no habrá diferencias de género en el planeta del que provienen?). Además, entre ellos hay personas de distinta edad, mujeres mayores, chicos, enanos, personas de color, etc, mostrando una diversidad que establece la conformación utópica del plane-

ta del que provienen. Cuando Brad y Janet entran en la sala, los encuentran en plena danza carnavalesca, en un baile que es como una especie de ritual orgiástico. Esto resulta una visión terrorífica para ellos y ambos se asustan (Janet se desmaya). Lo que causa el terror es justamente esta falta de distinciones, la monstruosidad está en el hecho de desafiar los distintos límites, entre ellos, del género. Además, se encuentran en plena celebración descontrolada. La canción que cantan es “The Time Warp”, un desorden temporal, un salto en el tiempo, una desviación, un túnel, un pliegue en el que todo puede pasar, en el que no funciona ninguna de las leyes (¿morales? ¿sociales? ¿sexuales? ¿científicas?) del mundo ordinario. Este baile permite una catarsis carnavalesca, un momento en el que los lineamientos de género y sexualidad no rigen y desaparecen los límites. Los transilvanos son monstruosos porque su baile festivo desafía los binarismos de género y celebran una sexualidad transgresora. Esta canción, a su vez, tiene un fuerte matiz didáctico, ya que el narrador (Charles Gray) explica los pasos del baile y él mismo, avanzada la canción, no puede contenerse y baila y canta con entusiasmo desmedido. De esta forma, se incita al público, al espectador, a ser parte de ese salto del tiempo que constituye la película y que juega a desafiar los binarismos. Por eso, el público suele ir a ver la película caracterizado como los personajes de la misma y vestido de manera andrógina.



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

XL

fuera de cuadro

4. Las referencias a King Kong y a los superhéroes

La canción final de la película, “Super Heroes”, nos acerca otro significativo, el de los superhéroes de historietas, los cuales generan imágenes estereotipadas de la masculinidad y la feminidad. En efecto, es posible pensar en los protagonistas, Brad y Janet, como parodias de superhéroes. Según Matheson, el personaje de Brad está construido visualmente como un Clark Kent, pero, a diferencia de Superman, cuando es desnudado resulta no tener ropa interior heroica, sino calzoncillos de *nerd*. Por el contrario, Rocky, el monstruo efebo creado solo como objeto sexual homoerótico, sí ostenta, además de un físico de superhéroe de historieta, ropa interior heroica (Matheson, 2008: 20). La importancia de la ropa interior para el superhéroe se marca además en la canción inicial al mencionar los calzoncillos plateados de Flash Gordon (“And Flash Gordon was there / In silver underwear”). Por otro lado, si se asocia masculinidad con heroísmo, Brad resulta un antihéroe ya que, cuando Frank le pregunta por sus tatuajes, Brad afirma no tener ninguno. La posesión de tatuajes parece aquí denotar masculinidad, por eso Frank puede ironizar sobre Brad burlándose de él. Es interesante aquí, por un lado, que la masculinidad parece medirse a partir de elementos que la denotan y, por otro lado, que en esta competencia de mas-



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

heroína de *King Kong*, cuando canta: “What ever happened to Fay Wray / That delicate satin-draped frame / As it clung to her thigh / How I started to cry / For I wanted to be dressed just the same”. Frank es la esposa de King Kong; es decir, es quien se enamora de la persona equivocada, de una bestia, de algo no humano. Cuando Frank muere, Rocky trepa con el cadáver a la torre ficticia de la RKO y luego, como King Kong en la torre del Empire State en la película de 1933, cae desde su cima y muere en brazos de Frank. Luego, el castillo se convierte en nave espacial y emprende vuelo, dejando en su lugar solo el vacío.

La escena anterior a la muerte de Frank es una apoteosis sexual. Después de convertir en estatuas a Columbia, Brad, Janet, Rocky y Dr. Scott, como un dios griego manejando como títeres a los humanos (Eberle-Sinatra, 2005: 196), los traviste y los monta en atuendos *drag* para dar comienzo a la *performance* final. La escena se vuelve un teatro, un artificio, que termina en una orgía en una pileta. Durante la orgía, la distinción de sexos es imposible de determinar (Matheson, 2008: 26). El agua además remite a la fluidez, a lo que corre sin detenerse y al vientre materno y, en ese sentido, a una bisexualidad originaria. Allí se confunden los cuerpos, el Yo pierde los contornos para fundirse con el otro en un mismo cuerpo, en una bestia, para entonar una invocación al placer erótico, cuyo estribillo remata: “Don’t dream it. Be it”.

Después de este, el momento más alto de la película, sigue la catástrofe. Magenta y Riff-Raff, ahora vestidos como *aliens* de una película de ciencia ficción, matan a Rocky, Columbia y Frank, para castigarlo porque su estilo de vida es inadecuado (“Your life style’s too extreme”, le canta). Riff-Raff y Magenta representan ahora la norma social. Él ya no tiene su joroba, típica de los sirvientes/ayudantes del Dr. Frankenstein, desde la película *Frankenstein* (*El doctor Frankenstein*, James Whale, 1931). Ella tiene el clásico peinado de la novia de Frankenstein, Elsa Lanchester en *Bride of Frankenstein* (*La Novia de Frankenstein*, James Whale 1935). Antes de morir, Frank piensa que su castigo es regresar a casa y canta “I’m Going Home”, una canción en la que deja ver el artificio. Salido de la pileta, llora, y el primer plano de sus ojos, muestra el maquillaje corriéndose mientras canta. Las capas de teatralidad *camp* se desmoronan para dar visibilidad a la persona que, tras las mascaradas de desparpajo *camp*, sufre la marginación e incomprensión.

culinidad, resulten ganadores una *drag-queen*, Frank, y su efebo, Rocky, frente a quien representa al macho (hetero) patriarcal.

Pero Rocky, el efebo-superhéroe-monstruo de Frankenstein-amante, es también el gorila gigante más famoso de la historia del cine, el King Kong de la película original de la RKO de 1933. Es una bestia, pero una bestia *queer*. Su amada es Frank, quien se identifica con Fay Wray, la

5. Conclusiones. *The Rocky Horror Picture Show* y el monstruo queer

A modo de conclusión, queremos retomar el final de la película. No coincidimos con las lecturas críticas que tienden a sobrevalorar elementos de la trama y desestimar otros para considerar, por ejemplo, que la película resulta conservadora y que mantiene el *statu quo* de la normalidad sexual, porque los exponentes de la sexualidad disidente resultan aniquilados en el final. Thomas Endres (2008), por ejemplo, considera que en *The Rocky Horror Picture Show* hay dos posturas opuestas y en competencia: el hedonismo decadente y el mensaje subyacente y victorioso que sirve como una advertencia contra tal extravagante estilo de vida (2008: 207-8). Por su parte, Ben Hixon (2008) considera que *The Rocky Horror Picture Show* es un texto ostensiblemente normativo y que el final representa la opresión de lo queer (2008: 185). Por el contrario, sí estamos de acuerdo con la lectura que realiza Eberle-Sinatra, quien interpreta que el film subraya el temor de la sociedad heterosexual ante la posibilidad de desviación sexual (2005: 198-9). En efecto, creemos que en el universo de la película, las muertes de Frank, Columbia y Rocky son necesarias para proteger al mundo de Brad, Janet y Dr. Scott (Eberle-Sinatra 2005: 198). Sin embargo, la película está claramente del lado contrario del que suelen estar las películas de terror cuyos héroes representan a los blancos de clase media heterocentros y la monstruosidad que los amenaza, a lo que escapa a la norma. *The Rocky Horror Picture Show* se coloca del lado del monstruo, de lo otro, lo desconocido, el *alien*, lo abyecto. El final es trágico desde la perspectiva de los protagonistas, pero equivale al final feliz de las películas de terror, ya que se trata del triunfo de la normalidad, pero aquí es visto de manera negativa no solo por quienes mueren, sino también para los humanos que sobreviven: Brad, Janet y Dr. Scott. Ellos, junto con la audiencia, adquieren el conocimiento de las posibilidades alternativas del sexo (Lamm, 2008: 201), pero estas les son imposibilitadas.

Creemos que a este hecho se debe el fenómeno que la película sigue produciendo en sus espectadores hasta el día de hoy, ya que permite la identificación con el monstruo, con el otro que está en el lado de la abyección. Según la hipótesis de Halberstam (1995) sobre el cine de terror *mainstream*, el monstruo total de la novela gótica, aquel que representaba en un mismo cuerpo la otredad racial, de clase y sexo-genérica, ya no existe. En el cine de terror, la monstruosidad comienza a remitir solo a lo sexual. Si esto es así, podemos aseverar que *The Rocky Horror Picture Show*, en tanto parodia *camp* del cine de terror, superpone en un mismo cuerpo todas las figuras de la otredad monstruosa y las hace significar siempre la sexualidad y el género. Así, Frank es Drácula, es un *alien*, es el Dr. Frankenstein y, en tanto *drag*, es el monstruo creado por el científico. Rocky es el monstruo de Frankenstein y también es King Kong. Por otro lado, todas las monstruosidades remiten a la ruptura de la racionalidad binaria del sexo y del género. El científico malvado, el *cyborg*, el *alien*, el animal gigante y prehistórico, el vampiro, el extranjero, etc. Todos comparten una misma monstruosidad y todos encarnan la desviación sexual y la ruptura del binarismo de género.

El cine de terror funciona también como parte del dispositivo de la sexualidad² generando una pedagogía que deslinda lo normal de lo anormal, lo humano (blanco, heterosexual y de clase media) de lo monstruoso y lo desviado (Benshoff, 1997: 9). De esta forma, se constituye en una tecnología

2 Según lo que Foucault llama el dispositivo de la sexualidad, esta ya no es reprimida por la sociedad sino que resulta regulada por una serie de discursos como el legal, el médico, el religioso y el de los medios de comunicación, en el cual se incluye al cine como uno de sus más poderosos dispositivos.

que produce la figura perfecta para una identificación negativa (Halberstam, 1995: 22). Siguiendo este razonamiento, podemos arribar a la conclusión de que el enorme poder que *The Rocky Horror Picture Show* ejerce sobre su público, y que la ha convertido probablemente en la mayor película de culto de la historia, radica en que permite una identificación positiva con todos los monstruos del cine de terror y, en ese sentido,



The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman, 1975)

permite aflorar la dimensión monstruosa de nuestra propia subjetividad. *The Rocky Horror Picture Show* nos recuerda que estamos constituidos de parte humana y parte no humana, de monstruo, de *alien*, de tecnología. Somos *cyborgs*³ y, como tales, debemos recuperar nuestra parte no humana, aceptarla para poder reconocernos, también, en el otro. Como afirma Halberstam (1995: 27), el monstruo siempre representa la ruptura de categorías, la destrucción de los límites y la presencia de la impureza. Por eso necesitamos monstruos y necesitamos reconocer y celebrar nuestra propia monstruosidad. Todos somos *cyborgs*, pero no todos somos el monstruo de Frankenstein, no todos exponemos la fractura originaria, la cicatriz que es la huella de la unión de carne y piel muerta. Recuperar la cicatriz es desplegar nuestro cuerpo hecho de ciencia, de ciencia médica y de ciencia ficción, un *cuerpo palimpsesto* que guarda las marcas de los discursos que lo han atravesado y lo han compuesto, que lo vuelven múltiple, lo vuelven monstruo y hermoso en su monstruosidad.

Bibliografía

- Amícola, José (2000), *Camp y posvanguardia: manifestaciones culturales de un siglo fenecido*, Buenos Aires, Paidós.
- Amícola, José (2003), *La batalla de los géneros. Novela gótica versus novela de educación*, Rosario: Beatriz Viterbo.
- Amícola, José (2008), "Camp". Amícola, J y J. L. de Diego (eds), *La teoría literaria hoy. Conceptos, enfoques, debates*, Buenos Aires: Al Margen. 283-294.
- Benshoff, H. (1997), *Monsters in the closet. Homosexuality and the horror film*, Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bozelka, Kevin John "‘Your Lifestyle’s Too Extreme’ Rocky Horror, Shock Treatment, and Late Capitalism", Weinstock, J. A. (ed.) (2008), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan, pp. 221-235.

3 Haraway define al *cyborg* como "un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción" (1995: 253) que rompe con las separaciones entre ser viviente y máquina (1995: 258) y entre humano y animal (1995: 256) y afirma: "a finales del siglo XX —nuestra era, un tiempo mítico—, todos somos quimeras, híbridos teorizados; en unas palabras, somos *cyborgs*" (1995: 254).

- Butler, Judith (1990), *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity*, New York, Routledge.
- Butler, Judith (1993), *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex"*, New York, Routledge.
- Collins, Rich (2010), "Different Names for the Same Thing: Appropriation of Germanic Names in the Rocky Horror Picture Show", *LUR: Literary Undergraduate Research*, vol 1, núm 1. 2010. University of West Georgia.
- Eberle-Sinatra, M. (2005), "Reading of Homosexuality in Mary Shelley's *Frankenstein* and four film adaptations", *Gothic Studies* 7.2. 185-202.
- Endres, Thomas G. "Be Just and Fear Not' Warring Visions of Righteous Decadence and Pragmatic Justice in Rocky Horror", Weinstock, J. A. (ed.) (2008), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan, pp. 207-219.
- Freud, S. (1992 [1919]), "Lo ominoso", *Obras Completas*, Tomo XVIII, Buenos Aires: Amorrortu, 215-251.
- Halberstam, J. (1995) *Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monster*, Durham and London: Duke University Press.
- Halperin, D. (2007) [1995] *San Foucault. Para una hagiografía gay* [Trad. De Mariano Serrichio], Buenos Aires: Ediciones Literales/El cuenco de Plata.
- Haraway, Donna. (1995), *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza* [Trad. De Manuel Talens], Madrid: Cátedra.
- Hixon, B. (2008) "In Search of the Authentic Queer Epiphany. Normativity and Representations of the Queer Disabled Body in Rocky Horror", Weinstock, J. A. (ed.) (2008), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan, pp. 177-191.
- Knapp, R. (2006) *The American Musical and the performance of personal identity*, Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Lamm, Zachary (2008), "The Queer Pedagogy of Dr. Frank-N-Furter", Weinstock, J. A. (ed.), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan, pp. 193-206.
- Matheson, S. (2008), "'Drinking those moment went'. The use (and abuse) of late-nighth double feature science fiction and Hollywood Icons in the Rocky Horror Picture Show", Weinstock, J. A. (ed.) (2008), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan, pp. 17-34.
- Miner, Ashley (2011), "Gender, identity, and Rock 'n' Roll: How The Rocky Horror Picture Show Redefines Mary Shelley's *Frankenstein*", *LUR: Literary Undergraduate Research*, vol 2, 2011. University of West Georgia.
- Samuels, S. (1983) *Midnight Movies*. New York: Collier Books.
- Weinstock, J. A. (2008) "Introduction: It's Just a Jump to the Left: The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture", Weinstock, J. A. (ed.), *Reading Rocky Horror. The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, New York: Palgrave MacMillan.

Autor

Atilio Raúl Rubino es Profesor en Letras egresado de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Buenos Aires, Argentina. Es Ayudante Diplomado del Curso de Ingreso a las carreras de Profesorado y Licenciatura en Letras de dicha Universidad y como adscrito graduado de la cátedra de Literatura Alemana de la UNLP. Actualmente se encuentra iniciando el Doctorado en Letras, para el cual ha obtenido una beca doctoral otorgada por la UNLP. Su tema principal de investigación se circunscribe a las sexualidades disidentes y el género sexual en la literatura y el cine alemanes recientes. Ha publicado diversos artículos y participado en numerosos congresos con temas referidos a su especialidad: literatura y cine alemanes y argentinos, sexualidad y género sexual, literaturas comparadas y estudios *queer*, entre otros.

Fecha de recepción: 22/04/2013 Fecha de aceptación: 21/06/2013

De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche*

ANA MELENDO CRUZ

MARÍA DE LA PAZ CEPDELLO MORENO

> De lo visible a lo simbólico: un estudio comparado a propósito de *Tra donne sole* y *Le amiche*

El presente trabajo pretende abordar el estudio de dos obras significativas de mediados del siglo XX: *Tra donne sole* de Cesare Pavese y *Le amiche* de Michelangelo Antonioni. El objetivo perseguido es demostrar que ambas creaciones tienen muchos más elementos de conexión de los que la escasa crítica que las ha estudiado ha puesto de manifiesto. Se partirá del concepto de *trasducción* aportado por Lubomir Doležel, para designar los procesos de transmisión dinámica de que pueden ser objeto las obras literarias, como mejor denominación de la labor desarrollada por Antonioni sobre el texto de Pavese. Para alcanzar el propósito perseguido se va a emplear una metodología de corte comparatista que se centre no tanto en el análisis de la historia, menos interesante, y más en la estructuración del discurso pavesiano como fuente de inspiración del cineasta ferrarés. Se seleccionarán pasajes concretos de la novela que serán analizados para, a continuación, abordar el estudio de su adaptación concreta en el film. Se escogerá, específicamente, una de las secuencias de la película donde, en apariencia, ambos discursos se muestran más alejados para evidenciar que la distancia no es tal. De esta manera, y como resultado, saldrán a la luz rasgos compositivos de la novela del piemontés que Antonioni fue capaz de captar y *traslucir* a la pantalla con la misma eficacia estética.

Palabras clave: Pavese; Antonioni; cine; literatura; modernidad.

> From the visible to the symbolic: a comparative study of *Tra donne sole* and *Le amiche*

This paper seeks to study two significant works of the mid-twentieth century: *Tra donne sole* by Cesare Pavese and *Le amiche* by Michelangelo Antonioni. The aim is to show that both creations have several linking elements that the criticism has not revealed. It will be considered the concept of *transduction* by Lubomir Doležel in order to designate the work that Antonioni carried out from the Pavese's text. It will be used a comparative methodology not to draw attention to the less interesting analysis of the story, but to structure of discourse elaborated by Pavese and Antonioni. It will be selected specific passages from the novel and they will be analyzed for the study of film adaptation. Specifically, it will be chosen one of the film sequences where apparently both discourses seem to be more distant to show indeed that this distance is not real. As a result, this paper will reveal that the compositional features in Pavese's novel were captured and translated by Antonioni with the same aesthetic effectiveness.

Key words: Pavese; Antonioni; Cinema; Literature; Modernity.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/389>.

Abordar un estudio que pretenda analizar las creaciones de unos autores tan singulares como Cesare Pavese y Michelangelo Antonioni constituye un reto en sí mismo y, más aún, si estas han de ser puestas en relación. Que el cineasta ferrarés tomó como texto inspirador de *Le amiche* (1955) la novela del escritor piemontés de sugestivo título *Tra donne sole*, publicada por primera vez en 1949, es algo consabido y reconocido en los mismos créditos del filme. Sin embargo, no es menos cierto que la vinculación de ambos relatos se ha limitado, en los pocos estudios que se han llevado a cabo al respecto, a señalar los cambios en la historia introducidos por Antonioni en su película en relación a la novela de Pavese.

La adaptación cinematográfica de textos literarios, como objeto de estudio, ha recibido muy diversa consideración por parte de los investigadores de ambas ramas de conocimiento quienes, desde perspectivas teóricas distintas, han indagado en las estrategias y mecanismos que el séptimo arte ha desarrollado para convertir en documento cinematográfico una materia prima de origen literario. Por un lado, en todos ellos encontramos la constatación evidente del papel que desempeña la literatura en tanto suministradora no solo de historias sino también, y es lo que aquí más interesa, modos de contar. Por otro lado, también es constatable que, durante mucho tiempo, gran parte de los estudios de corte comparatista entre ambos discursos, el literario y el filmico, perseguía demostrar la inferioridad del segundo con respecto al primero arguyendo diferentes razones —características del propio lenguaje cinematográfico, beneficios económicos, condiciones de recepción, etc—. Este planteamiento jerarquizador que convierte a la película en la hermana pobre, cuando no la gran traidora, del texto literario del que parte, bien adaptándolo bien sirviéndose de alguno de sus contenidos, se ha mantenido vigente, más o menos matizado, desde el célebre estudio de George Bluestone de 1957, *Novels into Film* (2003), que hace pivotar las indagaciones sobre la adaptación en términos de fidelidad/infidelidad.

Los intentos por superar este tipo de estudios han venido, entre otras propuestas, de la mano del estructuralismo, la semiótica y los planteamientos bajtinianos que dieron origen al fructífero concepto de intertextualidad. Así, en esta línea se sitúa Patrick Cattryse (1992), quien parte de los planteamientos de los “translation studies” y considera la adaptación como una transformación intertextual, o Darío Villanueva (1999), quien prefiere el concepto de *transducción*¹ para referirse al complejo asunto de la conversión de una novela en filme, utilizando así el término que Doležel (1986: 5-48) aplicó a la semiótica de la comunicación literaria. Recogiendo, de alguna manera, el guante de ambos estudiosos, Luis Miguel Fernández propone el concepto de “recreación filmica” para referirse a “un sistema *intermediario* dentro del conjunto del sistema filmico, en cuanto que realiza una cierta dosificación entre los esquemas propios de este y los que proceden del sistema de partida” como ocurre con la traducción (2000: 39).

Desde nuestra perspectiva, el estudio comparativo de dos universos ficcionales, como los que nos ocupan, genéticamente emparentados y comunicados a través de medios narrativos diferentes no puede reducirse, por lo estéril de la labor, a la constatación de una serie de cambios. En la línea de la interesante propuesta de Barbara Zecchi (2010: 23-24) consideramos necesario “indagar en las razones

1 Darío Villanueva entiende la *transducción* como “la transmisión acompañada de transformación que constituye uno de los procedimientos más eficaces de la interpretación creativa” (2008: 54) y afirma, sin ambages, que “el concepto de adaptación cinematográfica de novelas es por completo impropio y confundidor. No se puede adaptar un discurso novelesco a otro filmico, como tampoco se puede adaptar una pintura a la música” (Villanueva, 2004: 217).

que condicionan la elección del texto originario —o hipotexto—² y el sentido de dichos cambios entre película y referente, y analizar el entramado de intertextualidades”. Desde esta óptica cobran especial relevancia las palabras de Antonioni cuando afirma que de *Tra donne sole* surgió una película nada pavesiana, puesto que las páginas que más le gustaban del relato de Pavese eran las menos transferibles a la pantalla:

Mi interés por Pavese era, sobre todo, literario, porque me gustaba mucho su forma de escribir, su manera de novelar. Me gustaba su prosa, que me parecía bastante innovadora en el panorama literario italiano. Luego me interesé también lógicamente por lo que narraba, y ahí empezaron los problemas (Antonioni, 2002: 145).

Del “neorrealismo” a la “modernidad”: la supremacía de la visión

Para entender qué es lo que atrae a Antonioni de la novela de Pavese, hemos de explicar qué rasgos caracterizan *Tra donne sole* desde el punto de vista de la construcción de discurso, sin desatender el momento de la trayectoria literaria del autor en el que se configura un relato que destaca, especialmente, por su forma moderna.

El concepto, tan fructífero en las artes italianas (especialmente en cine), de Neorrealismo ha estado unido, como todos sabemos, a la figura del escritor piemontés muy a su pesar,³ especialmente en las postrimerías de su desempeño literario, que es cuando escribe *Tra donne sole*. Sus sagaces análisis de algunos de los más significativos autores de la literatura norteamericana arrojan luz sobre sus propias concepciones estilísticas, como comprobaremos más adelante. Pero es en la entrevista que realiza para el espacio radiofónico *Scritorii al microfono*, apenas un par de meses antes de morir, donde sus palabras no dejan lugar a dudas:⁴

Ahora puede verse con claridad por qué Pavese rechaza el marchamo de neorrealista [...] Cuando Pavese empieza un relato, una fábula, un libro, nunca se propone un ambiente socialmente determinado, un personaje o unos personajes, una tesis. Casi siempre solo apunta a un ritmo indistinto, a un juego de acontecimientos que son sobre todo sensaciones y ambientes. Su propósito es aferrar y construir esos acontecimientos según un ritmo intelectual que los transforme en símbolo de una realidad dada. Lo conseguirá, naturalmente, conforme el grado de concreción sensorial, dialógica, humana que alcance en su elaboración (Pavese, 2008: 357-358).

2 El concepto de “hipotexto” pertenece al marco de definición de las relaciones transtextuales que Gérard Genette recoge en su famosa obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Como se sabe, el teórico francés utilizó esta denominación para explicar una de esas relaciones: la de la *hipertextualidad*. Esta es entendida como “toda relación que une un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario” (Genette, 1989: 14).

3 En su interesante estudio sobre el Neorrealismo italiano, Daniela Aronica considera el estilo narrativo del escritor piemontés como neorrealista híbrido. La autora, agudamente, matiza: “El equívoco de un Pavese supuestamente neorrealista nace, en efecto, de una errónea interpretación de sus primeras obras, en las que se pretende que la representación de ambientes y personajes sacados de la vida cotidiana importe por sí misma, cuando, en cambio, en ellas los sucesos siempre alcanzan una trascendencia simbólica” (Aronica, 2004: 92).

4 Entrevista televisiva realizada por Lino Micciché con motivo del ciclo “Gli anni cinquanta visti da Antonioni” y retransmitida por Rai Due el 12 de Febrero de 1978. El ciclo incluía los trabajos de Antonioni desde *Gente del Po* (1943-47) hasta *Il Grido* (1957). Creemos necesario aclarar que Pavese habla de sí mismo en tercera persona.

Hemos traído a colación esta declaración no solo porque sea reveladora de la opinión del escritor italiano sobre sus propios principios estilísticos sino porque, en concreto, resultan especialmente útiles para la disección y estudio de la novela que nos ocupa. Sobre *Tra donne sole* encontramos tres entradas en el diario de Pavese —publicado tras su muerte con el título *Il mestiere de vivere*—, pero queremos citar exclusivamente una de ellas, la del 17 de abril de 1949, porque concita en apenas unas líneas las claves de la obra y la opinión del autor sobre ella:

Descubierto hoy que Tra donne sole es una gran novela. Que la experiencia de la profundización en el mundo falso y trágico de la haute es amplia y congruente y se salda con los recuerdos wistful de Clelia. Partía en busca de un mundo infantil (wistful) que ya no existe, encuentra la grotesca y trivial tragedia de estas mujeres, de esta Turín, de estos sueños realizados. Descubrimiento de sí misma, de la vanidad de su sólido mundo. Que se salva como destino («todo lo que quería lo he conseguido») (Pavese, 1998: 383).

Su amigo Italo Calvino no tendrá la misma opinión sobre el texto, como se lo hace saber al escritor piemontés en una carta fechada el 27 de julio de 1949. Entre sus críticas destacan la de haber dotado a la protagonista de sus propios rasgos y el no haber sabido captar adecuadamente el ambiente burgués sobre el que se asienta el universo novelesco.⁵ La respuesta de Pavese no se hace esperar ya que fue redactada apenas dos días después, y en ella defiende su narración con contundencia. En este sentido escribe:

Aplicas dos esquemas, como dos anteojos, al libro, y sacas de ellos impresiones discordantes que no te preocupas de componer. [...] después aplicas el esquema realista-evocador (Proust, Radiguet, Fitzgerald) de la inexistencia de ese mundo descubierto. Evidentemente, ese mundo es una experiencia de los diversos yo y estos yo son la verdadera seriedad del relato. Pero tú —ardilla de la pluma— calcificas el organismo descomponiéndolo en fábula y en tranche de vie. Vergüenza debía darte (Pavese, 1998: 383).

El argumento de *Tra donne sole*, como se sabe, se puede resumir en apenas unas pocas palabras: Clelia, una mujer joven y de éxito profesional, regresa a su Turín natal con el propósito de abrir una franquicia para el salón de modas en el que trabaja. Este propósito, precisamente, es la excusa necesaria para hacer un minucioso dibujo no solo de la ciudad, en la que también Pavese nació, sino de una burguesía bien acomodada y ociosa con la que la protagonista y narradora entra en relación a través de su trabajo.

Arrivai a Torino sotto l'ultima neve di gennaio, come succede ai saltimbanchi e ai venditori di torrone. Mi ricordai ch'era carnevale vedendo sotto i portici le bancarelle e i becchi incandescenti dell'acetilene, ma non era ancor buio e camminai dalla stazione all'albergo sbirciando fuori dei portici sopra le teste della gente. L'aria cruda mi mordeva alle gambe e, stanca com'ero, indugiavo davanti alle vetrine, lasciavo che la gente mi urtasse, e mi guardavo intorno stringendomi nella pelliccia (Pavese, 1998: 9).

5 Las palabras exactas de Calvino fueron: “Y lo que más me desconcierta es aquella mujer-caballo peluda, con voz cavernosa y aliento que apesta a pipa, que habla en primera persona y que desde el principio se comprende que eres tú con peluca y senos postizos” (Pavese, 1973: 172). Ante esta opinión sorprende, en cierta medida, la reacción del escritor tras el estreno de *Le amiche*.

Se trata de una composición novelesca donde la fábula, en el sentido de historia, es de una extraordinaria simplicidad y que tiene su justificación en el modo en que el escritor entendía la propia configuración del relato. Para Pavese, preocupado por la forma y la técnica no concebida exclusivamente en función de los contenidos, la pureza narrativa exige la evitación de una simple mimesis de la realidad. Esto justifica el hecho de que gran parte de sus personajes apenas estén esbozados. Escoge de ellos aquellos “trozos de vida” que le interesan para la configuración de su particular universo narrativo y los dota de un carácter simbólico. Este rasgo compositivo se hace especialmente visible en ese grupo de “amigos” que Clelia reencuentra o conoce en Turín: la implacable Momina, la suicida Rosetta, el arquitecto Febo, el ayudante Becuccio, el pintor Loris, la sufrida Nene, etc. Todos, en general, se revelan caracterizados por sus actos u oficios y parecen pasar por una pantalla que contempla la protagonista, donde destacan los primeros planos de algunas figuras. Al respecto dice Pavese en su diario el 24 de octubre de 1938: “Debemos narrar sabiendo que los personajes tienen un determinado carácter, sabiendo que las cosas suceden según determinadas leyes; pero el «point» de nuestro relato no debe ser ni esos caracteres ni esas leyes” (Pavese, 1998: 143). Efectivamente, el “point” de *Tra donne sole* está en la construcción que la voz narradora hace de una parte de la realidad turinesa que encuentra puesta en relación con sus recuerdos de infancia:

In uno di quei giorni —piovigginava— doveti tornare prima di sera dalle parti della Consolata. Cercavo un elettricista e mi faceva un certo effetto rivedere le vecchie botteghe, i grandi portoni nelle viuzze, e leggere i nomi —delle Orfane, di Corte d’Appello, Tre Galline —riconoscendo le insegne. Nemmeno i ciottoli delle strade erano cambiati. Non avevo l’ombrello e, sotto le strisce strette di cielo in mezzo ai tetti, ritrovavo l’odore dei muri. «Nessuno lo sa, —mi dicevo, —che sei tu quella Clelia» (Pavese, 1998: 56).

El gusto de Pavese por el narrador⁶ autodiegético con focalización interna va a ir *in crescendo* conforme avanza su obra, en la medida en que este le va a permitir alejarse del riesgo de reproducción mimética de la realidad, en tanto se configura un punto de vista desde el cual se analizan los datos suministrados por el entorno. En ningún caso puede la narradora escapar al sentido de participación en la realidad que la rodea, lo que conlleva construirse discursivamente por su interacción con los personajes o con el medio. Como resultado, el relato de la protagonista se ve entrecortado por rápidos diálogos —consecuencia de la relación entre personajes— o por fragmentos reflexivos —suscitados por el impacto con el medio—.

Aunque el concepto de personaje para Pavese fue evolucionando, él reconoció en numerosas ocasiones y aquí ya se ha dicho, su desinterés por el retrato completo de caracteres. No obstante, no podemos decir que semejante propósito se haya conseguido con la protagonista de *Tra donne sole*. Clelia, probablemente por su papel de narradora, entre otras razones, se revela como un personaje sólidamente construido que dota al relato de una configuración singular.

6 Siguiendo a G. Genette, en su libro *Figures III*, denominamos narrador autodiegético, en lo que a la voz narrativa se refiere, y con focalización interna, en lo que afecta al lugar desde donde se contempla lo narrado, a aquel que es protagonista de los hechos que cuenta y cuyo discurso está focalizado desde su punto de vista (Genette, 1972: 245 y 310).

De esta novela se ha afirmado, en repetidas ocasiones, que tiene un marcado carácter cinematográfico. Efectivamente, Pavese elige determinados sectores de la realidad turinesa que se hacen presentes, como si de imágenes se tratara, ante los ojos de la narradora quien, finalmente, es la responsable de configurar discursivamente esa percepción. Con esta opción estilística el escritor turinés consigue, como confiesa en su diario, que su literatura logre “proyectar una realidad nítida en una enorme pantalla fantástica” (Pavese, 1998: 256):

Io intanto giravo per le sale, ma la gente affollata intorno ai tavoli da gioco mi dà i nervi, e c'erano grandi quadri alle pareti, paesaggi e donne nude, quasi a dire che lo scopo di tutti i giocatori è star bene e mantenere donne nude in pelliccia (Pavese, 1998: 69).

A lo largo del texto comprobamos que no hay un minucioso dibujo de espacios y ambientes porque, para Pavese, estos no han de ser descritos sino vividos, filtrados a través de la psicología del personaje, en este caso, la narradora. Así, la ciudad italiana a la que Clelia regresa al comienzo de la novela emerge como un espacio que roza lo simbólico agudamente diseccionado por la visión de la protagonista que recorre sus calles en un ejercicio reflexivo de descubrimiento del presente y recuperación del pasado. Precisamente, siguiendo a Aronica (2004: 92-93), podemos corroborar que solo desde esta perspectiva, realista y simbólica a la par, es posible captar el sentido del afán de Pavese por crear un estilo que se aleje del mimetismo naturalista imperante:

Quando imboccai la larga strada e vidi in fondo la collina pezzata di neve e la Chiesa della Gran Madre, mi ricordai ch'era carnevale. Anche qui, bancarelle di torrone, di trombette, di maschere e stelle filanti riempivano le arcate dei portici. Era fresco mattino ma già la gente formicolava verso la Piazza in fondo, dove ci sono i baracconi.

La via era ancora piú larga di come la ricordavo. La guerra aveva aperto una buca paurosa, sventrando tre o quattro palazzi. Sembrava un piazzale, un avvallamento di terra e di pietre, dove cresceva qualche ciuffo d'erba, e si pensava al camposanto (Pavese, 1998: 27).

No queremos concluir este somero recorrido por *Tra donne sole* sin abordar, brevemente, una de las preocupaciones fundamentales del escritor turinés: cómo tratar el tiempo de la narración. Su propósito reconocido es transformar el tiempo material, monótono y bruto, en un tiempo imaginario que tenga la misma consistencia que el primero. Como consecuencia de esta elección el discurso narrativo que nos ocupa adquiere un carácter fragmentario que está inevitablemente asociado a la configuración del tiempo en tanto vivencia.⁷ No se alcanza a saber, en ningún momento, cuánto tiempo pasa Clelia, exactamente, preparando la inauguración del nuevo negocio ni tampoco podemos deducir los lapsos elididos en la narración que hace que esta avance, como decimos, de forma fragmentaria, al tiempo que confluye tiempo vivido y tiempo narrado. En este sentido se justifica que la enunciativa y protagonista del relato no proporcione, porque no parecen tener importancia para ella, referencias temporales precisas como puede verse a continuación:

7 Utilizamos el concepto de “vivencia” en el sentido en que Paul Ricoeur (1987) lo consagró para referirse a la interpretación del tiempo narrativo como confluencia entre el tiempo literario y el tiempo de la existencia.

Pasai le giornate telefonando e vedendo indossatrici, studiando programmi, facendo da segretaria e da padrona di casa. Rispuntò Morelli, spuntarono certe signore che chiedevano sconti, favori, impieghi per figliocce e conoscenze. A una serata nell'albergo rividi Momina e Mariella.

Poi Madame ritornò da Parigi, con qualche modelo e con Febo. [...] Cominciarono a vedersi in albergo e in via Po musicisti e impresari; non mi pareva piú Torino; fortuna che bastava cominciare una cosa perché l'indomani si pensasse già ad altro, e allora smisi di occuparmene e passavo le giornate in atelier.

Un giorno dissi: —Chi sa Rosetta— e telefonai a Momina (Pavese, 1998: 154-155).

Esta imprecisión otorga, además, a la configuración del tiempo en la narración un carácter monótono y repetitivo que está en consonancia con la estructura circular que presenta la trama, al abrirse con el intento de suicidio de Rosetta y cerrarse con la consecución de tan trágico objetivo por parte de la muchacha. Hemos optado por no detenernos en otros aspectos de la trama, que constituyen los distintos resortes que justifican el avance de la misma, para hacer mayor hincapié en el diseño discursivo del relato, en tanto consideramos que este resulta el objeto de interés de Antonioni. Veámoslo.

Las apariencias engañan

Una vez esbozadas las estrategias formales que Pavese despliega en su penúltima novela, solo nos resta abordar, mediante el análisis textual de una de las secuencias que configuran *Le amiche*, cómo, ni en los momentos en que aparentemente se alejan más ambos relatos, el cinematográfico abandona la esencia del literario en cuanto a lo que al aspecto discursivo se refiere. Para ello nos parece imprescindible ocuparnos, antes de nada, de los posibles intereses que llevaron a Michelangelo Antonioni a aproximarse a la obra pavesiana, no solo como modelo para crear su quinto largometraje, sino como fuente inagotable a la que recurrirá prácticamente durante toda su filmografía.

No está de más recordar que la novela por la que el ferrarés se interesa forma parte de la obra de madurez de Pavese, mientras que el cineasta, en su empeño por encontrar “su verdad”, aún está ensayando maneras de hacer que lo conducirán hasta la trilogía compuesta por *L'avventura* (1960), *La notte* (1961) y *L'eclisse* (1962), películas con las que alcanza su plenitud profesional. No obstante, ambos autores, uno en su madurez y otro en un proceso de búsqueda y aprendizaje incansables, comparten parámetros comunes que los hacen coincidir: los dos se vinculan en sus inicios al Neorrealismo (no hace falta recordar aquí el primer corto del cineasta ferrarés, *Gente del Po*, para certificarlo) y ambos, igualmente, escapan de él a través de actitudes formales muy similares. A un cineasta preocupado por la forma, paradigma de la modernidad cinematográfica, no podía pasarle desapercibida la obra de un escritor que da por terminados los caminos, demasiado batidos, reiterativos y con fórmulas agotadas, del discurso literario anterior. Por eso Pavese no se siente un escritor neorrealista, lo decíamos antes, y por eso Antonioni declara igualmente al respecto:

A mi modo de ver, todo director debería tratar (como lo han hecho, por lo demás, todos los directores) de reinventar por su cuenta la prosa cinematográfica. Hace ya mucho que en el cine se escribe del mismo modo, con la misma técnica. ¿Por qué no intentar resolver de otra forma las convenciones del campo y contracampo, del corte, que son medios antirrealistas, es decir, inactuales? Me atrevería a decir que hay que superar el montaje y el plano mismo. ¿Por qué el neorrealismo italiano ha de limitar sus descubrimientos a los contenidos? (Antonioni, 2002: 17).

Antonioni se encuentra insatisfecho con los mecanismos artificiales de la narración cinematográfica convencional en la que el argumento se impone a la forma. Es por ello por lo que en su filmografía, al igual que sucede en la novela de Pavese, el hilo argumental se debilita cada vez más y el discurso adquiere un ritmo muy particular que sacrifica la historia a favor de la forma. En todo caso, es evidente que, en *Le amiche*, Antonioni rechaza de plano la fórmula de “no traicionar el espíritu del relato original”, por lo que encontramos pasajes de la novela que no se hallan en el film o al contrario, incluso personajes que han cambiado su propia esencia. Así se lo hace saber a Italo Calvino en respuesta a la maravillosa crítica que este prodiga a la película del cineasta (al contrario de lo que sucediera con la novela) donde insiste, a pesar de sus agradecimientos por la misma, en que:

Se trata pues de desplegar, plasmar, articular la materia que se ha vuelto tosca en otro lenguaje, con todas las consecuencias que ello comporta. Más aún, en este punto, el texto original puede incluso estorbar [...] Llevar a la pantalla el relato tal como es no solo habría sido imposible, sino perjudicial para Pavese mismo [...] Y me parece que todos estamos de acuerdo en que no hay nada peor que la pintura literaria, la música literaria o que la literatura cinematográfica (Antonioni, 2002: 116- 117).

A pesar de ello, la obra cinematográfica resultante no traiciona en ningún momento el discurso del hipotexto del que parte. Llegados a este punto, cabría señalar que Antonioni descubre en *Tra donne sole* mucho más que una “literatura cinematográfica” en la que, como hemos visto, no cree, porque defiende reiterativamente la “especificidad cinematográfica” y las modificaciones sustanciales en los distintos tipos de lenguaje (Antonioni, 2002: 116). En el texto de Pavese descubre el interés del escritor turinés por atrapar el flujo de la vida y encuentra la instauración de un nuevo método de representación literaria que concuerda con el paso que en el cine supone el nacimiento de ese movimiento que se ha dado en llamar modernidad cinematográfica, un cine en el que, como explica Ángel Quintana:

Todos los estilos son posibles mientras se ponga en práctica un respeto hacia la subjetividad que acabe conduciendo a la desintegración de la forma orgánica de la objetividad narrativa [...] El cine moderno trajo consigo una nueva forma de escritura orientada a establecer un trabajo de vinculación del espectador con las imágenes que le permitiera recuperar una cierta libertad con respecto al discurso (Quintana, 1997: 205).

Ahora solo cabe demostrar la proximidad de los discursos pavesiano y antonioniano a través del análisis de una secuencia donde, en apariencia, ambas obras se postulan más lejanas en tanto que se trata de un pasaje incorporado por Antonioni sobre el que no hay un referente en la novela de Pavese.

Nos hallamos en ese momento del film en el que Lorenzo, un pintor fracasado, insatisfecho y, en apariencia, causante en la película de la muerte de Rosetta, es informado por Momina del intento de suicidio de la joven al tiempo que trata de inculpar al artista, justo el día en que se inaugura una exposición de la obra del pintor. Sin embargo, la conversación mantenida por los protagonistas que intervienen en la secuencia no tiene mayor relevancia si la comparamos con la puesta en escena y la construcción formal del espacio y el tiempo al que Antonioni somete los pocos planos que la componen porque el cineasta renuncia a la construcción del plano/contraplano. Frente a ello, la cámara enunciativa opta por bailar al son del movimiento que propician los personajes creando a su paso un espacio plástico en el que la profundidad de campo

se activa al dotar al segundo término, y a veces al tercero, e incluso a lo que queda fuera de campo, de un protagonismo extraordinario que resta fuerza a los personajes de la escena.

Con esta construcción plástica del espacio, el tiempo se dilata, se espesa y se impone a las palabras de este grupo de jóvenes burgueses que no terminan de hallar sentido a su existencia.

Vemos en el plano con el que comienza la secuencia a una joven en primer término de la composición que, aun sin formar parte del elenco protagónico de la película, retiene la atención de la cámara mientras los trasnochados cuadros de Lorenzo permanecen al fondo. La voz del pintor nos llega del fuera de campo hasta que aparece en escena y la cámara lo sigue en su movimiento, un movimiento mediante el cual atraviesa un umbral que da lugar a un nuevo plano en el que irrumpe un personaje esencial en escena: Nene. Este personaje se muestra caracterizado en la película de una forma un tanto distinta a como lo dibuja Pavese, pero basta con verla aparecer para darse cuenta de que el cineasta ha sabido captar la esencia de una mujer ambivalente que se debate entre su talento, muy superior al de su esposo, y su amor por este, que no acepta el éxito profesional de ella.

Para ello, el ferrarés opta por diferenciar a Nene del resto del grupo de mujeres que protagonizan la película a través del vestuario y su puesta en escena. Por lo pronto la libera de llevar esas pieles a las que ni los personajes de Pavese ni los de Antonioni están dispuestos a renunciar y, en esta secuencia muy concretamente, subraya a la artista cubriendo una mitad de su cuerpo de negro y la otra de blanco.

Por otra parte, el diálogo que ocupa la secuencia, referido a Rosetta, pasa a un segundo término puesto que la joven suicida se impone con mucha más fuerza a través de la imagen que viene dada por el retrato que Lorenzo ha hecho de ella y que se encuentra expuesto en la galería. El retrato se convierte en centro neurálgico alrededor del cual los personajes entran y salen de cuadro al tiempo que rompe con la unidad estilística que podría esperarse de la obra del pintor.

A pesar de todo, la cámara no cesa en su empeño por describir todo lo concerniente al espacio en el que se desarrolla la acción, aunque para ello tenga que recurrir a la profundidad de campo o sacar de este a los personajes protagonistas. El tiempo se dilata sin que las palabras de los personajes aporten nada nuevo a la



Le amiche (Las amigas, M. Antonioni, 1955)

acción y, entre tanto, la cámara describe situaciones en las que la imagen se convierte en definitiva y definitoria.

Planos como ese en el que Nene es enmarcada por el propio lienzo de Rosetta, cuya imagen es sustituida por el rostro de la sufrida artista, provocan un desdoblamiento femenino que, a través de la mirada de la propia Nene, desemboca en Lorenzo: el trío está servido.

Poco importa entonces que esta secuencia se halle o no en el relato de Pavese si ambos artistas consiguen la fuerza dramática del discurso a través de artilugios formales idénticos. Se trata, en ambos casos, de construir esa realidad simbólica gracias a la cual el flujo de la narración se ve inter-

rumpido por momentos lagunares y vacíos que terminan siendo una constante en el cine antonioniano. El ferrarés, como venimos apuntando, “se plantea una superación tanto de índole moral y narrativo” (Font, 2003: 26), del mismo modo que el escritor turinés. Esta idea se ve reflejada en otra de las secuencias que el cineasta traslada al filme a partir del texto literario, una secuencia que, aunque introduce algunos cambios con respecto a la novela,⁸ conserva, como veremos, ese carácter inarticulado dramáticamente que también aparece en la escritura pavesiana. Se trata del momento en el que la protagonista, acompañada de Carlo en este caso (no así en la novela), regresa al humilde barrio donde nació y pasó su infancia.

La voz narradora de *Tra donne sole* es sustituida aquí por el relato de una Clelia que pone al servicio de la forma cinematográfica unos recuerdos que no hacen sino insistir en la fuerza de las imágenes que se dan cita en el texto antonioniano en el que, al igual que en la novela, se da cuenta de una parte de la realidad turinesa. La cámara se anticipa a la voz de la protagonista que toma como excusa la presencia de Carlo para describir, con más nitidez si cabe que Pavese, el mundo originario de Clelia: el patio de vecinos en el que la joven creció y que el paso del tiempo y la memoria selectiva se ha encargado de modificar. Sin embargo, Antonioni utiliza algunos recursos estilísticos, como la profundidad de campo, para introducirse en ese callejón que aún permanece sin asfaltar en el que jugaba la protagonista cuando era niña o en las casas deterioradas y humildes de los que allí habitan. De este modo consigue penetrar en la esencia misma del lugar para realzar esos rasgos realistas que los recuerdos mitificados de la joven tratan ahora de borrar.

Además, los fondos de paredes desconchadas y matéricas que dotan a la imagen de un componente abstracto y que sirven de fondo a la pareja volverán a aparecer en distintas ocasiones en la filmografía del cineasta ferrarés. Recordemos al respecto el ambiente retratado por la cámara a través del itinerario emprendido por Lidia, la protagonista de *La notte*,⁹ o la propia Giuliana en *Il deserto rosso* (1964). En ese escenario Carlo declara su amor a Clelia y su frustración por encontrarse en dos mundos tan dispares que harán imposible su unión, de tal



Le amiche (Las amigas, M. Antonioni, 1955)

8 Según Domènec Font para ensombrecer la escena mítica de Pavese (Font, 2003: 120).

9 Se trata de un peregrinaje que, según Domènec Font, se constituye en una premonición de la Lidea de *La notte* (Font, 2003: 120)



Le amiche (Las amigas, M. Antonioni, 1955)

manera que las imágenes delatan otra de las constantes del cine de Antonioni: la imposibilidad de unión entre el hombre y la mujer.

Constatamos, pues, como bien señala M^a Luz Uribe, que la palabra insistente y rítmica de Pavese es sustituida en el discurso antonioniano por una cámara que sigue a los personajes hasta revelarnos sus secretos más íntimos (Uribe, 1982: 65). De esta manera, como hemos tenido ocasión de comprobar, ambos, Pavese a través de la mostración verbal y Antonioni mediante la descripción por medio de la imagen, dejan que las cosas hablen penetrando así en la superficie del flujo de acontecimientos. En ese empeño, los dos transgreden la función de “hacer visible”, que en el caso del cine parece desempeñarse por sí sola, para dar paso a un acto discursivo simbólico y fundador.¹⁰

Bibliografía

- Antonioni, Michelangelo (2002). *Para mí, hacer una película es vivir*. Barcelona: Paidós.
- Aronica, Daniela (2004). *El Neorrealismo italiano*. Madrid: Síntesis.
- Bluestone, George (2003). *Novels into Film*. The Johns Hopkins University Press: Baltimore.
- Cattrysse, Patrick (1992). *Pour un théorie de l'adaptation filmique*. Peter Lang : Berna.
- Di Carlo, Carlo (2010). *Michelangelo Antonioni documentalista*. Barcelona: Festival Internacional de cine Documental y Cortometraje de Bilbao- ZINEBI.
- Doležel, Lubomir (1986). Semiotics of Literary Communication. *Strumenti Critici*, 1, 5-48.
- Fernández, Luis Miguel (2000). *Don Juan en el cine español. Hacia una teoría de la recreación filmica*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.
- Font, Domènec (2003). *Michelangelo Antonioni*. Madrid: Cátedra.

¹⁰ Por eso no es extraño que Antonioni declare en alguna ocasión lo siguiente: “Tengo la impresión de que lo esencial consiste en dar a la película un tono casi de alegoría. Es decir, en que cada personaje obre en una dirección ideal que se sintonice irracionalmente con las direcciones de los demás, hasta formar un significado que comprenda también la historia relatada, pero que la supere por la intensidad y por la libertad en las soluciones” (Antonioni, 2002: 23).

- Genette, Gérard (1972). *Figures III*. Paris: Seuil.
- Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Issoti Rosowsky, G. (1997). Créer la réalité. Pavese et l'écriture. *Revue de littérature comparée*, 71 :2 (abril/junio), pp. 175-187.
- Le amice (Las amigas*, Michelangelo Antonioni, 1955)
- Pavese, Cesare (1973). *Cartas 1926-1950*, Vol. II. Madrid: Alianza Editorial.
- Pavese, Cesare (1988). *El bello verano*, ed. Manuel Carrera y trad. Carmen García Lecha. Madrid: Cátedra.
- Pavese, Cesare (1998). *El oficio de vivir (1935-1950)*, ed. Marziano Guglielminetti y Laura Nay. Barcelona: Planeta.
- Pavese, Cesare (2008). *La literatura norteamericana y otros ensayos*, trad. Elcio Di Fiore, pról. Italo Calvino. Barcelona: Lumen.
- Pavese, Cesare (1998). *Tra donne sole*. Torino: Einaudi.
- Pérez Bowie, José Antonio (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Quintana, Àngel (1997). *El cine italiano. 1942-1961*. Barcelona: Paidós.
- Ricoeur, Paul (1987). *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, trad. Agustín Neira. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Uribe, María Luz (1982). *Pavese*. Barcelona: Ediciones Barcanova.
- Villanueva, Darío (1999). Novela y cine, signos de narración. En Peña Ardid, Carmen (Ed.), *Encuentros sobre literatura y cine*, (pp. 185-209). Teruel y Zaragoza: Instituto de Estudios Turolenses y Caja de Ahorros de la Inmaculada.
- Villanueva, Darío (2004). Los inicios del relato en la literatura y el cine. En Castro de Paz, J. L., Couto Cantero, P. y Paz Gago, J. M., *Historia, teoría y análisis del texto fílmico* (pp. 213-236). Madrid: Visor.
- Villanueva, Darío (2008). Autobiografía (Camilo José Cela) y Biografía (Ricardo Franco) de Pascual Duarte. En Poyato, Pedro (Ed.), *El realismo y sus formas en el cine rural español*, (pp. 51-84). Córdoba: Ayuntamiento de Dos Torres y Diputación de Córdoba.
- Zecchi, Barbara (2012). *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Madrid: Editorial Complutense.

Autoras

Ana Melendo Cruz es Profesora Contratada Doctora del Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música de la Universidad de Córdoba. Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Córdoba (2000). Doctora con mención europea en Historia del Arte (2006)

Artículos a destacar: *Boletín del Museo Instituto Camón Aznar*, “En la estela de Friedrich. Desde Michelangelo Antonioni”. 2010; *Annali Online Lettere: Revista di Linguistica, Letteratura, Cinema y Teatro*. “Futurismo: Realidad en el cine utopía en la realidad” Università degli studi di Ferrara, 2010; *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*. “¿Está dirigido el Arte Nuevo a una minoría especialmente dotada? El caso de Michelangelo Antonioni”, 2010; *Ámbitos. Revista de estudios de ciencias sociales y humanidades*. “La locura seduce al arte”, Asociación de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades, n° 24, 2010; *Fonseca Journal of Communication*. “El universo plástico y sensorial de *La mano* (Wong Kar Wai, 2004)”, Universidad de Salamanca, 2012.

Monografías: *Antonioni: Un compromiso ético y estético*. Filmoteca de Andalucía. Córdoba. Consejería de Cultura. 2010; *Paisaje industrial y Neurosis en “El desierto rojo” (1964)*, Córdoba, El granado, 2011.

María de la Paz Cepedello Moreno es Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Ciencias del lenguaje de la Universidad de Córdoba. Licenciada en Filosofía y Letras por la Universidad de Córdoba con Premio Extraordinario de Licenciatura. Doctora en Teoría de la literatura y literatura comparada (2006).

Artículos a destacar: “*Caza menor y La Regenta*: relaciones intertextuales”, *Ámbitos. Revista de estudios de ciencias sociales y humanidades*, N° 26, 2011; “Juegos ficcionales en el discurso narrativo y cinematográfico: *Soldados de Salamina*”, *El hilo de la fábula*, N° 11, 2011; “La homodiégesis filmica o la imposibilidad de la adaptación: de *L'élégance du hérisson* a *Le hérisson*”, *Cuadernos de Filología Francesa*, N° 21, 2011; “La teoría de la literatura durante los últimos treinta años. Lecturas desde el comparatismo”, *El hilo de la fábula*, N° 8/9, 2009.

Capítulos de libro: “La motivación metafórica en el lenguaje. Planteamientos convergentes entre la teoría lingüística y la teoría literaria”, *Lenguaje y cognición*. Universidad de Córdoba. 2012; “Los tiempos narrativos de *Las horas* de Stephen Daldry”, *Escritoras en teoría y obra*. Arcibel Editores. Sevilla. 2008; “*Caza menor* de Elena Soriano y *Ana y los lobos* de Carlos Saura: ¿intertextualidad o plagio? Universidad de Córdoba. 2007; “Esther Tusquets o la búsqueda de una identidad”, *Claves y parámetros de la narrativa en la España posmoderna (1975-2000)*. Córdoba. Prasa. 2005.

Fecha de recepción: 17/12/2012 Fecha de aceptación: 04/07/2013

Los modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant*¹

MANUEL ASENSI PÉREZ

> Modelos de mundo de Gus van Sant: *Elephant*

En este ensayo se pretende examinar uno de los puntos nucleares de la crítica como sabotaje: el que se refiere a la relación entre los modelos de mundo discursivos y los modelos de mundo naturalizados. El objeto de análisis está constituido por el film de Gus van Sant *Elephant* (2003), a tenor de que posee una base documental como fue la masacre de Columbine. Ello permite llevar a cabo el estudio del modelo de mundo planteado en dicho film y el modelo de mundo de aquellos personajes históricos que perpetraron la matanza. Mediante un examen pormenorizado del modo de enunciación de *Elephant*, de su montaje, planos, banda sonora y dimensión iconoplástica, se hace notar la forma en que sabotea el modo de percepción visual del espectador o espectadora. Tal sabotaje no se lleva a cabo a través de ninguna tesis acerca de las motivaciones de aquel hecho dramático, sino mediante la utilización de una estructura en la que el acto violento adopta la forma de un sublime o agujero “real” (en sentido lacaniano) en torno al que giran las repeticiones del film. Por todo ello, se llega a la conclusión de que el silogismo de Gus van Sant posee una gran complejidad puesto que es capaz de indicar un conjunto de causas interrelacionadas que acaban conduciendo al desastre. Dicho silogismo representa una crítica de la ideología estética en la que la dimensión política del discurso queda puesta en evidencia no como un mensaje sino ligada a un plano de la expresión que en su flujo demuestra que la ética y la estética van íntimamente ligadas.

Palabras clave: crítica como sabotaje; análisis filmico; modelos de mundo; representación de la violencia; dimensión iconoplástica.

> World Models of Gus van Sant: *Elephant*

This essay aims to analyze one of the basic terms of criticism as sabotage: the relationship between discursive world's models and naturalized world's models. The subject chosen is Gus Van Sant's film *Elephant* (2003), taken into account that it is based on phenomenal facts as Columbine's massacre. It allows to carry out the study of the world's model of that film and the one of the historical individuals that realized the slaughter. Through a careful consideration of *Elephant's* enunciation mode, its editing stage, shots, soundtrack and iconoplastic level, we point out the way in which that film sabotages the visual perception of the viewer. Such a sabotage is not carried out through a thesis about the motivations of these dramatic facts, but through the using of a structure in which the violent act takes the form of a “real” (lacanian sense) sublime or hole upon which the film's repetition rest. We arrive at the conclusion that Gus van Sant's syllogism has a huge complexity because it is able to indicate a set of causes interconnected that ends up leading to the disaster. Such a syllogism represents a criticism of aesthetic ideology in which the political dimension of the discourse has been shown in stark relief not as a message but linked to a expression level that in its flowing demonstrates that ethics and aesthetics are intimately connected.

Key words: Criticism as Sabotage; Film Analysis; Word Models; Representation of Violence; Iconoplastic Level.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/448>.

1 NOTA DEL EDITOR: Las restricciones de espacio que constriñen el texto impiden un desarrollo más exhaustivo de algunos términos y aspectos metodológicos. El lector puede suplir esta carencia a través de la lectura del número 237 de la revista *Anthropos. Huellas del conocimiento* (2013), editado por Beatriz Ferrús y Mauricio Zabalgoitia, bajo el título monográfico *La crítica como sabotaje de Manuel Asensi*.

I.

Una de las tesis sostenidas por la crítica como sabotaje es que los discursos, en toda su variedad semiótica, presentan modelos de mundo análogos a aquellos en los que vivimos (Asensi, 2011). Ni que decir tiene que esto no significa que primero esté el mundo y después los modelos de mundo en una relación de antes y después, o de causa-efecto. El carácter empírico de la realidad fenoménica, con sus dolores, sus padeceres, sus alegrías, etc. constituye un mundo que en sí mismo es un modelo de mundo naturalizado, fosilizado como historia y tomado por mundo objetivo. La experiencia empírica de todo sujeto es inseparable de las diferentes mediaciones semióticas que le han ido configurando como tal sujeto en un nivel consciente e inconsciente.

El discurso lingüístico, con sus diferentes registros, frases hechas, refranes, consignas de los padres, de las profesoras, el cine, la televisión, amigos y amigas, y un largo registro que pertenece al orden de lo simbólico (Lacan), a lo que Althusser denominaba “Aparatos ideológicos del Estado”,² tienen como principal efecto construir un modelo de mundo que da sentido, organiza y guía el mundo naturalizado del sujeto. En consecuencia, la crítica como sabotaje debería ser no solo el análisis de los modelos de mundo presentes en los discursos que se añaden a, confirman o desmienten, el mundo de los receptores o receptoras, sino también el análisis de los modelos de mundo naturalizados. Conviene tener presente que los modelos de mundo hegemónicos y predominantes tienen como uno de sus objetivos fundamentales naturalizarse. El fin es que se produzca un reforzamiento recíproco entre el modelo de mundo discursivo y el modelo de mundo que guía el campo de acción en la experiencia empírica de la realidad fenoménica.

Con el fin de analizar esta relación entre los modelos de mundo discursivos y los modelos de mundo naturalizados he elegido el film dirigido por Gus van Sant, *Elephant* (2003). Hay varias razones para esta elección. Ya Teresa de Lauretis (1987) subrayó la importancia del cine en tanto tecnología del género, o dicho de otro modo, en tanto instrumento que colabora en la acción performativa de configurar el género de los espectadores. Puesto que la crítica como sabotaje defiende esta dimensión performativa de los discursos con un alcance que se encuentra más allá de las propuestas de Teresa de Lauretis, la elección de un film parece adecuada para la discusión que aquí se lleva a cabo. Ahora bien, por la misma razón que el cine es un dispositivo performativo y silogístico poderoso,³ también puede ser considerado un agente saboteador muy efectivo.

Los modelos de mundo se repiten, se citan, se reproducen iterativamente, en todo o en parte, y por supuesto se modifican, se transforman y se desfiguran. Y, por supuesto, aquellos modos de significación que son absolutamente inseparables de dichos modelos. Así, por ejemplo, los largos planos-secuencia de seguimiento de los personajes sin ninguna clase de elipsis, pueden ser encontrados en *Gerry* (2002), *Elephant* (2003), *Last days* (2005) o *Paranoid Park* (2007), entre otros, dentro de la propia obra fílmica de Gus Van Sant. También pueden ser hallados en otros discursos fílmicos de otros directores, como por ejemplo en *Elephant* (1998) de Alan Clarke.

2 En su clásico ensayo de 1967.

3 Para un desarrollo de esta idea de los discursos artísticos en términos silogísticos, me permito remitir al lector a otro texto mío (Asensi, 2012).



Elephant (Gus van Sant, 1998). Figuras 1 y 2

II.

Las primeras imágenes de *Elephant* revelan muy pronto que algo va mal, que, de golpe, nos encontramos en un mundo en el que las circunstancias se tuercen. El lector no lo deduce aún de la historia que nos está contando, puesto que nos encontramos en el minuto 2' del film, sino de esa dimensión iconoplástica propia de la imagen:⁴ un coche que circula por una calle haciendo eses, una línea recta y cuidadosa sustituida por una línea discontinua y peligrosa (figura 1).

De hecho, el coche está a punto de atropellar a un ciclista después de haber chocado con uno de los coches aparcados en la parte derecha de la calzada (tal y como se aprecia en el fotograma de arriba). De inmediato, ese torcimiento se precipita cuando descubrimos la causa de esa anomalía: quien conduce es un padre borracho que trata de llevar a su hijo adolescente a la *high school*. Ya en esos primeros instantes se puede apreciar que la relación entre padres e hijos se ha invertido, que es el hijo el que abronca al padre y quien de forma agresiva le dice: “I’m gonna kill you”. Esa inversión prepara lo que en términos psicoanalíticos supone una neurosis de angustia, causada por la “caída” de la figura paterna. Aún más, el peligroso acuerdo entre el “ello” y “super-yo” (Freud, 2000) que dará lugar a desublimaciones represivas como la masacre del final del film. De todos modos, no hay que dar tan fácilmente por supuesto la continuidad entre esa crisis de la figura paterna y la violencia extrema practicada por los adolescentes.

A ese síntoma de que “algo va mal”, proveniente de la dimensión iconoplástica, se le suma muy pronto otro. Es el momento en el que se inicia ese largo plano secuencia en el que la cámara sigue el recorrido de Nathan desde el campo de deportes hasta el encuentro, ya dentro del edificio de la escuela, con su novia Carrie. Recién acabado su ejercicio, se pone una sudadera roja en cuya espalda hay una cruz blanca con las letras “Lifeguard” (figura 2).

Teniendo en cuenta que el film narra una masacre perpetrada en esa *high school*, esa cruz y ese “guardar la vida” invierten el mensaje de la cruz roja destinado a la salvación y la ayuda, convirtiéndose en una ironía. Esta proviene de dos niveles diferentes: de la historia contada en el film (uno de los masacrados lleva precisamente el logotipo del “salvavidas”) y del símbolo plástico de la cruz (el rojo de la cruz convertido en blanco estéril e inútil cuando se trata de salvar la vida).

⁴ Para una concepción de la imagen fílmica como escritura jeroglífica sigue siendo válido el trabajo de Ropars-Wuilleumier (1981 y 1990).

Un síntoma más de ese modelo de mundo que va mal se encuentra en la secuencia en que Jared anda por la cafetería planeando el ataque definitivo. La banda sonora, que reproduce el sonido ambiente del comedor como un ruido de fondo, empieza a aumentar de decibelios. Se convierte así en algo agobiante para ese personaje, quien agacha la cabeza y se mesa los cabellos como expresión de angustia (figura 3).

Esa subida del volumen del fondo es naturalmente expresiva, forma parte de la voluntad del montaje de representar la experiencia subjetiva del personaje. Tal dimensión sonora del film, tan importante en su totalidad (Jordan, 2007), sugiere otra de las señales de la problemática propia de ese modelo de mundo, esta vez apuntando al desequilibrio psíquico de uno de los personajes que resulta crucial en la acción de la historia. Tal aumento expresivo del volumen para indicar el mundo problemático de los adolescentes se da no solo en relación al ruido de fondo, sino también en cuanto a los diálogos. En la escena de los vestuarios de las chicas, cuando Michelle se encuentra en su taquilla, vestida con su chándal que no deja asomar ninguna parte de su cuerpo, primero se escucha una conversación de unas compañeras de forma casi inaudible, pero de inmediato aumenta ligeramente el volumen de dicho diálogo para que el espectador o espectadora oiga que están hablando despectivamente (*hate language*, según Butler, 1997) de la muchacha y para hacer notar que esta lo oye: la están calificando de “failed” (“fracasada”) (figura 4).

En la dimensión jeroglífica e iconoplástica del film, volvemos a encontrar una figura de la cruz en el momento en que Alex entra en casa cuando el reloj da las cinco de la tarde de forma intensa y él abre el frigorífico. Dicha cruz vuelve a connotar el significado de calvario, malestar y desequilibrio que predomina en el contexto de las vidas que van apareciendo en esta historia. Obsérvese el fondo de la imagen. A diferencia de lo que ocurre en buena parte del film, en el que el fondo aparece difuminado y la figura de primer plano se presenta saturada. Fondo y figura aparecen lo suficientemente definidos como para apreciar la cruz más allá de la ventana. El calvario que anuncia, y el sufrimiento que sugiere es del todo evidente (figura 5).

Pero en la relación entre la imagen y el sonido hay un factor determinante que es necesario subrayar dado que contribuye de una forma muy poderosa a la construcción de ese mundo problemático. Me refiero a esas secuencias acompañadas por las composiciones de Hildegard Werterkamp (Jordan, 2007). Una secuencia como es la salida de Elias del cuarto de revelado de las fotos y su recorrido por el pasillo se ve acompa-

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figuras 3, 4 y 5



ñada por un rumor de agua que resulta, cuando menos, ominoso y que no cuadra con las imágenes sencillas de dicho recorrido. Esa disonancia entre imagen y sonido, analizada en clave deconstructiva por Peter Brunette y David Wills (1989), sirve en este caso para indicar la amenaza sublime (en sentido kantiano) de la situación que se acerca, pero también el aislamiento en el que viven los personajes.

Podría surgir la pregunta de por qué los encuadres de este film siguen la trayectoria de los adolescentes de forma en que los primeros planos establecen una difuminación del fondo que los rodea y una clara visión de los rostros y los cuerpos. Uno de los fotogramas más significativos a este respecto es aquel en el que John se encuentra en la secretaría de la escuela para depositar allí las llaves que más tarde recogerá su hermano. Fijémonos en él (figura 6).

Se aprecia con detalle que ni la mujer que habla con John aparece definida (y, además, está de espaldas), ni el fondo tras él se ve con claridad. De hecho, todo a su alrededor se halla borroso y el único que se contempla de manera nítida es John y su camiseta amarilla con el toro negro en ella estampado; un toro que, por lo demás, no está exento de una connotación agresiva e incluso fálica. Se trata de un procedimiento técnico expresivo y expresionista usado ampliamente en este film. Obsérvese este otro fotograma en el que Michelle está entrando en la biblioteca (figura 7).

En él se suman dos procedimientos, habituales en el cine de van Sant: a) la mencionada difuminación del fondo de la imagen y la nitidez de la figura que ocupa casi la totalidad del primer plano; y b) la toma del plano desde la espalda del personaje. Tal difuminación del fondo aumenta la sensación de aislamiento de los personajes que parecen moverse y ver la realidad exterior desde el interior de una burbuja angustiada en una relación de discontinuidad con la realidad fenoménica. Por otra parte, el plano que ofrece la parte de atrás del personaje crea el afecto del anonimato y de la visión completa de los personajes. De hecho, en la mayor parte del largo plano-secuencia en que seguimos a Nathan desde el campo de deportes hasta el encuentro con su novia, la cámara nos lo enseña fundamentalmente desde atrás, con esa cruz blanca cuyo significado iconoplástico ya hemos analizado previamente. Este anonimato no significa ninguna clase de despersonalización, sino que Gus van Sant investiga a sus personajes desde una óptica integral e íntima con el fin de subrayar su notable aislamiento. De hecho, a Michelle la contemplamos sobre todo de espaldas, pero también la vemos de frente en el instante en que sale de la oficina del director de la biblioteca para hacer su trabajo.

Vale la pena insistir en que esta visión desde atrás de los personajes no afecta únicamente a unos pocos de ellos, sino a la mayoría. Incluso a Alex y Eric, los adolescentes que van a perpetrar la masa-

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figuras 6 y 7



cre, los vemos en muchas ocasiones desde ese punto de vista trasero. Así, por ejemplo, en el movimiento proléptico del film, cuando planean el asalto al instituto, los vemos en su coche repleto de armas no de frente sino desde atrás. Veamos el fotograma (figura 8).

Los vamos a seguir viendo desde atrás durante todo su trayecto hasta llegar al interior de la escuela. Desde la óptica de una crítica como sabotaje

ello implica un sabotaje de los hábitos de percepción con unas implicaciones ideológicas que vamos a analizar en detalle en las páginas que siguen.



Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 8

III

Decir que las cosas van mal en el modelo de mundo de *Elephant* resulta demasiado banal, dado que las maquinarias textuales artísticas son mucho más complejas en cuanto a su disposición silogística. No cabe duda de que se problematiza la familia heterosexual, así como las religiones de diversas tendencias, incluso las homosexualidades dentro del *statu quo*, la aceptación del multiculturalismo, el respeto a las minorías, la formación educativa y productividad profesional. Todo ello potenciado desde los discursos institucionales en los que el modelo de cine y televisión hegemónico norteamericano y occidental juega un papel importante.

En *Elephant* vemos, en efecto, un mundo en el que las familias están rotas (el adolescente tiene que sustituir a su padre en la conducción del coche porque este está borracho, algo que le cuesta un castigo al llegar al colegio), las chicas son bulímicas (recordemos la escena en que Brittany, Jordan y Nicole comen en la cafetería y, de inmediato, van al cuarto de baño para vomitar lo que acaban de consumir), entre los alumnos se da el *bullying* (tanto Michelle como Alex lo sufren), y los adolescentes pueden comprar armas de destrucción como quien compra un ramo de rosas, a la vez que se deleitan con las imágenes de los desfiles y discursos de los nazis vistos y oídos en el monitor de la televisión, etc.

Pero cuando en una entrevista de 2003 Gus van Sant dice que *Elephant* investiga un área similar a la de la masacre de Columbine, pero que su historia no es la de Columbine (van Sant, 2003), está revelando un hecho fundamental: ese signo fílmico no es la realidad fenoménica ocurrida en 1999 en Littleton, sino que la deforma de manera que se convierte en una investigación sobre ese tipo de acontecimientos. Es otro modelo de mundo que interfiere en varios sentidos con el modelo de mundo de aquellos hechos y con el nuestro. Hay varios aspectos del film que llaman poderosamente la atención. Uno de ellos es, sin duda, el tratamiento del tiempo que propicia una determinada construcción y montaje de planos y secuencias.

La forma en que está construido gira en torno a un agujero. Solo de forma ilustrativa digamos que ese agujero tiene que ver con lo que Lacan denominaba “Das Ding”: “El *Ding* es el elemento que es aislado en el origen por el sujeto, en su experiencia del *Nebenmensch*, como siendo por naturaleza extranjero, *Fremde*” (Lacan, 1988: 67). Un poco más adelante: “El *Ding* como *Fremde*, extranjero e incluso hostil a veces, en todo caso como el primer exterior, es aquello en torno a lo cual se organiza todo el andar del sujeto” (Lacan, 1988: 68). Tratarlo como agujero y abismo en el que el sujeto puede precipitarse resulta adecuado en el análisis de este film porque, si identificamos tal agujero con la masacre y, sobre todo con el horror que experimentan las víctimas, advertimos que el discurso de *Elephant* se detiene una y otra vez ante el abismo, difiriéndolo, evitándolo, dejándolo para más tarde, reteniéndolo.

En un lenguaje narratológico y atendiendo a la relación entre relato e historia, su estructura corresponde a lo que Genette bautizó con el nombre de “relato repetitivo”, contar varias veces lo que ha sucedido una vez (Genette, 1972: 173 y siguientes). No obstante, esa repetición se caracteriza por detener las secuencias justo en el momento anterior al suceso de los disparos y las bombas. La primera vez ocurre cuando John sale de las dependencias del instituto al exterior y se encuentra de frente con los dos. Curiosamente la cámara ralentiza el movimiento y vemos saltar al perro que saluda John con lentitud (figura 9).

Esa ralentización duplica el diferimiento del que venimos hablando. Rafael Batista Dias escribió a este propósito en una clave deleuziana que:

A simbiose de um tempo lento, cuja duração corresponde à extensão dos planos, e o registro suspenso das camadas abissais do “outro”, que é também “eu”, produzem um estado de hipnose, em que o sonho e realidade se misturam orgânicamente (2012: 10).

No obstante este film no busca ningún efecto hipnótico, sino enfatizar los procesos ordinarios de la vida cotidiana en un instituto de enseñanza media antes del advenimiento del desastre. John habla con ellos, estos le advierten que se largue de allí porque se va a montar una buena, aquel preocupado dice “What are you doing?”. Este es uno de los últimos fotogramas que vemos ante de producirse el primer corte temporal del film. En el orden de los acontecimientos, lo que sigue son los disparos indiscriminados contra los alumnos en la biblioteca (figura 10).

Pero unos segundos después de estas imágenes aparece otra parábasis: el segundo intertítulo del film, introduciendo a Eric y Alex. De inmediato, un salto atrás 24 horas antes aproximadamente del eje temporal establecido por el film

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figuras 9 y 10





Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 11

en sus inicios para situarnos en la escena de una clase donde el “cerebro” de los atacantes está siendo molestado por sus compañeros. Recibe en su rostro y cuerpo trozos de papel mojados en saliva. Toda esa primera parte ha durado en torno a los 20 minutos. Han quedado, pues, delimitados dos planos temporales distintos: el del día de la masacre y el del día antes.

Alternando entre los dos planos temporales, el film sigue a Eric hasta la entrada en su casa. De nuevo volvemos al eje temporal del día de la masacre. Esta vez la novedad consiste en la introducción, dentro de ese tiempo, de una variación, dan comienzo las repeticiones con variantes. Si comparamos los siguientes fotogramas lo veremos de inmediato (figura 11).

Es la misma escena, solo que tomada una desde la óptica del seguimiento a John (la primera, la del fotograma de la derecha), y la otra desde la óptica del seguimiento de Elías (la segunda, la del fotograma de la izquierda). Esta es la razón por la que hablábamos hace un momento de relato repetitivo. Más aún cuando esta escena vuelve a relatarse desde la perspectiva que ofrece el seguimiento de Michelle bastantes minutos después (figura 12).

Aunque el plano sigue la técnica fotográfica de la difuminación del fondo, se puede apreciar con bastante claridad que los dos personajes del fondo son John y Elías en el momento previo a que este le tome la foto a aquel. Así, pues, un mismo hecho es relatado tres veces desde una focalización distinta. Como la repetición es el mecanismo que domina la totalidad del film, parece claro que su estructura pertenece al orden del discurso poético, tal y como fue descrito por Jakobson a propósito de la función poética. Su conocida fórmula, *“la función poética proyecta el principio de la equivalencia del eje de la selección sobre el eje de la combinación”* (Jakobson, 1963: 40; la cursiva es del autor), resulta del todo aplicable en esta ocasión. Este tipo de estructura sirve en *Elephant* a dos fines: por una parte, aumenta la sensación de la vida con toda su carga de banalidad, intrascendencia y conflictos; por otra, difiere la llegada del hecho abismal como modo de girar en torno a lo real y siniestro.

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 12



LXVI

fuera de cuadro

Ese diferimiento se aprovecha de otro procedimiento: si dejamos de lado el protagonismo que por razones obvias adquieren en la parte final del relato los dos autores de la masacre, se advierte que, en realidad, el centro de interés no recae en un personaje de forma focal, sino en el colectivo de estudiantes. La cámara fluye entre los personajes, y aunque los intertítulos los van presentando, es una función deíctica casi vacía. Saltamos de un personaje a otro sin que se nos proporcione una gran información acerca de cada uno de ellos. Lo que sabemos de dichos personajes es más bien poco, y las imágenes del cielo que puntúan la diégesis narrativa agudizan todavía más el carácter impersonal del film. En el inicio vemos el cielo y oímos unas voces de unos personajes que están practicando deporte, pero son voces sin sujeto, voces a la deriva, voces no atribuidas a nadie en particular. Ahora bien, si *Elephant* toma como punto de referencia a la colectividad es por una razón: porque la víctima del atentado es la comunidad. Su manera de filmarlo sabotea la forma habitual en que el cine trata estos tópicos de los atentados al no fijar su ojo-cámara en unos personajes con los que nos podamos identificar con facilidad. Es por ello que un personaje sale del campo de la imagen tan fácilmente como entra otro.

Considerando el polisistema audiovisual de los años 90 y principios del 2000, se advierte hasta qué punto un film como *Elephant* posee un efecto saboteador en el ojo y en la subjetividad de los espectadores y espectadoras familiarizados con los modelos de mundo presentados en las series de la televisión norteamericana en particular y occidental en general. A fin de cuentas, la crítica como sabotaje trata de responder a la pregunta de qué hace un discurso en el seno de un polisistema determinado. Series como *Saved by the Bell*, *Fresh Prince of Bel-Air*, *Beverly Hills 90210*, *The X-Files*, *Baywatch*, *Friends*, etc, instauran modelos de visión basados en la linealidad, la narratividad alterna de secuencias y, en muchos casos, la visión de unos adolescentes cuyos problemas caben en unos límites muy estrechos. Un análisis de cualquiera de sus capítulos demuestra que cada secuencia no dura más de dos o tres minutos, que la narrativa sigue la pauta hipercodificada de alternar la aparición de los mismos personajes convertidos en protagonistas de la acción, que los planos toman a los personajes esencialmente de frente y que todos los problemas se reducen a los encuentros y desencuentros amorosos. Algo semejante podría ser dicho de otros films o series sobre el tema de Columbine, tales como *Zero Day* (2003) de Ben Coccio, *Duck! The Carbine High Massacre* (1999) de William Hellfire y otros, *April Showers* (2009), de Andrew Robinson, o el reportaje de National Geographic *The Final Report* (2011).

Ya hemos visto en qué forma la técnica narrativo-poética de *Elephant* sabotea esta clase de montajes irrumpiendo y desestabilizando tanto una forma de visión como una ideología. Sucede, además, que esa técnica de *Elephant* no se limita a lo que se acaba de exponer en las páginas anteriores. Recuérdese que estábamos centrados en dos aspectos fundamentales del film: la alternancia entre dos planos temporales (el día de la masacre y el día de antes) como forma de diferir la llegada del horror sublime de la masacre, y las operaciones técnicas dentro de cada uno de los planos temporales.

En una entrevista de 2013, Gus Van Sant habla del uso en su film del procedimiento conocido como *cinema-verité* (véase también Benedetti, 2003, y Welter 2003). Mientras las secuencias de las series populares mencionadas no duran más allá de los dos minutos y poco más, en *Elephant* nos encontramos con largos planos-secuencia en los que no se produce corte alguno. Así, por ejemplo, el seguimiento que la cámara hace de Nathan desde el campo de deporte hasta la secretaría del centro dura cerca de los cinco minutos. De hecho, el tiempo de la enunciación y el tiempo de la historia coinciden, se sincronizan. Tiene razón Van Sant al hablar de “cinema-verité”. Son cinco minutos en los que no sucede nada



Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 13

diferente al recorrido mismo, los diálogos están reducidos a unas pocas frases banales. Además, se introduce el recurso de la ralentización. Es justo cuando Nathan se cruza con Brittany, Jordan y Nicole (figura 13).

Durante treinta segundos el movimiento se ralentiza, e incluso las palabras que la protagonista del fotograma pronuncia (“he’s so cute”) están también dichas de forma

lenta, como arrastrando los sonidos. Durante esos instantes se pierde la sincronía entre relato e historia, pero no como es habitual por las elipsis del relato, sino porque se estira un fragmento de la historia prolongándolo en mayor grado. Esto da lugar a un aumento de la duración del plano secuencia. La sensación de lentitud se ve agudizada cuando la banda sonora emplea la sonata “Moonlight” de Beethoven mezclada con pequeños fragmentos del “Turen der Wahrnehmung” de Hildegard Westerkamp. Más allá de que el sentido de esta música pueda ser tildado de melancólico o no (la semántica de la música no es un asunto fácil), lo cierto es que contribuye a la lentitud de ese largo plano-secuencia.

Podría pensarse que esa banda sonora con una pieza tan conocida de Beethoven, y otra no tanto de Westerkamp, produce un cierto efecto estetizante de las situaciones descritas por el film, pero nada más lejos de la realidad. Como luego tendremos ocasión de comprobar, el hecho de que Alex interprete al piano una de las piezas de Beethoven crea un efecto irónico en el que el esteticismo aparece como cómplice de la violencia. No puede haber tratamiento estético de la violencia cuando el “afepto” (Asensi, 2011) del film deja patente el horror al que cierta estética despersonalizada puede conducir.

IV

Si a los veinte y pocos minutos hay el primer movimiento parabásico que interrumpe la línea narrativa mediante una analepsis que nos lleva al día de antes, otros veinte minutos después (en el 43’57”) se produce otra parábasis semejante cuando Brittany, Jordan y Nicole vomitan en el cuarto de baño la comida recién consumida. De nuevo, el montaje nos lleva al día de antes, en concreto a la tarde en que Alex aparece tocando en su piano la melodía de Beethoven “Para Elisa”. Otra parábasis, quizá la más brutal, es aquella en la que de vuelta al tiempo presente seguimos a Michelle hasta la biblioteca y oye el sonido del amartillamiento del arma con la que Alex le va a disparar. De forma abrupta hay un corte temporal que nos lleva a la escena en que Alex y Eric se duchan juntos el día de antes y mantienen una relación sexual. La parábasis no solo adopta la forma de una analepsis, sino también de una prolepsis, pues cuando los dos asaltantes están planeando el asesinato colectivo, el montaje salta hacia delante en el tiempo, al momento de la realización de los hechos luctuosos.

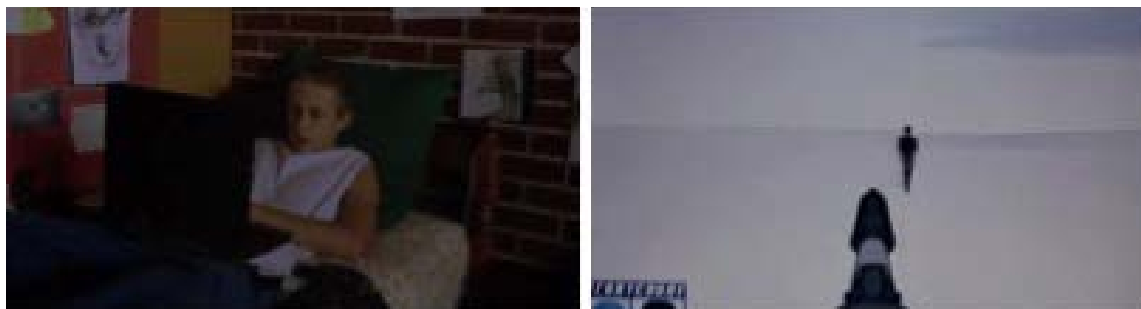
A partir de la hora de duración el relato se precipita en el abismo, el film deja de oscilar entre el presente del día de la masacre y el pasado del día anterior y se ubica totalmente en el lapso de tiempo entre que los asesinos suben a su coche, llegan al instituto y comienza la matanza. El discurso deja de retener la caída en el vacío del mal (Rancière, 2004), y lleva a cabo un proceso de recolección de todas aquellas situaciones en las que se había producido el corte parabásico. Primero será el encuentro con John, ahora desde la óptica de los asaltantes, después será el enfrentamiento con Elías y Michelle que acaba con la muerte de estos, un poco más tarde nos encontraremos en el instante en el que tras vomitar su comida Brittany, Jordan y Nicole se miran en el espejo del baño mientras otra alumna entra allí huyendo, y más adelante sucederá el enfrentamiento con Nathan y Carrie a quienes habíamos dejado previamente hablando de sus cosas en los pasillos del instituto. Esta recolección de la parte final y nuclear del film tiene naturalmente un efecto de intensificación y de contraste de los hechos que nos lleva a una interesante conclusión.

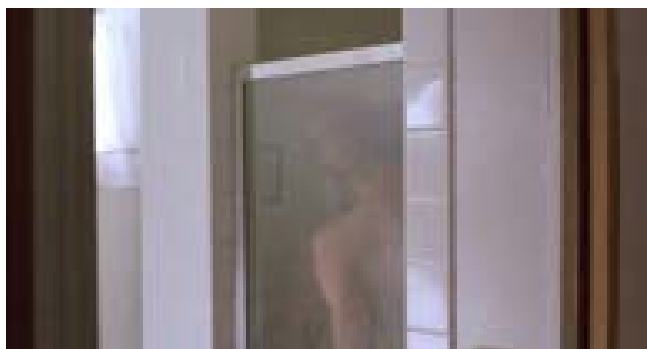
Si el film marca la diferencia entre un relato oscilante y un relato lineal, es porque su modelo de mundo separa el “ir mal las cosas de la realidad cotidiana de los adolescentes”, del “agujero que crean los asesinos en el momento en que comienzan a matar”. Algún sector de la crítica establece una continuidad entre esas dos dimensiones ubicando la raíz del mal en la ausencia de una autoridad que permita a los adolescentes distinguir el bien del mal. Es la tesis sostenida, entre otros, por Fernando Madedo (2003) quien habla de la inversión del “panóptico” foucaultiano a propósito de la secuencia en que John sustituye la posición paterna.

Es cierto que Van Sant (2003) ha manifestado que *Elephant* no sostiene ninguna tesis en torno a las razones por las que esos dos adolescentes llevaron a cabo ese horror. Incluso en lo que se refiere a la realidad histórica de la masacre de Columbine sigue habiendo incógnitas en torno a la razón que motivó la conducta de Eric Harris y Dylan Klebod. Sin embargo, más allá de la voluntad del director y del equipo que realizó el film, no cabe duda de que el film mantiene un silogismo complejo. La pérdida de la autoridad en el caso de John no le lleva a cometer una masacre, las burlas de Brittany, Jordan y Nicole tampoco les conduce al horror, y ello es así por mucho que vivan en circunstancias que la dinámica del capitalismo neoliberal ha convertido en harto problemáticas.

Hay un pasaje de Lacan hablando de la psicosis en Freud que nos puede ayudar a entender el problema: “En 1924, Freud escribe un artículo incisivo (...) en el que vuelve a llamar la atención sobre el hecho de que el problema [de la psicosis] no es el de la pérdida de la realidad, sino del resorte de lo que se sustituye a ella” (Lacan, 1966: 228). ¿Cuál es ese resorte que sustituye a la realidad en el film *Elephant*? Los modelos de mundo dentro de los que se mueven los dos “asesinos”. Un aspecto de ese modelo es sugerido por el film cuando vemos a Eric jugando con el videojuego de matar personas (figura 14).

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 14





Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 15

En el fotograma de la izquierda la imagen muestra un plano medio de Eric delante del ordenador, el de la derecha muestra qué está haciendo: jugando a matar figuras que representan personas. El problema no es obviamente que sea un juego violento de matanza de seres humanos, pues muchos jóvenes y no tan jóvenes juegan a lo mismo y no cometen atrocidades. El problema es que en el caso de esos jóvenes dicho modelo de mundo, donde predomina la agresividad

deshumanizada, ha tenido el efecto performativo de llevarlos hasta la masacre. De hecho, en el film se sugieren dos rasgos más de los sujetos en cuestión: la agresividad reprimida contra sus compañeros ante el *bullying*; la admiración por la ideología nazi; y la falta de afecto, claramente puesta de relieve en el momento en que Eric se introduce en la ducha con Alex y, tras decirle que ese día van a morir, le confiesa que nadie le ha besado nunca. El fotograma es muy explícito (figura 15).

Este es el punto donde el modelo de mundo del film *Elephant* entra en contacto con los modelos de mundo naturalizados de Eric Harris y Dylan Klebold. El detalle gráfico lo encontramos durante esa secuencia en la que la cámara muestra en un lento giro de 180° la habitación de Alex mientras este interpreta al piano la pieza musical “Para Elisa”. Es manifiesto que los dibujos a mano que van apareciendo en el recorrido no son aquellos que dibujaron Eric y Klebold, y que hoy en día corren por la red. Pero su estilo es semejante, hasta el punto de que da la impresión de que Van Sant ha conservado las formas y los trazos, si bien sin ofrecer las imágenes de violencia de aquellos que provenían de las manos de Eric Harris. Veamos unos y otros (figura 16).

Los fotogramas de la izquierda pertenecen al film, los de la derecha a la realidad histórica de lo que dibujó Eric Harris. Puede comprobarse a simple vista que el estilo, formas y trazos, de los cuatros dibujos son semejantes. En todos ellos reina un atmósfera de soledad, omi-

nosidad y carácter siniestro. La lectura de los diarios personales tanto de Harris como de Klebold, que durante los primeros años de la investigación pertenecieron al secreto del sumario, revelan que en el modelo de mundo de ambos se combinaban dos características complementarias, la tendencia megalomaniaca de Harris y los rasgos depresivos de Klebold. No se trata de ofrecer ninguna tesis acerca de por qué llevaron a cabo ese horror. Los

Elephant (Gus van Sant, 1998). Figura 16



LXX

fuera de cuadro

periódicos norteamericanos se llenaron de teorías y comentarios a este respecto. Se publicaron numerosos reportajes y libros. Incluso se prohibió a la cadena privada Lifetime filmar una serie basada en la masacre. Para unos fueron víctimas del *bullying* cruel del colegio, o estuvieron demasiado influenciados por los videojuegos violentos, o no encontraban su sitio en el tipo de sociedad en que vivían, o formaban parte de la “Trench Coast Mafia”, etc. Para otros, como Dwayne Fuselier (jefe de la investigación del FBI) y el psiquiatra Frank Ochber, Harris era un asesino en serie a gran escala, mientras Klebold era un muchacho problemático y depresivo (David Brooks, 2004). Tampoco se trata de recuperar las acusaciones contra la policía tal y como ha venido haciendo por ejemplo Alan Pendergast (2012).

Lo que interesa en este punto es aclarar que de la lectura de los diarios de Harris publicados actualmente en la página web de la *high school* de Columbine, se leen frases como estas:

Well all you people out there can just kiss my ass and die. From now on I don't give a fuck what almost any of you mutha fuckas have to say, unless i respect you which is highly unlikely, but for those of you who happen to know me and know that i respect you, may piece be with you and dont be in my line of fire. for the rest of you, you all better fucking hide in your houses because im comin for everyone soon, and i WILL be armed to the fuckin teeth and i WILL shoot to kill and i WILL fucking KILL EVERYTHING! No i am not crazy. crazy is just a word. to me it has no meaning. everyone is different. but most of you fuckheads out there in society, going to your everyday fucking jobs and doing your everyday routine shitty things, i say fuck you and die. if you got a problem with my thoughts, come tell me and ill kill you, because..... god damnit, DEAD PEOPLE DONT ARGUE!

*God DAMNIT I AM PISSED!!*⁵

El modelo de mundo revelado en esa escritura, y en buena parte de sus diarios, desvela un modelo de mundo en el que el odio a buena parte de la humanidad (y no solo a los adolescentes de su instituto) conducía directamente y performativamente a la muerte. Las palabras y los argumentos molestan porque crean una resistencia a esa manera de ver el mundo, de ahí que escriba “DEAD PEOPLE DONT ARGUE!”.

En términos lacanianos diríamos que la cadena significativa se ha roto, y que las condiciones legales de los EEUU les permitieron acceder a las armas de destrucción masiva. De este modo, el modelo de mundo del film *Elephant* viene a mostrar los síntomas de ese modelo de mundo naturalizado de los dos adolescentes que cometieron la masacre, sin necesidad de ubicar algún estrato argumentativo en medio del relato. *Elephant* no es la historia de Columbine, sin duda, pero como modelo de mundo da a ver la ideología que permite llegar hasta ese punto en los modelos de mundo naturalizados de la realidad fenoménica.

En el film el recurso de la ironía y el extrañamiento ayuda a subrayar esa ideología. Piénsese hasta qué punto la música de Beethoven mantiene una relación de conflicto con la imagen del asesino que toca la pieza al piano y luego hace dos peinetas a la partitura y se dedica a planear el asesinato. Piénsese en la brutal ironía que se desprende del hecho de poner en boca del adolescente, en medio de la escena de los disparos, la frase shakesperiana de Macbeth “So foul an fair a day I have not seen” (Acto I, escena

5 Se puede visitar la página web <http://acolumbinesite.com/rebdomindex.html>.

III).⁶ Por supuesto, esa frase marca el carácter trágico de los hechos narrados, pero al tiempo revela el venenoso desplazamiento de esa “alta cultura” dicha por un adolescente que está matando a sus compañeros. El extrañamiento, por su parte, viene, entre otros procedimientos ya analizados, por el empleo de la música de Westerkamp que vincula sonidos de un exterior natural a las escenas de interior en las que se usa una tecnología mortal.

Muchos son los films de Gus van Sant en que se plantea la distancia del sujeto en relación con la ley, y quizá sea *Drugstore Cowboy* aquella en la que se plantea de forma más explícita. Sin embargo, en *Elephant* la fórmula es clara: la ley de esa sociedad capitalista (Cieutat, 2003) es el medio que permite una extralimitación de sí misma en el momento en que es interpretada por un sujeto psicótico de forma totalmente literal. De ahí que Gus Van Sant siga manteniendo que hay un elefante en el armario.

Bibliografía

- Althusser, Louis (1967-1974). Ideología y aparatos ideológicos del Estado (Notas para una investigación), en *Escritos*, Barcelona: Laia.
- Asensi Pérez, Manuel (2011). *Crítica y sabotaje*. Barcelona: Anthropos/Siglo XXI.
- (2012), Los CSI y la guerra de Arguedas (en tono al silogismo del discurso en el pensamiento de la crítica como sabotaje), en Bolognese, Chiara et altri (eds), *Este que ves, engaño colorido... Literatura, culturas y sujetos alternos en América Latina* (pp. 57-86). Barcelona: Icaria.
- Aumont, Jacques (1988). *L'analyse des films*. Paris: Nathan.
- Batista Dias, Rafael (2012), Tempo e corpo: a dialéctica no cinema de Gus Van Sant. *Intercom. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinarios da Comunicação*. Núm. 14, Junio, 1-13.
- Bellour, Raymond (1989). *L'analyse du film*. Paris: Albatros.
- Benedetti, Sandra (2003). Entretien avec Gus Van Sant. *Cinélive*, noviembre.
- Blouin, Patrice (2003). Plume d'éléphant. *Cahiers du cinéma*. Núm. 583, octubre.
- Brooks, David (2004, abril 24). The Columbine Killers. *The New York Times*.
- Brunette, Peter y Wills, David (1989). *Screen/play: Derrida and film theory*, Princeton: Princeton University Press.
- Burdeau, Emmanuel (2005). Étoile maison. *Cahiers du cinéma*. Núm. 601, mayo.
- Butler, Judith (1997). *Excitable Speech: a Politics of the Performative*. New York: Routledge.
- Butt, Cameron (2012). Shakespeare, Cinema, and Linguistic Discourse in *Chimes at Midnight* and *My Own Private Idaho*, en *The Albatros*, University of Victoria, vol. 2, 1, 7-18.
- Cahiers Du Cinema (2007). *Gus van Sant. Elephant*. Número monográfico de esta revista dedicado a este film y a este autor, a cargo de Stéphane Delorme, *septiembre*.
- Calvet, Yann y Lauté, Jérôme (eds) (2009). Gus Van Sant – Indé-tendance. *Éclipses. Revue de Cinema*. Núm. 41, Paris, Éclipses.
- Chion, Michel (2003). *Un art sonore, le cinéma*. Paris: Ed. Cahiers du cinéma.
- Cieutat, Michel (2003). Un gigantesque système oppresif. *Positif*. Núm. 513.
- De Lauretis, Teresa (1987). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
- Deleuze, Gilles (1983). *Limage-mouvement*. Paris: Minuit.
- Freud, Sigmund (2000). *El yo y el ello*. Madrid: Alianza Editorial.
- Frodon, Jean-Michel (2003, mayo 19). Meditation sur un cauchemar américain. *Le Monde*.

6 Sobre la relación de Van Sant con Shakespeare véase Butt (2012).

- Genette, Gérard (1972). *Figures III*. Paris: Seuil. Los números de página citados corresponden a la edición española, (1989) *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Groupe Mu (1992). *Traité du signe visuel: pour une rhétorique de l'image*. Paris: Seuil.
- Jakobson, Roman (1963). *Essais de linguistique générale, 1. Les fondations du langage*. Paris: Minuti. La cita proviene de la edición española (1981) *Linguística y poética*, Madrid: Cátedra.
- Jordan, Randolph (2007). The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant: An Interview with the Soundscape Composer (and some added thoughts of my own), *Offscreen*. Vol. 11, 8-9, Aug/Sept, 1-17.
- Joyard, Olivier y Lalanne, Jean-Marc (2003). Trompe le monde. *Cahiers du cinema*. Núm. 580, junio.
- Lacan, Jacques (1966-1983). De una cuestión preliminar a todo tratamiento posible de la psicosis, en *Escritos 2* (pp. 217-268), (8ª ed.) México: Siglo XXI. La cita proviene de esta traducción española.
- (1988), *El seminario, 7, La ética del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lalanne, Jean-Marc (2003). Gus Van Sant: localisation zéro, *Cahiers du cinema*. Núm. 557, marzo.
- Lobrutto, Vincent (2010). *Gus van Sant: his own private cinema*. Santa Barbara.
- Madedo, Fernando (2013). La violencia y el cine: el caso *Elephant*. *Grupokane, 2* <http://www.grupokane.com.ar/index.php?view=article&catid=43%3Acatensayos&cid=110%3Aartensayogusvansant&option=com_content> (2/4/2013).
- Parish, James Robert (2001). *Gus van Sant: an unauthorized biography*. New York: Thunder Mouth Press.
- Pendergast, Alan (2012), School Shootings: Some Columbine myths resurface. <http://blogs.westword.com/latest-word/2012/02/school_shootings_columbine_myths.php> (2/4/2013).
- Rancière, Jacques (2004). Les nouvelles fictions du mal. *Cahiers du cinema, 590, mayo*.
- Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire (1981). *Le texte divisé*. Paris: PUF.
- (1990). *Ecraniques: le film du texte*. Lille: Presses Universitaires de Lille.
- Rothman, William (1982). *Hitchcock, the murderous gaze*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sironi, Osvaldo Horacio (2011). La felicidad es un arma ardiente: un acercamiento antropológico a los films *Elephant* y *Bowling for Columbine*, *Contribuciones a las ciencias sociales*. (pp. 1-15) eumed.net, Instituto de Arqueología y Etnología de la Universidad de Cuyo, Argentina. <<http://www.eumed.net/rev/cccss/15/ohs.pdf>> (2/4/2013).
- Sklovskj, Victor (1965). L'art comme procédé, en Todorov, Tzvetan, *Théorie de la littérature (Textes des Formalistes russes réunis, présentés et traduits par Tzvetan Todorov. Préface de Roman Jakobson)* (pp. 59-77) Paris: Seuil.
- Van Sant, Gus (2003). Interview about *Elephant*, 23 de julio de 2003, <http://www.youtube.com/watch?v=nyyCOR3kL_g_> (4/4/2013).
- Vertigo (2003). Le steadicam a-t-il une âme?, 24.
- Vicari, Justin (2012). *The Gus Van Sant Touch: A Thematic Study- Drugstore Cowboy, Milk and Beyond*. North Carolina: MacFarland Co. Inc. Publishers.
- Welter, Julien (2003). Rencontre avec Gus Van Sant. *Reparages*. Septiembre-octubre.

■ Autor

Manuel Asensi es Catedrático de Teoría de la Literatura y de la Literatura Comparada en la Universidad de Valencia. Cursó estudios de filosofía y de filología en Italia y en España, y sus investigaciones se han centrado en la historia de la teoría literaria, en el análisis literario y filmico, en las relaciones entre literatura y filosofía, y en la crítica artística y filosófica. Fue *Visiting Professor* en varias universidades norteamericanas, europeas y latinoamericanas importantes, entre ellas, la Universidad de California (1992-1996). Ha impartido docencia durante varios

años en el máster de Literatura Comparada de la UAB. Actualmente trabaja en un proyecto relacionado con una modalidad crítica con voluntad emancipadora que denomina “crítica como sabotaje”. Entre sus publicaciones más importantes se encuentra: *Literatura y filosofía* (1995), *J. Hillis Miller or Boustrophedonic Reading* (1999), *Historia de la teoría de la literatura* (2 vols., 2003), *Los años salvajes de la teoría. Ph. Sollers, Tel Quel y la génesis del pensamiento post-estructural francés* (2007), su traducción y edición crítica del ensayo de Gayatri Chakravorty Spivak, *¿Pueden hablar los subalternos?* (2009), *Crítica y sabotaje* (2011).

Fecha de recepción: 03/05/2013 Fecha de aceptación: 03/06/2013

LXXIV

fuera de cuadro

La Churona y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico

LIZARDO HERRERA

➤ **La Churona y la réplica neobarroca: cartografías de un Ecuador transatlántico**

Este artículo analiza el papel de la réplica en *La Churona* (2010), documental de María Cristina Carrillo, tanto en el contexto colonial del barroco como en la estética contemporánea del neobarroco. La réplica en ambos casos no se reduce a la imitación simple de una imagen, sino que se constituye en la proliferación de una imaginaria en donde proyectos coloniales y nacionales conviven conflictivamente con tradiciones populares. Esta extraña convivencia desemboca en una mezcla espacio-temporal en la que se incorporan imágenes, colores, sonidos o sabores de diversa índole y procedencia. Este artículo sostiene que la profusión barroca o neobarroca que vemos en *La Churona* es el resultado de un intenso drama al que le es imposible alcanzar la satisfacción deseada. La llegada de la Virgen del Cisne a Madrid, desde esta perspectiva, condensa la crisis afectiva de los migrantes ecuatorianos, quienes ante la imposibilidad de regresar al Ecuador re-escenifican las celebraciones de la Churona en España con el fin de recrear un sentimiento de *ecuatorianidad*. Así, a la vez que refuerzan sus lazos comunitarios, los migrantes adquieren una visibilidad pública que les permite negociar una mayor inclusión social en una geografía que les es ajena cuando no hostil.

Palabras Clave: neobarroco; alegoría barroca; ethos barroco; migración; Ecuador; identidad; geografías transatlánticas.

➤ **La Churona and the Neobaroque Replication: Mapping of a Transatlantic Ecuador**

This paper analyzes the role of the replica in *La Churona* (2010), documentary by María Cristina Carrillo, in the Colonial Baroque and Contemporary Neobaroque Aesthetics of Latin America. In both cases, the replicas are not just the imitation of nature or the original, but rather the proliferation of a set of images where colonial and national projects conflict with popular traditions. This conflict results in a mixture of times and spaces where images, colors, sounds, tastes are constantly added. This paper argues that the proliferation of images that we see in *La Churona* comes from an intense drama, which is unable to reach any kind of satisfaction. The arrival of the Virgen of El Cisne to Madrid condenses the affective crisis that immigrants from Ecuador suffer in Spain, who cannot go back to Ecuador and try to replicate the celebrations from el Cisne in Madrid in order to recreate the Ecuadorian identity. Thus at the same time that these Ecuadorian immigrants reinforce their communal bonds, they gain a public visibility in Spain that allows them to negotiate more social inclusion in a land that is not theirs and could be hostile to them.

Key words: Neobaroque; Baroque Allegory; Baroque Ethos; Ecuador; Identity; Transatlantic Geographies.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/457>.

Las imágenes religiosas y la emergencia del *ethos barroco*

El documental *La Churona* (María Cristina Carrillo, 2010) narra la historia de una virgen viajera, la Virgen del Cisne o la Churona como cariñosamente la llaman los ecuatorianos. Esta imagen, réplica de la Virgen de Guadalupe de España, llegó a finales del siglo XVI al Cisne, actual provincia de Loja al sur del Ecuador. A comienzos del nuevo milenio, la Churona emprende una travesía inversa, una copia suya llega a España, concretamente al barrio de Lavapiés en Madrid. Por un lado, la réplica de la Virgen extremeña esculpida por Diego de Robles en 1596 modificó la geografía religiosa lojana. En su santuario, se confundieron el panteón indígena con el imaginario de la devoción milagrosa del barroco. Por otro, tras su regreso a Europa, la Churona recreó un sentimiento de *ecuatorianidad* implantando un Ecuador imaginario en el corazón de Madrid al mismo tiempo que significó un revival del catolicismo en la secularizada sociedad española del siglo XXI.

En la primera parte del documental, mientras la Churona hace su recorrido desde El Cisne a la ciudad de Loja, los peregrinos cantan los siguientes versos: *Que ha venido a América, que ha venido a América a traer la paz. Los ecuatorianos la llamamos madre, madre de verdad*. Estas líneas ponen en contacto dos momentos de la historia. El primero, la llegada a tierras americanas de una Virgen católica con toda su imagería y, el segundo, el tema de la nacionalidad. Una imagen llegada desde España hace más de 400 años ha devenido en la madre de los ecuatorianos contemporáneos. ¿Qué es lo que une estos dos momentos de la historia tan diferentes entre sí?

Empecemos nuestro análisis con un recorrido histórico. Un buen puerto de partida es *También la lluvia* (2010), de Icíar Bollaín, cinta contemporánea de *La Churona*. Esta producción transnacional hace el viaje contrario al del documental ecuatoriano, va desde España hacia la Bolivia actual para recrear, entre otros temas, la complicidad entre el colonialismo y el catolicismo en el siglo XVI. Costa y Sebastián, dos de los personajes centrales, quieren hacer un filme sobre Bartolomé de las Casas, quien junto a Antonio de Montesinos, pasará a la historia como uno de los principales defensores de los indígenas frente a los abusos de los conquistadores.¹ El proyecto filmico de Sebastián requiere transportar por helicóptero una gigantesca cruz a una zona semiselvática en Cochabamba y, una vez en el lugar, la levantan como si estuvieran plantando un árbol.

Esta analogía de la cruz con un árbol condensa la empresa de conquista del siglo XVI. La cruz constituye un falo que penetra el terreno, lo feminiza —España toma posesión del nuevo territorio preñándolo además de un catolicismo militante que justifica la misma posesión—. En términos religiosos, estamos en un período de gran optimismo con bautismos masivos de indígenas, pues se creía que el gran número de nuevos conversos significaba el triunfo de la fe. En este proceso, las imágenes religiosas aunque no tuvieron el carácter fálico de la cruz, sí funcionaron como las semillas del sentimiento católico. Al llegar a América, los conquistadores ejecutaron a los sacerdotes nativos, destruyeron sus templos y arrasaron con las imágenes que consideraban ídolos, en su lugar levantaron capillas y diseminaron imágenes católicas convencidos de que estas por sí solas echarían raíces y acabarían con la idolatría. La llegada de la cruz que vemos en *También la lluvia*, por tanto, representa el arribo de una política en donde la empresa religiosa estaba atada a otra de conquista con claras directrices geopolíticas y econó-

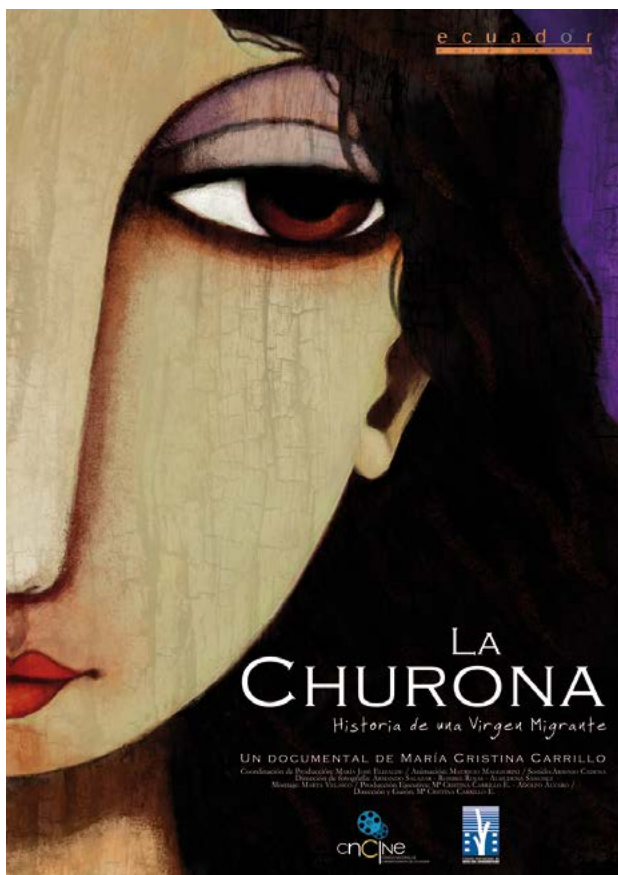
1 Costas y, especialmente, Sebastián buscan mano de obra barata (extras) y dan más importancia a su película que a la lucha del indígena Daniel en la defensa del agua, así replican el colonialismo tanto en su faceta conquistadora-explotadora como religiosa-paternalista.

micas. La toma de posesión no solo era en términos territoriales y económicos, sino también espirituales.²

Poco tiempo después, llegó a América una segunda generación de misioneros, quienes se opusieron a los conquistadores redefiniendo la conquista como una empresa eminentemente espiritual. Estos religiosos se alarmaron al descubrir que los indígenas seguían rindiendo culto a sus divinidades anteriores sin entender que el politeísmo de sus religiones aceptaba fácilmente al dios cristiano sin tener que abandonar los dioses antiguos. Esta segunda generación, por eso, fue más cuidadosa en la evangelización e intentó poner en orden el uso de las imágenes católicas. Según Jacques Lafaye, su ideal “era de inspiración erasmista, desconfiado de las imágenes y de las devociones” (2006: 318). Su proyecto, de este modo, restringió las imágenes religiosas al ámbito pedagógico dejando a un lado su devoción o cualquier elemento que pudiera relacionarlas con lo sobrenatural. Pese a que la política de los misioneros se decantó por la persuasión, no por la violencia, en términos espirituales, fue más radical que la de los conquistadores. Aunque estudiaron con rigor las religiones precolombinas, su meta era hacer *tabula rasa* con ellas, esto es, erradicarlas de manera eficiente para garantizar una conversión genuina. Los misioneros buscaban poseer, fecundar, el intelecto de los indígenas, hecho que trajo consigo la implementación de una política paternalista que infantilizó a la población aborigen desempoderándola aún más, no solo en términos de explotación económica, sexual o territorial, sino también simbólicos.

Para el tercer cuarto del siglo XVI, el contexto histórico sufrió transformaciones importantes. Entramos en una época de consolidación colonial en donde la épica conquistadora llegó a su fin. Asimismo, los indígenas ya no eran vistos como una amenaza ni una población a convertir, el objetivo ahora era integrarlos en un nuevo tipo de sociedad. El arribo de la Compañía de Jesús, por otra parte, supuso la crisis del celo erasmista. En Europa, tras el Concilio de Trento, se consolidó la Contrarreforma, cuyo

Para el tercer cuarto del siglo XVI, el contexto histórico sufrió transformaciones importantes. Entramos en una época de consolidación colonial en donde la épica conquistadora llegó a su fin. Asimismo, los indígenas ya no eran vistos como una amenaza ni una población a convertir, el objetivo ahora era integrarlos en un nuevo tipo de sociedad. El arribo de la Compañía de Jesús, por otra parte, supuso la crisis del celo erasmista. En Europa, tras el Concilio de Trento, se consolidó la Contrarreforma, cuyo



Cartel de *La Churona* (María Cristina Carrillo, 2010)

octubre 2013

LXXVII

2 Las Bulas de Alejandro VI otorgaron la posesión de las tierras americanas a la Corona de Castilla a cambio de que esta evangelizara a sus habitantes. Asimismo, el Requerimiento o la figura de la encomienda también dejan ver la superposición entre la religión y la política. Para un análisis de las discusiones jurídicas de la conquista, ver Brading (1991).

programa dio mayor importancia a “los sacramentos, a la comunión frecuente y al aparato del culto” (Lafaye, 2006: 318).³ En América, una religiosidad hiperritualizada sustituyó a la racionalizada doctrina misionera y, a diferencia de esta última, la nueva religiosidad no tuvo empacho en apropiarse de los rituales precolombinos o contaminarse con ellos. Mientras el erasmismo misionero buscaba la pureza doctrinal, la nueva religiosidad barroca recurrió a “los milagros, las apariciones, los sueños y las visiones para apuntalar el sistema sobrenatural en que pretendía hacer comulgar a los fieles” (Gruzinski, 2010: 112). Así, como lo indica Serge Gruzinski, se favoreció la mezcla de los imaginarios indígenas con los católicos en tanto ninguno de los dos disociaban las imágenes de la divinidad representada.

Lafaye sostiene que las creencias religiosas coloniales de México —se puede decir lo mismo de los Andes— fueron “el producto inestable de aportaciones religiosas heterogéneas debidas a grupos étnicos desiguales en importancia y en influencia” (2006: 67). Según este autor, el contacto entre las diferentes tradiciones resultó en modificaciones de cada una de ellas. Ya sea por las prohibiciones, persecuciones, la clandestinidad o la distancia, las religiones indígenas, junto con las de origen africano o judío, mantuvieron un carácter residual frente al catolicismo que conservó su estatus de religión oficial; pero este carácter residual lejos de resultar en la *tabula rasa*, dio lugar a sustituciones o asimilaciones, cuyo resultado fue un sincretismo cultural. La imagen barroca colonial, en consecuencia, es una imagen sincrética en donde, por un lado, la doctrina oficial se apropió de las ritualidades y utopías indígenas incorporándolas en el culto católico; pero, por otro, los residuos de las otras religiones contaminaron y, por ende, también modificaron el ritual oficial.

Bolívar Echeverría entiende el *ethos barroco* como una *codigofagia* que se come el código del otro, se apropia de él, para obligarle a superar un malestar generalizado imposible de satisfacer (1998: 48-56). En el contexto colonial, por ejemplo, el ceremonial católico se comió los símbolos o prácticas religiosas nativas, las hizo parte de sí mismo. Sin embargo, dado el carácter sincrético de la ritualidad barroca, la *codigofagia* a la que se refiere Echeverría funciona en dos direcciones. La primera consiste en que la Iglesia y las élites criollas se apropiaron de las prácticas o los símbolos indígenas para enriquecer la magnificencia de su ritualidad, facilitando así la imposición de la hegemonía colonial. La segunda y más importante, en que las poblaciones indígenas o lo popular se contaminaron con la ritualidad oficial modificándose a sí mismas; pero su uso fue para satisfacer una demanda que iba más allá de lo que esta doctrina les podía dar; es decir, se trata de una actitud de resistencia cultural que tuerce y retuerce, modifica, el sentido del ritual católico para contrarrestar la fragmentación o la desaparición total.

Los aportes de Caroline Dean permiten ejemplificar aún mejor la actitud de resistencia cultural del *ethos barroco*. La historiadora norteamericana estudia las celebraciones por la canonización de Ignacio de Loyola y del *Corpus Christi* en el siglo XVII en el Cuzco en donde las élites incas participaron activamente. Esto supone, según la autora, la emergencia de un nuevo pacto político, no la simple aceptación de la soberanía imperial. Las élites incas reconocieron al rey español como su soberano al involucrarse en los festejos, pero al hacerlo recurrieron a una dialéctica mediante la cual, por un lado, le recordaban los servicios prestados en su lucha contra los chunchos —indígenas rebeldes o

3 La Contrarreforma también pretendía una centralización del poder eclesiástico. En el ámbito colonial, la Iglesia empezó a transferir las doctrinas de indios desde las órdenes religiosas hacia el clero secular que obedecía directamente a los obispos.



La Churona (María Cristina Carrillo, 2010)

“bárbaros”—. Por otro, hacían visible la fuerza disruptiva de la población indígena tanto por su número mayoritario como porque los excesos de la celebración —borracheras— además de recuperar las formas de rememoración indígena —por ejemplo, las danzas del Taqui Onkoy—, alentaban el temor ante una posible rebelión (Dean, 2011: 149). En este espectáculo político, las élites incas se comieron el ceremonial barroco, mas, paradójicamente, al participar de la grandilocuencia del ritual también lo subvirtieron al proponer veladamente un nuevo sistema de alianzas. Su *codigofagia*, en este sentido, es el resultado de un malestar profundo que sabe que para hacerse visible no le queda otro remedio que integrarse y retorcer el ceremonial del vencedor. El *ethos barroco* de las élites incas se enmascara en los excesos del espectáculo, pero su máscara no es una loa al vencedor, sino un disfraz que le permite impugnar su condición colonial.

Me gustaría insertar el verso de la canción que nos dice que la Virgen ha venido a América a traer la paz en esta historia. Podemos decir que sí, que la imagen de la Virgen trajo la paz después de la violencia de la conquista o el intento de *tabula rasa* de los misioneros, pero no se trata de una *pax católica*. Es innegable que la Churona aparece en 1594 en un contexto en el que la derrota militar de los indígenas fue inobjetable y la lucha entre los conquistadores y la Corona se decidió a favor de la última. El sistema colonial, por su parte, buscaba consolidar una hegemonía capaz de integrar a grupos sociales muy heterogéneos y el uso de la religiosidad fue determinante al favorecer la mezcla de diferentes registros culturales en condiciones de notable desigualdad. Mas si partimos del punto de vista inverso considerando que la Churona primero fue promovida por los indígenas, la paz que trajo esta imagen más que la *pax* del proyecto colonial, fue un mecanismo de resistencia. Los vencidos se comieron la doctrina católica para contrarrestar la fragmentación social, pero desde el inicio se trataba de una empresa fallida puesto que esa doctrina era la base del sistema colonial. En otras palabras, es factible sostener que la resistencia de los vencidos trajo la paz debido a que eliminó el conflicto bélico, mas este proceso lejos de la armonía espiritual, es el reflejo de intenso drama que *refuncionaliza* el ceremonial político-religioso con el fin de plantear un nuevo sistema de alianzas.

Si damos un salto al presente, se puede ver que lo que conecta la historia colonial con la contemporánea es la *codigofagia* barroca como forma de resistencia cultural. La Churona sigue vigente en el siglo XXI acompañando a unos inmigrantes ecuatorianos a España en un momento de profunda crisis. La crisis que vemos en el documental es afectiva, no únicamente económica tras la implementación de la dolarización en el Ecuador. Varios ecuatorianos se sienten discriminados en España como expresa una señora que dice que “*está bien que nos humillen a nosotros, pero no a La Virgen*”, es decir, sienten que no tienen lugar. En el filme, también se aprecia este malestar en la manifestación pública de los inmigrantes en contra de ETA alegando que los ecuatorianos fallecidos en los atentados terroristas no son muertos de segunda, sino seres humanos como los españoles. En ese sentido, no fueron las élites religiosas ni las autoridades del Ecuador las que llevaron el culto de la Virgen del Cisne a España, sino unos migrantes en busca de una mejor calidad de vida. Gracias a esta imagen, recrean un sentimiento de *ecuatorianidad* en un contexto ajeno y que les es desfavorable.⁴

La vivencia de los inmigrantes ecuatorianos del siglo XXI es similar a la de los indígenas a finales del XVI dado que los dos grupos saben que no pueden confrontar ni tienen una solución final para su malestar. Los unos viven una crisis cognitiva o de representación porque sus creencias anteriores perdieron vigencia; mientras que los otros saben que su contacto con el Ecuador es demasiado frágil y que tampoco tienen la fuerza para confrontar a las autoridades españolas. Ambos grupos viven un drama en el que la Churona no solo sirve a los propósitos de la Iglesia o la Nación, sino que funciona como un elemento integrador en un contexto de desintegración radical. Desde esta perspectiva, esta imagen religiosa no significa la consecución de una paz espiritual, sino que es el reflejo de un malestar imposible de aliviar en donde se hace visible el drama de mucha gente que acude a una imagen religiosa para resistir el desamparo. La Churona, entonces, es el resultado de una *codigofagia* que está al tanto de su crisis y recurre a una ritualidad excesiva que, aunque le garantiza un canal de expresión o un instante de satisfacción festiva, lastimosamente es incapaz de ayudarle a superar su insatisfacción vital.

La réplica barroca y la nacionalidad neobarroca

La leyenda —como lo narra Teresa Mora en el documental— cuenta que la Churona apareció en el Cisne, un antiguo santuario indígena. Ante una fuerte sequía y una plaga de ratones, se dice que la Virgen trajo las lluvias y salvó a la gente de la hambruna consiguiendo que los indígenas de la región no abandonaran su pueblo. A cambio de sus milagros, la Virgen pidió que le construyesen una capilla en el lugar. Esto quiere decir que en cuanto llegó, la Churona hizo alarde de su fuerza milagrosa con lo que se granjeó el favor de la gente local y, con el paso del tiempo, de los ecuatorianos en general, quienes le rinden culto con procesiones, romerías, etc. y acuden a ella en momentos de necesidad. En la actualidad, cada año se organiza una peregrinación de tres días a la que acuden entre ciento cincuenta y doscientos mil devotos.⁵

4 En Italia, los migrantes ecuatorianos también utilizan la religiosidad popular, especialmente las fiestas religiosas de la Virgen del Quinche o del Cisne, como un mecanismo de negociación para lograr una mayor inclusión social (Lara Reyes, 2012).

5 La procesión del Cisne a Loja fue establecida por Simón Bolívar en 1829. Dado su poder milagroso, los lojanos querían retener a la Churona en su ciudad en desmedro del Cisne. El decreto estableció que la Virgen debía partir el 15 de agosto a Loja, permanecer allí hasta el 1 de noviembre y luego regresar a su santuario original (Almeida Durán, 2002), (Jiménez, s/f).

Debido a que la imagen de la Guadalupe que llegó al Cisne no fue la original, sino una copia que la gente local encargó a Diego de Robles, ¿qué relación existe entre la copia y el original y por qué una réplica se convierte en una imagen a la cual sus fieles le atribuyen un alto poder milagroso? Walter Benjamin estudió la estética de la alegoría para entender la cultura del barroco. Según este autor, esta cultura está influida por la renacentista o clásica y, a diferencia de la medieval, reconoce el mundo natural. Esto significa que para los barrocos lo divino no es algo externo o alejado del mundo, sino que se manifiesta constantemente en él; es decir, lo sagrado está en la naturaleza, pero de forma parcial y transitoria. Por esta razón, la alegoría barroca a diferencia del símbolo romántico no representa un reencuentro total con la verdad esencial, su carácter es más bien fugaz y fragmentario. Si usamos los términos religiosos, la verdad divina, al mismo tiempo que se hace presente, desaparece de la imagen alegórica, es decir, el carácter de la verdad en la alegoría es pasajero e inestable (Benjamin, 1991: 151-183).

El hecho de que la alegoría contenga la verdad divina fugazmente implica que la imagen también es efímera. El alegorista barroco ve un sinnúmero de rastros de lo divino en el mundo natural, pero ni bien se reencuentra con lo esencial, pierde el contacto porque lo sagrado se retira de la imagen. Esta fugacidad, según Benjamin, obliga al alegorista a producir una nueva imagen y otra más en un proceso que lo sumerge en el vértigo de una proliferación infinita de imágenes. La alegoría, entonces, no tiene como referente la naturaleza, sino que siempre se refiere a otra cosa que la abandona cuando la representa. O si se prefiere, en tanto lo sagrado se manifiesta en la naturaleza transitoriamente, cualquier objeto o imagen puede servir como soporte de lo divino. Si pensamos la alegoría barroca como un lenguaje, este tampoco se refiere a lo natural, sino que trae consigo una semiosis ilimitada en la que cualquier signo es un signo de otro signo de manera infinita, o sea, un *mise-en-abîme* de la significación.

La Churona es una alegoría de la Virgen María, pero al mismo tiempo es una réplica de otra imagen milagrosa, la Virgen de Guadalupe de Extremadura. En la medida en que la alegoría barroca no está capturada por la ideología del original, sino que trae consigo una proliferación de imágenes, la copia puede tener la misma o incluso mayor relevancia que la que le dio origen. Si bien, como lo señala Lafaye, la Virgen de Guadalupe adquirió importancia en América porque un número importante de los conquistadores eran extremeños, no fue la imagen original la que hizo los milagros en Loja, sino una de sus réplicas. El carácter fugaz de la alegoría implica que el poder de la imagen no está en su carácter único o irrepetible, sino por el contrario en su capacidad de multiplicarse. La escultura del Cisne, por ejemplo, tampoco es única en el Ecuador. Diego de Robles talló otras réplicas a las que los fieles también les atribuyen poderes milagrosos como la Virgen de Guápulo o la del Quinche en las afueras de Quito o la de Cicalpa en la provincia del Chimborazo (Moreno Yáñez, 2012).

Si la cruz funcionó como un símbolo fálico que fecundó la geografía como lo muestra *También la lluvia*, la imagen de la Churona, aunque no tiene una apariencia fálica, también redefine la geografía debido a que la transforma en un territorio bendecido. El Dios de la Churona no penetra ni feminiza el suelo, pero se feminiza a sí mismo, se travestió de María, una Virgen viajera que anda libremente por el terreno comunicándose y amparando a sus habitantes.⁶ Así la geografía de Loja, también la de Quito por medio de las réplicas hermanas de la Churona, se convierte en el territorio elegido por la divinidad

6 La importancia del travestismo es vital en el barroco y neobarroco. Para un análisis del travestismo en la literatura neobarroca ver Herrera (2006).

travestida. La Churona no solo será conocida por ser la Virgen viajera, sino que, con el paso del tiempo, tal como lo dice la canción, será la madre de verdad de todos los ecuatorianos.

El documental acompaña a esta madre durante los tres días de una peregrinación de 75 km. desde El Cisne hasta Loja, pasando por San Pedro de la Bendita y Catamayo. Dado que la Churona ha devenido en alegoría de la *ecuatorianidad*, me gustaría describir el rol de la policía en esta peregrinación, pues no sólo está encargada de cuidar a la imagen durante el trayecto, sino que cuando llega a la ciudad de Loja hace entrega formal de la custodia de la Virgen al Obispo. Lo interesante de esta entrega es que va acompañada del canto a todo pulmón del himno nacional. En este sentido, el imaginario religioso de la madre protectora del barroco se funde con el discurso nacional de la madre de la patria que emerge en el Ecuador después del siglo XIX. Esta relación entre las fuerzas del orden y la Churona tiene lazos aún más profundos. En el siglo XVI, la Virgen de Guadalupe tuvo un componente militar y fue la patrona de las empresas de conquista; en la actualidad, la Churona tiene el título de *Generalísima* y es reconocida como patrona de las Fuerzas Armadas en el Ecuador contemporáneo.

¿Cómo podemos analizar la relación entre alegoría barroca, la proliferación de imágenes y el discurso nacional? La respuesta a este interrogante nos devuelve al siglo XVI. Según Lafaye, las empresas de conquista desde un inicio definieron la geografía americana como un territorio excepcional que a su vez resaltaba el esfuerzo de los conquistadores como algo excepcional. Asimismo, los primeros misioneros en México entendieron su labor evangelizadora como una tarea titánica que replicaba la de los

LXXXII

La Churona (María Cristina Carrillo, 2010)

fuera de cuadro



de los doce apóstoles marcando el nacimiento de una nueva era. América en tanto “Nuevo Mundo”, como lo indica este apelativo, adquirió una importancia inusitada y milenarista en la economía de la salvación. En los siglos XVII y XVIII, las élites criollas disputaron a la metrópoli colonial la posesión cultural del continente y con el fin de diferenciarse o legitimarse ante España o Europa, construyeron la imagen de América como una tierra elegida por la madre de Dios. Fue en 1640, tras la publicación del texto del Bachiller Miguel Sánchez, que el mito de la Guadalupe se consolidó en México, discurso que Lafaye identifica como el origen del sentimiento nacional mexicano. En el Cisne, aunque no hay un texto apologético del talante del de Sánchez, ocurrió algo similar. Desde un inicio, la devoción a la Churona junto con la de sus réplicas hermanas fue promovida por la Iglesia, especialmente por el obispo agustino Fray Luis López de Solís, quien tuvo un rol activo en el Tercer Concilio Limense (1583) y fue muy cercano a los jesuitas. La Churona, de esta manera, se constituyó en un elemento integrador, una Madre que puso a todos bajo su protección en una sociedad muy heterogénea redefiniendo así la geografía lojana y luego la ecuatoriana como un territorio bendecido.⁷

En la actualidad, los fieles llenan las paredes del santuario con muchas imágenes, unas dan fe de la fuerza milagrosa de la Churona, otras —que podemos llamar menores— son estampitas o simples muestras de agradecimiento. Dado su carácter efímero, la alegoría está obligada a saturar la geografía o el espacio con nuevas alegorías en un proceso sin fin. Asistimos, por tanto, a una proliferación en donde no solo se producen réplicas de la Churona en estatuas menores o estampas, sino en un sinnúmero de imágenes y colores que han ido saturando las paredes del santuario a lo largo de la historia.

El poder de la réplica alegórica, sin embargo, sale de la esfera religiosa hacia al ámbito secular. En la actualidad, por ejemplo, está atada a un proceso de reproducción masiva que no únicamente regula la economía de la salvación, sino que también genera su propia economía. La directora, María Cristina Carrillo, en una conversación personal, me contó que dejó fuera del documental unas imágenes en las que unas monjas en El Cisne trabajaban como cajeras en un banco que maneja los dineros de los migrantes. La producción alegórica contemporánea también está atravesada por los derechos de autor. Una de las escenas más interesantes de la película muestra el taller de producción de réplicas de la Churona. Antonio Jaramillo adquirió los derechos de reproducción y produce cientos de copias para que los migrantes se las lleven al exterior. En su taller, se separan a las esculturas de accesorios como la corona, el niño y otros elementos para que puedan ser transportadas en los aviones. Es tal la devoción, dice Jaramillo, que hay fieles que se niegan a poner las réplicas en los maleteros comprándoles pasajes por separado. La producción en masa en este taller incluye la talla en madera y los accesorios mencionados, pero los vestidos o las pelucas son responsabilidad de los devotos, quienes no cesan de proporcionarles lujosos vestuarios generando así una nueva proliferación con las prendas de vestir.

Durante la peregrinación, el documental muestra que la devoción religiosa sucede en el interior de una atmósfera festiva. Se venden estampas o videos de la Virgen —réplicas digitales— al tiempo que se prepara un magnífico arco del triunfo para recibir a la Churona en Loja y se organizan además fuegos pirotécnicos o conciertos en su honor. Estamos ante un enorme *champús cultural*, en el que se entrecruzan imágenes tan heterogéneas como las fotos de familia, los videos caseros que Diego Jiménez produce para los migrantes en España, los concursos de belleza, los vestidos de la Virgen, los puestos de comida provisionales y sus

7 Gilles Deleuze, en *El Pliegue* (1989), define el barroco como una línea envolvente o de inclusión.

viandas, etc.⁸ La Churona acepta que sus altares, sus plazas o caminos se llenen de imágenes tan distintas las unas de las otras porque gracias a ello se potencia su ritualidad y sus festejos adquieren mayor esplendor. El champús cultural en torno a la Churona, entonces, consiste en una matriz de inclusión. Se trata de una madre no solo en términos religiosos, sino también culturales, pues acepta desde las plegarias de los devotos, los conciertos de los jóvenes, los vestidos que le regalan sus fieles, los fuegos artificiales, el himno nacional, los saludos militares, los platos de comida o las bebidas, entre muchas cosas más.⁹

Aunque este champús cultural está permeado por el discurso de la nación ecuatoriana, *La Churona* no es sinónimo de unificación nacional. El documental de Carrillo no es una celebración ingenua del aporte de los sectores populares al mito de la excepcionalidad ecuatoriana. A pesar de que el discurso nacionalista se come la ritualidad de la Virgen del Cisne transformándola en una fiesta nacional y utiliza los festejos para consolidar su hegemonía, esto no da cuenta de la heterogeneidad del proceso. La Virgen y su proliferación de imágenes, como lo dijimos antes, es el resultado del drama de la *codigofagia*, pero no por parte de la institucionalidad, sino de los vencidos o emigrados. En el documental, la imagen de la policía cantando el himno nacional contrasta con la de Jonathan, un adolescente, cuya madre migró a España dejándolo a cargo de sus abuelos desde muy pequeño. La devoción de este joven y su familia no es el resultado de una paz espiritual ni la *pax nacional*, sino producto de una insatisfacción dolorosa en donde la nación ha sido incapaz de evitar la fragmentación familiar.

Jonathan hace su peregrinación para pedir a la Virgen que le ayude a reencontrarse con su familia. El discurso nacional, en su caso, más bien es el responsable de la crisis que padece, pues ha sido incapaz de garantizar una vida digna para su familia. Los videos que produce Diego Jiménez o las imágenes que salen del taller de Antonio Jaramillo tampoco reflejan el triunfo del Ecuador como nación. Los consumidores de estas imágenes son gente que se encuentra fuera del país y las manda hacer porque están inconformes con sus condiciones de existencia. Los migrantes del documental se sienten excluidos en España, extrañan al Ecuador, por lo que les urge recrear su ecuatorianidad, pero al mismo tiempo resienten la falta de oportunidades en su país de origen. La *codigofagia* detrás de la Churona que nos presenta Carrillo, es la forma en que se expresa un malestar profundo. Por medio de la Virgen, sus devotos recrean un sentido de pertenencia a un sitio en el que sienten que no tienen lugar. La Churona y su proliferación neobarroca, en este caso, representa un espacio de protección en un tiempo de crisis, pero se trata de un consuelo efímero porque los migrantes saben que en el Ecuador tampoco hay lugar para ellos.

Las migrantes ecuatorianas y su madre

La idealización de la madre ha sido una constante en la cultura latinoamericana y, dado que estamos hablando de cine, quisiera examinar una película del Cine de Oro mexicano, período destacado por promover el ideal mariano. *Cuando los hijos se van* (1941) de Juan Bustillo de Oro, narra la historia de una madre en medio del conflicto entre los hijos y el padre. El padre, trabajador y responsable, representa la tradición, mientras los ambiciosos hijos lo moderno. La emergencia de la modernidad con su anhelo por el dinero y éxito individual trastoca la familia tradicional poniendo en crisis la autoridad del

8 El champús es una bebida ecuatoriana tradicional en la que se mezclan diversos ingredientes. Debo la idea de champús cultural al director de cine Miguel Alvear (cf. Herrera, 2012).

9 En la actualidad, estoy trabajando sobre la importancia de la fiesta en el barroco y el neobarroco andino en la película peruana *Madeinusa* (Claudia Llosa, 2006).

padre, quien, en lugar de solucionar los problemas, los empeora al castigar al único hijo que no es ambicioso. La madre, Lupe —apelativo de Guadalupe— está atrapada entre el autoritarismo inflexible de la tradición y la codicia de la modernidad. Su rol es el de una mujer abnegada que en su afán de evitar la fragmentación familiar es capaz de cualquier sacrificio incluso si pone en riesgo el patrimonio familiar. Esta esposa o madre quiere mediar entre dos fuerzas irreconciliables, por un lado, la protección de los hijos ante la inflexibilidad del padre; por otro, la legitimidad absoluta del imperio de su marido.¹⁰

El drama de Lupe guarda varias similitudes con el de la Virgen del Cisne, las dos son alegorías de la Guadalupe y cumplen el rol de madres abnegadas. Lupe hace cualquier cosa por sus hijos a quienes defiende a pesar de sus conductas reprochables; mientras que la Churona trae las lluvias y salva a la gente de la hambruna sin discriminar a nadie por más pecador que sea quien acuda a ella. En la imagen de la Virgen y de Lupe, el ideal de la madre forma parte de un proyecto católico que construye su hegemonía a través de rígidas identidades de género que encierran a las mujeres en el hogar para cuidar a los hijos o servir al esposo. Sin embargo, si mantenemos la tesis de que la Churona es la alegoría de una divinidad travestida, las cosas se complican. Primero, porque la figura del padre desaparece o aparece como mujer en una escultura de la Virgen; esto es, en la imagen religiosa, la autoridad del padre también está en crisis y además ausente. Segundo, porque las mujeres migrantes que aparecen en el documental no se comportan como Lupe. Carmen Ballagán entra en conflicto con los sacerdotes españoles cuestionando su autoridad. Se trata de una mujer que se mete en el mundo de los negocios al crear la Fundación Virgen del Cisne con el fin promover la identidad ecuatoriana en Madrid.

Sería errado, sin embargo, idealizar la labor de Ballagán como la imagen por excelencia de la resistencia cultural en el siglo XXI. La Fundación Virgen del Cisne condensa en sí misma las contradicciones de un proyecto que, por un lado, es compatible con la hegemonía colonial-nacional. Esta señora reifica una imagen idealizada de la *ecuatorianidad* o victimiza la experiencia de los migrantes con el fin de obtener réditos económicos para su fundación, imponiendo así una lógica comercial o hasta de lucro que nada tiene que ver con el sentimiento de los devotos. Pero, por otro, fue ella la principal promotora de las festividades de la Churona en Madrid. Sus festejos, como le dijo el sacerdote Juan José a la directora del documental en una conversación fuera de cámara, rompen la lógica solemne o sobria de la Iglesia transformando la fiesta en algo más pagano. El *ethos barroco o neobarroco* al que nos referimos como resistencia cultural, por tanto, no está en la idealización de la identidad ecuatoriana o victimización de los migrantes, sino en lo que el sacerdote rechaza como una forma de desacralización. Ballagán, en su celebración, mezcla concursos de belleza, vacas locas o juegos pirotécnicos, conciertos de figuras como Máximo Escaleras, etc.; esto es, hace una puesta en escena espectacular creando así un champús cultural que trasciende y subvierte la prescriptiva eclesiástica y que redefine el festejo desde un sinnúmero de puntos de vista.¹¹

Las migrantes de *La Churona*, de este modo, comparten algunos rasgos con Amalia, la hija ambiciosa de Lupe, que sacrifica el amor por el dinero o el prestigio social. En primer lugar, no se someten a la autoridad del padre, los sacerdotes, quienes promueven la imagen mariana de la mujer sacrificada o

10 Ana M. López entiende el melodrama en el Cine de Oro como una contradicción entre una hegemonía tradicional en decadencia frente a una hegemonía moderna incapaz de imponer sus valores. Los personajes femeninos del período, según la autora, son víctimas de los desajustes sociales causados por los comportamientos autoritarios masculinos (López, 1993).

11 Giulio Carlo Argan (1999) y Gilles Deleuze (1989), entienden que el multiperspectivismo es una de las características más importantes del barroco.

sufridora. En segundo lugar, abandonan el hogar para labrarse su propio destino. Ellas, sin embargo, no necesariamente cargan con el estigma de ser malas mujeres. La madre de Jonathan, por ejemplo, no abandona el hogar por puro egoísmo personal, sino con el propósito de alcanzar una mejor calidad de vida para sus hijos. No es oportunista, ni su afán de medrar nace de una actitud caprichosa. Se trata de una mujer trabajadora que lucha por salir adelante. A diferencia de Amalia, esta hija no se conforma con regresar al hogar para llorar sus penas en el regazo de su madre. Ella, aunque sufre por estar separada de sus hijos, no espera pasivamente el regreso de estos últimos como Lupe; primero, porque fue ella quien salió del hogar y, segundo, porque busca sacar a sus hijos de allí para llevárselos a vivir con ella a España.

Las hijas de la Churona tampoco se arrepienten de sus faltas como sucede con los hijos de Lupe, quienes partieron a la ciudad de México deslumbrados por el progreso y hastiados por la insignificancia de su pueblo. Las migrantes, por el contrario, no desean romper con su identidad ecuatoriana, sino conservarla a pesar de la distancia, razón por la cual re-escenifican el culto de la Virgen del Cisne en Madrid. Estas hijas se parecen más a Raimundo, el hijo de Lupe castigado injustamente por su padre, y quien con su sacrificio rescatará el patrimonio familiar. Las migrantes de *La Churona* fueron injustamente castigadas por un Ecuador que no les dio oportunidades y las obligó a salir al exterior, país que además irónicamente sobrevive de las remesas que le mandan los emigrantes. Sin embargo, a diferencia de Raimundo, que acepta su sacrificio lleno de gozo, el drama de estas mujeres no se resuelve en la familia, sino que continúa presente. Ellas no cargan sobre los hombros con los pecados del resto de ecuatorianos ni son la esperanza de la nación, sino que muestran el fracaso del Ecuador tanto en su rol de padre como de madre; en el primer caso, ha sido arbitrario y excluyente, en el segundo, incapaz de proteger a su prole.

Si pensamos desde el punto de vista de la *codigofagia*, el drama de Lupe se come los símbolos de la tradición cristiana con el fin de encontrar respuesta a una crisis que amenaza a su familia. Al final de la película y tras el sacrificio de Raimundo, el drama se resuelve, llega la paz para una mujer que nunca renunció a su rol de madre, que siempre sacrificó su satisfacción personal por el bienestar de la familia. La armonía espiritual, en este caso, es el triunfo de un proyecto hegemónico que exige a las mujeres cumplir su rol de madres o esposas. La *codigofagia* de las migrantes ecuatorianas, sin embargo, no trae la calma. El drama de su separación con el Ecuador y sus familias persiste. Ellas no son como Lupe que se resigna a la espera de un milagro que redima a su familia, sino que intentan tomar las riendas de su destino con su trabajo. Estas mujeres recurren a la Churona, se comen la ritualidad católica, para resistir y luchar contra una separación dolorosa. Unas llevan a sus hijos a España, otras siguen separadas de sus familias, pero saben que el reencuentro con la nación —la gran familia ecuatoriana— es imposible. La Churona les garantiza un espacio de reunión para sobrellevar la crisis, pero la separación continúa y el recuerdo del Ecuador en Madrid sigue siendo doloroso cuando no una experiencia traumática.

La geografía de un Ecuador transatlántico

La segunda parte del documental de Carrillo sucede en España. La Virgen del Cisne llegó a la parroquia de San Lorenzo en Lavapiés, Madrid, primero como una pintura, luego como la escultura que llevó Carmen Ballagán. Al inicio, esta señora depositó la imagen en uno de los altares del templo, pero por conflictos económicos y de control de la imagen, la sacó a un bar; mas los escándalos suscitados por la condición del lugar la obligaron a mudar la imagen otra vez, llevándosela a su hogar. Tras una controversia que apareció en los medios de comunicación, el sacerdote Juan José decidió viajar al

Ecuador para familiarizarse con el culto de la Churona y traer personalmente una nueva réplica desde San Antonio de Ibarra. Según el párroco de San Lorenzo, el padre Emilio, quien al inicio no sabía quién era la Churona, la llegada de esta Virgen provocó un milagro. Un templo que estaba casi vacío empezó a ser visitado con frecuencia por muchos migrantes; es decir, irónicamente el poder integrador que la Churona tiene entre los ecuatorianos, significó el renacimiento de una Iglesia que agonizaba en España. El padre Emilio magnifica la narrativa milagrosa al indicar que a pesar de todos los problemas suscitados, la Churona quería estar en la parroquia de San Lorenzo y allí debía llegar tal como lo hizo.

Si comparamos el viaje de la Churona a Madrid con sus apariciones a finales del siglo XVI, vemos que el origen del culto no nace de la acción de las élites religiosas ni es llevada a España por las autoridades nacionales. En el primer caso, la imagen se les apareció a unos indígenas que, según el mito, estaban en riesgo de morir de hambre y fueron ellos quienes construyeron la capilla o encargaron la imagen a Diego de Robles. En el otro, la Churona llega a Lavapiés de la mano de una migrante que luego tendrá líos con la Iglesia. Se puede objetar con razón que, en el primer caso, la devoción milagrera obedeció a la política colonial y que fue la Iglesia la que se comió las religiosidades indígenas al incorporarlas en su ritualidad. También se aprecia que ante el conflicto suscitado en Madrid, los sacerdotes trajeron su imagen restableciendo la autoridad simbólica del padre. El sacerdote Juan José va aún más lejos. Al bendecir la casa de unos migrantes en España, astutamente reemplaza la estampa de la Virgen del Cisne por una réplica suya que la redefine como La Virgen de Lavapiés y además impone otra estampa religiosa en la proliferación de peluches que había en la habitación de la hija pequeña. Asimismo, se puede sostener que al recrear un fuerte sentimiento de identidad, la Churona es una idealización conservadora de la nación. Como lo hemos dicho antes, es cierto que existió y existe una *codigofagia* desde las élites religiosas o nacionales que busca imponer una *pax católica* o una *pax nacional*, pero esta explicación aunque necesaria y correcta, no da cuenta del fenómeno en su totalidad.

Cuando la Churona llegó a Madrid, para el asombro de los madrileños, inmediatamente le hizo competencia a la Virgen de la Almudena. Por dos años consecutivos, se organizó una procesión que llenó la Plaza Mayor, sitio que hasta ese momento le estaba reservado con exclusividad a la imagen madrileña. En estas procesiones hay un detalle que me gustaría resaltar: el vestido de la Churona. Además de las lujosas prendas y la peluca, la Virgen del Cisne porta sobre su pecho una banda con la bandera ecuatoriana, prenda muy parecida a la banda presidencial que se usa en el Ecuador. Aquí destacan tres elementos: primero, la geografía madrileña, luego la procesión de una Virgen extranjera que implanta un Ecuador imaginario en Madrid y, por último, uno de los símbolos más importantes de la política ecuatoriana.

El champús cultural de la Churona mezcla elementos muy heterogéneos y en muchos casos hasta contradictorios como, por ejemplo, la banda presidencial ecuatoriana y la Plaza Mayor madrileña. Retomemos la analogía de la cruz con el árbol. Aunque la banda presidencial no es un símbolo fálico, sí es uno del poder. Esta banda no penetra las calles, pero en cambio esparce por ellas un sentimiento de *ecuatorianidad*. Es como si el Ecuador, la América antes feminizada, esparciera su simiente en el centro del poder español. En el siglo XVI, los conquistadores destruyeron los símbolos indígenas reemplazándolos con imágenes cristianas. Los migrantes ecuatorianos aunque no destruyen los símbolos españoles, sí reconfiguran la geografía de la ciudad gracias a una imagen que redefine un espacio de exclusión en uno de inclusión y que además les ofrece visibilidad en los medios españoles de comunicación masiva.

En el siglo XVI, la España imperial tomó posesión de América; en el siglo XXI, unos migrantes excluidos toman posesión de la Plaza Mayor de Madrid. Pero hay diferencias importantes, el estatus de los europeos en la América conquistada siempre fue superior al de los nativos; mientras que el de los migrantes no lo es, estos últimos sienten la humillación y la exclusión social. La toma de posesión española fue violenta y permanente, la de los migrantes es efímera y eminentemente simbólica. El Ecuador que recorre las calles de Madrid no tiene ninguna relación con las autoridades oficiales del Ecuador ni es auspiciado por ellas. Se trata de un Ecuador alegórico que, al igual que la Churona, en cuanto se hace presente desaparece, pero que paradójicamente nunca se esfuma por completo, porque los migrantes continúan en España.

En conclusión, la banda presidencial que porta la Churona en tanto alegoría no nos muestra cómo el discurso nacional se come las prácticas populares, sino justamente lo contrario. La procesión de la Churona portando la banda presidencial crea una geografía ecuatoriana en el Madrid contemporánea, pero se trata de un Ecuador efímero y que ante todo hace visible un sentimiento de exclusión. La *codigofagia* de los migrantes, por tanto, refleja un drama que resiente la hostilidad local y que está urgido a recrear un sentido de pertenencia; pero paradójicamente sabe que las puertas de regreso a su país están cerradas y que por eso mismo está obligada a buscar formas que les permitan integrarse en la sociedad española. Dicho de otro modo y siguiendo las categorías de Echeverría, los migrantes usan la banda presidencial que porta la Churona para obligarle a este símbolo del poder a solucionar el malestar que él mismo generó. En *La Churona*, por eso, propiamente no vemos la simbólica del poder, sino una población que se resiste a ser excluida e ignorada. De ahí que la película hace visible no solo las contradicciones e hipocresía madrileñas, sino también las fracturas e incapacidades del Ecuador como nación.

Bibliografía

- Almeida Durán, Napoleón (2002). “La churona lojana”. *Revista de la Universidad del Azuay*, 27; 233-252.
- Argan, Giulio Carlo (1999). *Renacimiento y Barroco II. De Miguel Ángel a Tiepólo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Benjamin, Walter (1991). *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus.
- Brading, David A. (1991). *Orbe Indiano, de la monarquía católica a la república criolla 1492-1867*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Dean, Caroline (2011), “War Games: Indigenous Militaristic Theater in Colonial Peru”, en Ilona Katzew, *Contested Visions in the Spanish Colonial World*. Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art.
- Deleuze, Gilles (1989). *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Echeverría, Bolívar (1998). *La modernidad de lo barroco*. México: Ediciones Era.
- Gruzinski, Serge (2010), *La Guerra de las imágenes, de Cristóbal Colón a 'Blade Runner' (1492-2019)*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Herrera, Lizardo (2006), “Cobra y el juego de la simulación”. *Kipus. Revista Andina de Letras*, 20; 139-154.
- _____, “El chapús de Blak Mama: reflexiones sobre el neobarroco en el Ecuador Andino” (julio 2012). *Argus-a. Artes y Humanidades*, Vol. I Ed. 5, <http://www.argus-a.com.ar/ensayos-essays/218:el-champus-de-blak-mama.html>.
- Jiménez, Armando: “Proceso histórico de la advocación de Nuestra Señora de El Cisne e influencia en la vida cristiana de los devotos”, <<http://memorias.utpl.edu.ec/sites/default/files/documentacion/congreso-mariano/comunicaciones/utpl-congreso-mariano-2010-advocacion-se%Flora-del-cisne.pdf>> (10/06/2013).

Lafaye, Jacques (2006), Quetzalcóatl y Guadalupe. La formación de la conciencia nacional. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Lara Reyes, Ruth (2012). “Prácticas religiosas en contextos de migración:

El caso de los ecuatorianos en Milán”. *Cultura y Religión. Revista de Sociedades en Transición*, Vol. VI N° 2, 43-63. <http://www.revistaculturayreligion.cl/index.php/culturayreligion/article/view/228>

López, Ana M. (1993), “Tears and Desire. Women and Melodrama in the Old Mexican Cinema”, en John King, Ana M. López, and Manuel Alvarado eds. *Mediating Two Worlds. Cinematic Encounters in the Americas*. London: British Film Institute.

Moreno Yáñez, Segundo (2012). “La magia de un escultor”. *Hoy*, 7 de noviembre. <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/magia-de-un-escultor-565909.html>.

■ Autor

Lizardo Herrera es Profesor Asistente en Whittier College. Ha publicado artículos en revistas prestigiosas como *Revista Iberoamericana*, *Chasqui*, *Cultural Studies Review*, *Argus-a*, entre otras. Obtuvo su doctorado en la Universidad de Pittsburgh, USA, con la disertación *Ética, utopía e intoxicación en Rodrigo D. No futuro y La vendedora de rosas*. Hizo sus estudios de maestría en la Universidad Andina Simón Bolívar (Quito) y su licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, instituciones en las que estudió la cultura barroca en la sociedad colonial quiteña del siglo XVII.

Fecha de recepción: 19/06/2013

Fecha de aceptación: 23/07/2013

LXXXIX

Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra

HORACIO MUÑOZ FERNÁNDEZ

octubre 2013

XCI

➤ Paisajes románticos y estéticas sublimes. El cine de Albert Serra

El cine de Albert Serra es elemental y primitivo. Sus películas parten de textos canónicos (*El Quijote*, *La Biblia*) a los que reducen a su máxima esencia. Al cineasta lo que le interesa es filmar los paisajes y las figuras míticas que lo atraviesan. En la obra de Serra encontramos una clara influencia de la estética romántica. En *Honor de Cavalleria* (2006) don Quijote alude a uno de los mitos claves en el primer Romanticismo: la Edad de Oro; en *El Cant dels Ocells* (2008), para los tres Reyes Magos la Naturaleza es una manifestación de la fe y el misterio divinos. En los paisajes resuena una influencia pictórica romántica: Caspar David Friedrich.

Palabras clave: romanticismo; paisaje; sublime; religioso; primitivismo; cine.

➤ Romantic Landscapes and Sublime Aesthetic. Albert Serra's Cinema

Albert Serra's cinema is elemental and primitive. His films are based on canonical texts (*Don Quixote*, *Bible*) that he reduces its maximum essence. At what interests filmmaker is shooting landscapes and mythical figures that cross it. In Serra's oeuvre we found a clear influence of the romantic style. In *Honor de Cavalleria* (2006), *Don Quixote* refers to one of the key myths in the first Romanticism: the Golden Age, and *El Cant del Ocells* (2008) landscapes have a clear pictorial reference: Caspar David Friedrich. For Three Wise Man Nature is a manifestation of faith and divine mystery.

Key words: Romanticism; Landscape; Sublime; Religious; Primitivism; Cinema.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/476>.

Paisaje y figura

Domènec Font decía que los dos primeros largometrajes de Albert Serra¹ cuestionaron todas las convenciones cinematográficas “a favor de formas populares de representación apegadas a favor a un decidido primitivismo” (2012: 478). El cine de Albert Serra es un cine elemental que rehúye cualquier elemento narrativo para de esta forma poder centrarse y trabajar los elementos primarios de manera individual (Petrus, 2010). El cineasta catalán desvía la atención de lo esencial, la historia, y se centra en lo que para otros sería lo accesorio (de Pedro, 2008). El interés de Serra radica de manera exclusiva en el paisaje y en las figuras míticas que lo atraviesan. Sus películas parten de textos canónicos (El Quijote, Los Evangelios) que reduce a su quintaesencia. Los medios de escritura del cineasta son elementales, “la luz natural y los efectos de posproducción reducidos ad mínima” (Font, 2012: 478). El reto de su cine, como él mismo ha señalado, radica en eso: en aplicar un tratamiento minimalista estilo Lisandro Alonso “a una ficción pura y dura, anticuada, y a ver si funcionaba igual. Esa era la idea [...] se trataba de aplicar el mismo tratamiento a una obra ultracodificada, con un imaginario muy cerrado, incluso feo, casi incompatible con ese tratamiento” (Villamediana, 2006: 14). En palabras de Domènec Font, ambos cineastas desarrollan una *mise en paysage* con la que buscan ahondar y “abismarse” en el paisaje y la Naturaleza; Lisandro Alonso creando “una relación matérica entre personajes y entorno físico” (2012: 315); Albert Serra, a través de “una poética radical, mágica y minimalista” gobernada por personajes-iconos atravesando los paisajes.

Tomás Polo Santamaría decía que Miguel de Cervantes era un enamorado de los campos y en la novela muestra un buen conocimiento de los animales, las plantas o los árboles y que: “Seguramente por eso sitúa a don Quijote siempre en plena naturaleza. Don Quijote es amigo de campos, encinares y rastrojeras” (2006: 11). En *Honor de Cavallería* (2006), Albert Serra nos muestra a un don Quijote que parece un místico romántico inmerso en la naturaleza a la espera de una aventura que nunca termina por llegar. El cineasta reduce a don Quijote a su máxima esencia: la de caminante. “Alonso Quijano, desprovisto del don que no tiene y del caballero que no le corresponde, se queda en andante” decía José Luis Molinuevo, (2008: 171). Serra traslada los paisajes de La Mancha a los parajes del Alt Empordà vistos desde una óptica de tintes románticos. Su siguiente película, *El Cant dels Ocells* (2008), como apuntaba Pere Gimferrer (2010) también es la contemplación de una errancia: la de los tres Reyes Magos. El cineasta cambia la baja definición del DV que utilizaba en su anterior película por alta definición del HD; el color granulado por el blanco y negro; los paisajes del Alt Empordà por los de Tenerife, Fuerteventura e Islandia. Según explica Serra, la idea de buscar un paisaje diferente surgió tras los debates que hubo en Francia después del estreno de *Honor de Cavallería*. Estaba cansado de que le dijeren que la película era un canto de amor hacia su tierra: “Cansado de esta consideración, decidí rodar la nueva película en un paisaje que desconocía. Hice las localizaciones a partir de Google

1 En la reciente novela de Albert Font, *Albert Serra (la novel·la, no el cineasta)* encontramos un cómico fragmento donde el periodista y escritor le explica a otra persona quién es Albert Serra: “Sí, home, Albert Serra, el director de cinema. Albert Serra, el productor cinematogràfic-guionista-director d'actors, Albert Serra l'home orquestra. Sí, home Albert Serra, el d' *Honor de Cavallería*, aquella versió en català del Quixot que va passar per Cannes i va deixar bocabadada la crítica internacional. Sí, exactament, aquella pel·li, la que adorm tant [...] Albert Serra, sí home, aquell que ho fa tot amb el mateixos actors, tots amateurs, tots ells del seu poble de Banyoles. Albert Serra el flamant exemplar de la nova generació de cineastes joves, Albert Serra el dels diàlegs absurds. Que sí, home, que sí, que ja ho dit: Albert Serra el culpable d'algunes de les pel·lícules més avorrides del últimes anys. Unes pel·lícules que, a la vegada, són molt interessants” (2012: 13). En la novela, Albert Font, decide hacerse pasar por el cineasta, convertirse en Albert Serra.

Earth² y me coloqué antes unos espacios (Tenerife, Fuerteventura, Islandia) que conferirían al relato una dimensión más abstracta y mítica” (Quintana, 2008: 13). El cambio de paisaje, de una película a otra, es algo en lo que Serra ha insistido mucho. En *Waiting for Sancho* (2008), el documental del crítico canadiense Mark Peranson sobre el *making of* de *El Cants dels Ocells*, vuelve a incidir en ello: “La relación entre los paisajes y los personajes en la última película era una de las cosas que la gente me dijo que los había tocado”. Para el cineasta catalán el paisaje de su anterior película contenía algo sentimental y naïf de lo que necesitaba desprenderse. Por este motivo escogió un paisaje que no conocía y al que se desplazó solo un mes antes de comenzar la filmación. Anna Petrus señalaba que Serra filma el paisaje para “ser admirado como deleite estético” (2010: 81). La afirmación de Petrus tiene algo de tautología, ya que el paisaje es siempre una experiencia estética donde se mezcla lo sensorial y lo afectivo (Milani, 2008). Para que exista el paisaje tiene que haber intencionalidad estética por parte del que lo observa.³ El paisaje es siempre una elaboración. Como veremos, la obra y los paisajes de Serra tienen unas influencias pictóricas claras, pero, además, éstos son filtrados y representados a través de unas categorías estéticas muy determinadas.

La Edad de Oro

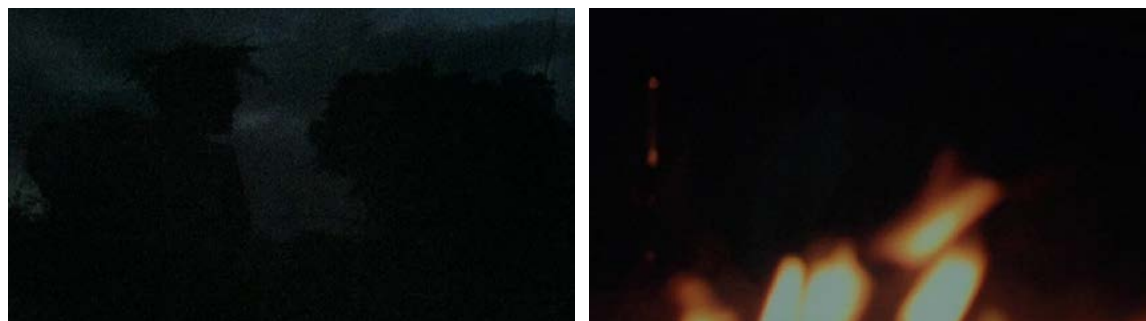
Uno de los temas de *Honor de Cavallería*, según Albert Serra, es “el contacto con la naturaleza (el agua, el viento, el fuego) (2010: 35). Después de la escena del río el Quijote y Sancho acampan a la intemperie y encienden un fuego.⁴ El fuego ilumina levemente el cuerpo sentado de Sancho. No vemos nada más. No es la única escena nocturna que filma Albert Serra en la película. Daniel Villamediana, en una crítica sobre la película, escribía: “La noche también toma posesión de este filme, y el director la sabe filmar como algo extraordinario” (2006a: 18). Hay varias escenas nocturnas en las que literalmente no vemos apenas nada [Figura 1] Sólo escuchamos el paisaje. Incluso Albert Serra, comentando el plano 33 de la película, señala: “¿Qué hacen los actores? Nadie lo supo nunca, ni siquiera ellos mismos. Producen realidad... Me gusta esta gran calidad gráfica [...] que puede llegar a la abstracción (2010: 52)”. En estos planos se produce una especie de disyunción entre lo que vemos (o no vemos) y lo que oímos, entre la no-imagen y el sonido directo. Ese contrapunto, señala Serra, “da un volumen fantasmal al espacio” (*Ibid*: 54). Sancho gira la cabeza hacia su derecha y cambia el plano. Ahora podemos ver las llamas de la hoguera que surgen de debajo del encuadre, como si estuviesen muy próximas a la cámara. Justo detrás, en la oscuridad, vislumbramos la silueta de medio cuerpo del Quijote. Está de perfil, seguramente sentado sobre la hierba y podemos atisbar, a pesar de la oscuridad, que en una de sus manos tiene una copa que levanta hacia arriba; incluso parece que cuando la mueve pronuncie algún tipo de palabra que no oímos. Es un plano muy misterioso [Figura 2], como si el personaje estuviese haciendo algún tipo de conjuro u ofrenda en la noche. Rafael Argullol señalaba que la noche en el paisaje romántico es un

2 Vicente Luis Mora, en su ensayo *El lectoespectador: deslizamientos entre literatura e imagen*, señalaba que “cada vez son más los artistas que tiene Google como un instrumento común de trabajo” (2012: 141) y que las aplicaciones Google Earth y Google Maps “suponen toda una revolución en cuanto a la posibilidad de ver nuestro mundo de otra forma, instantánea y pluriperspectivista” (*Ibid*: 144).

3 En esta dirección Javier Maderuelo comenta que el paisaje no es nunca naturaleza: “Cuando de un territorio predicamos que es un paisaje, es porque lo estamos contemplando con ojos estéticos, porque estamos en disposición de disfrutar con el mero acto de su contemplación, por tanto el paisaje no es algo que está en el territorio o en la naturaleza, que en sí mismos no son ni bellos ni feos, sino que se encuentra en la mirada de quien contempla con ánimo de disfrutar de la contemplación” (2007: 14).

4 En esta escena nocturna con el fuego resuena el final de *La Libertad* (Lisandro Alonso, 2001): Misael cocinando y comiendo su armadillo frente a la hoguera.

mundo misterioso “trágico, repleto de flujos invisibles, un mundo cuya solemne inmensidad, si bien conmueve místicamente también provoca en el hombre una visión de pánico y desasosiego” (2006: 80). La visión de la naturaleza que tiene “el caballero de la triste figura” en la película de Serra corresponde a la del primer estadio del romanticismo. No es casualidad que don Quijote, después del baño, cuando están comiendo unos frutos secos apoyados contra las rocas, le hable a Sancho sobre la Edad de Oro: “Sancho tú no has conocido la Edad de Oro, pues te diré que en la Edad de Oro, no había maldad, no había problemas de nada. Todos se querían”. Como sabremos por esta conversación, el objetivo de don Quijote es recuperar esa Edad de Oro. “Dios nos ha dado la fuerza para hacerlo”, le dice a Sancho. Rafael Argullol afirmaba que frente la escisión que se produce entre el hombre y la Naturaleza, “la nueva sensibilidad romántica propone la búsqueda poética de aquella Naturaleza ideal, saturniana, que su subjetividad representa, como imagen de una Edad de Oro en la que la razón y la libertad humana se unifican” (*Ibid*: 44). La Edad de Oro sería el anhelo melancólico del Único como Uno y el Todo. El Único es la unión entre el hombre y naturaleza que existía en la Edad de Oro. Así que este deseo de conjunción es un impulso muy optimista del romanticismo (Argullol, 2008: 95).



Figuras 1 y 2

José Luis Molinuevo sostiene que la estética romántica alemana se puede articular en torno a tres modulaciones entre el Uno y el Todo: “El primero es una anhelo y nostalgia del infinito cuya unidad se tuvo pero se ha perdido. El segundo es la melancolía de yo ante la encarnación sufriente del infinito como naturaleza. El tercero es el rechazo del Todo” (2008: 167). Por lo tanto, el Quijote de Serra estaría en el primer estadio de los propuestos por Molinuevo: en la creencia en la identidad entre el Uno y el Todo. Esto explicaría las continuas miradas que el caballero errante lanza al cielo. El crítico y cineasta Daniel Villamediana afirmaba que en *Honor de Cavalleria* el cielo tiene una connotación que pocas veces se habían visto en una película: “Hay comunicación en él, y los mejores momentos del personaje son cuando le habla como si se tratara, no tanto del Dios cristiano, sino de un dios primitivo, ancestral, fuentes de poder y espejo en la tierra” (2006: 18). Pero Albert Serra nunca filma el cielo directamente. En algunas ocasiones vemos que don Quijote simplemente levanta la vista hacia arriba o anima a Sancho a que él también lo haga: “Vamos a mirar arriba y decir: Dios eres el mejor”; otras veces, la cámara de Serra encuadra en contrapicado su cuerpo contra el cielo, como en el plano después de su pelea contra el viento, o cuando él y Sancho se separan y lo vemos caminar por el lado de una ladera azotada por el aire.

XCIV

fuera de cuadro

En el plano justo después de la pelea, la figura de don Quijote aparece recortada desde la cintura con un ligero contrapicado contra el cielo. De la parte inferior de la imagen sobresalen unas puntas de las copas de los árboles y algo de hierba [Figura 3]. El caballero andante comienza a lanzar al aire improperios contra uno de sus enemigos imaginarios mientras dirige una mirada hacia el cielo. Sancho parece contemplar toda la escena desde una pequeña colina apoyado sobre las ramas de un árbol; esperando, quizás, a que su amo vuelva a recobrar la cordura. Albert Serra (2010) afirma que en esta escena tocamos el corazón mismo de la novela: un loco que habla con el cielo. En la otra escena, don Quijote sube por una pequeña ladera con las dos manos en la cintura. Una temblorosa cámara en mano le sigue encuadrándolo de media cintura. Sopla el viento, y el cielo aparece encapotado. Don Quijote está detenido mirando hacia el lado contrario. Su mirada se pierde en el horizonte pero vuelve a ponerse a caminar contra un viento tormentoso que le mueve la camisa. La cámara va caminado delante de él hasta que vuelve a pararse, reencuadrándolo de nuevo contra el cielo. La imagen queda desequilibrada, transmitiendo el delirio del personaje. El ingenioso hidalgo parece medir el viento con su mano pero acto seguido comienza a soltar palabras indescifrables. Ahora su cuerpo está completamente en contrapicado. No hay nada más en la imagen: don Quijote y el cielo. Con los brazos sobre las caderas aparece con una postura como desafiante y pronuncia una palabra en italiano, “*andiamo*”. Luego grita el nombre de su escudero y le dice que mire el cielo. Pero Sancho no está allí.

La ascensión culmina en la postura de éxtasis del Quijote, con los brazos abiertos. Esta escena me hace pensar en Buñuel. Con el dibujo del cielo muy pictórico, se obtiene un verdadero cliché [...] uno de los raros clichés en una película enraizada en lo cotidiano, lo trivial (Serra, 2010:96).



Figuras 3 y 4

Un plano tomado desde detrás de su cabeza nos muestra su dedo apuntando hacia el horizonte [Figura 4]. Sí, allí es donde don Quijote quiere ir: “Dios me quiere en el cielo”, le dice a Sancho en el bosque. “Pero desde el cielo te mirará y seguirás nuestro camino”. El cielo en el romanticismo, como apunta Molinuevo, “es el símbolo del espacio del retorno a la unidad, mientras que el abismo lo es de la caída” (2008: 171). La película se mueve constantemente entre dos polos: la tierra y el cielo; entre la belleza y lo sublime. A simple vista, Sancho representaría el apego a lo material, a la tierra; mientras que don Quijote estaría del lado contrario, en el ideal, en el cielo. Don Quijote, aunque esté tumbado en la hierba, dirige su mirada constantemente hacia el cielo [Figura 5]:

Estar tendido en la hierba en contacto directo con la tierra y con la naturaleza, pero al mismo tiempo mirando hacia el cielo, unen lo bajo y lo alto, lo bello y lo sublime de la naturaleza, el arraigarse en el suelo y elevarse a las estrellas en una mística y privada celebración de la comunión con el cosmos o con Dios (Bodei, 2011: 94).



Figura 5

“La película está rodada entre el cielo y la tierra, en tensión hacia lo ideal”, señala Albert Serra (2010: 87). Por este motivo Cyril Neyrat escribía que *Honor de Cavallería* está polarizada entre el materialismo y el idealismo, entre “la sensualidad del viento en la hierba, del sol en los árboles, del agua en la piel” (La belleza) y “lo inmaterial de un fuera de campo que hace estremecer las palabras y las miradas del Quijote” (Lo sublime). Ese fuera de campo, al que alude Neyrat, es la Edad de Oro, que según el crítico francés “ronda el mundo visible (de la película) únicamente por la fe cautivadora del Quijote” (2010: 123).

XCVI

fuera de cuadro

El Misterio en la Naturaleza

En su siguiente obra, *El Cant dels Ocells*, Serra nos muestra el duro y solitario viaje a pie hacia el Portal de Belén, a través del desierto y las montañas, de los tres Reyes Magos para adorar al niño Jesús. El cineasta explica que el tema de los tres Reyes Magos surgió de alguna manera como una extensión de *Honor de Cavallería*. Serra quería volver a hacer una obra de ambientación histórica rodada en exteriores y con unos personajes que estuvieran andando pero que tuviera al mismo tiempo un trasfondo más vago, más mítico. “A pesar de que mi Quijote era apócrifo, el texto de Cervantes me condicionaba. En el caso de los Reyes Magos todo resultaba menos concreto” (Quintana, 2008: 12). En *El Cant dels Ocells* vuelve a trabajar la relación paisaje y figura, pero esta vez la película es mucho más simple y pictórica que la anterior porque apenas hay rastro de psicologismo en los personajes de los tres Reyes Magos. El deseo de Albert Serra en la película era “hacer un cine tan simple que, en su interior, no exista ningún peso de humanismo. Un cine en el que los seres sean figuras, que no tengan connotaciones humanas” (*Ibid*: 13).

En *El Cant dels Ocells* el uso del teleobjetivo produce una imagen más plana y unas composiciones más pictóricas, como si nos enfrentásemos a un cuadro. Serra compone los planos con los actores muy alejados caminando por el paisaje, provocando un contraste entre la inmensidad de los espacios y las diminutas figuras que lo atraviesan. El cineasta señala que esta diferente concepción del espacio en ambas películas es coherente con la diferencia de sus temas: “Don Quijote y Sancho son arquetipos humanos, con cierto contenido psicológico y dramático, mientras que los Reyes Magos no son para nosotros más que iconos” (Serra, 2010: 51-52). Los tres Reyes Magos al contrario que el Quijote y Sancho caminan hacia un objetivo aunque muchas veces estén perdidos. Por eso necesitan visualizar la estrella fugaz que les ilumine la dirección correcta.



Figura 6

El primer plano de la película ya evidencia la iconografía y el contenido de la película. Uno de los Reyes Magos contempla un paisaje montañoso desde algún punto elevado dando la espalda al espectador [Figura 6]. La imagen nos remite de manera inmediata a la pintura romántica. Como en alguno de los cuadros más conocidos del pintor Caspar David Friedrich nos encontramos ante la contemplación de una contemplación. Rafael Argullol en su estudio sobre los paisajes románticos señalaba que:

Un parte considerable de la obra de Friedrich pone de relieve que la mirada la Naturaleza es siempre contemplación de la contemplación. En estos cuadros, la estructura iconográfica es común. El espectador se halla ante dos planos sucesivos: en primer lugar, alguna o algunas figuras humanas, siempre dándole la espalda, permanecen estáticas y abstraídas oteando el horizonte; luego la mayor parte de las veces suspendida en una ingravidez crepuscular, aparecen las abiertas coordenadas de una espacio que se aleja hacia la infinitud. La superposición de ambos planos, al tiempo que traduce, la intencionalidad onírica del pintor, introduce al espectador en un mundo cuya realidad se confunde con la subrealidad de los sueños (Argullol, 2007: 70).

Los paisajes de la pintura romántica, pero especialmente Friedrich, serán una de las referencias constantes en la película. A Albert Serra le interesa también escenificar o mostrar una tensión metafísica entre la figura humana y la Naturaleza. Hemos visto cómo el cineasta, en su anterior obra, aludía por medio de la figura del Quijote y su nostalgia de la Edad de Oro, a uno de los primeros estadios del romanticismo. En *El Cant dels Ocells* estaríamos frente al segundo estadio: “melancolía del yo ante la encarnación sufriente del infinito como naturaleza” (Molinuevo, 2008: 167). Aquí la estética romántica se utiliza para evocar la grandeza y el misterio que se esconde tras el paisaje. Como escribía Gonzalo de Pedro, en esta segunda película “El paisaje gana presencia y oscuridad al tiempo que desvela su verdadera naturaleza: la de una puerta a lo desconocido” (2008: 36). Lo que Albert Serra intenta transmitir al espectador es la existencia de lo divino, y los tres Reyes Magos caminan para comprender ese misterio que “encuentran en la naturaleza, en los signos del cielo y en un niño” (Quintana, 2008: 12).

Serra evoca los mismos sentimientos de escisión con La Naturaleza que se visualizaban explícitamente en el paisaje romántico por medio de lo que Rafael Argullol (2006) denomina como los encuadres de escisión.

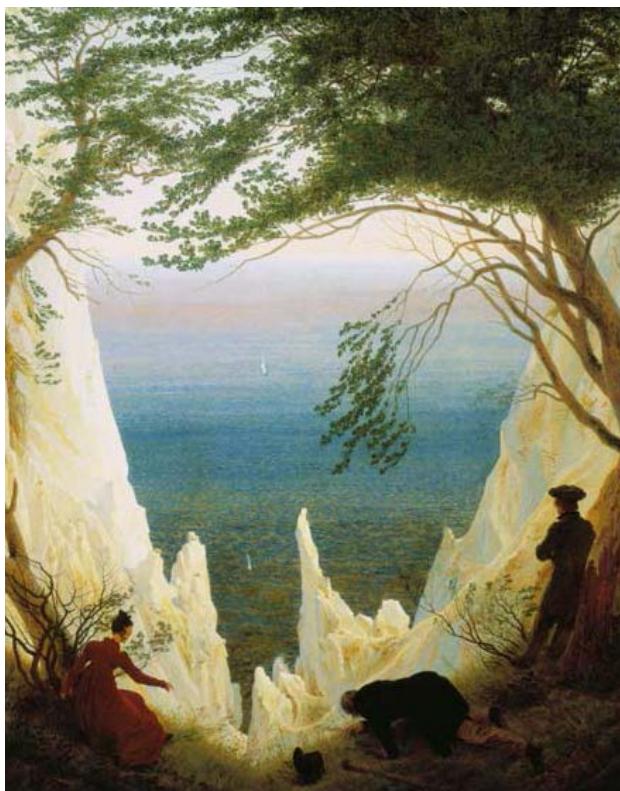
Un silencio profundo, y sin embargo lleno de presagios, rodea al contemplador de un mundo impenetrable. En La puerta en la roca, Karl Friedrich Shinkel refleja perfectamente esta sensación. El espectador se siente separado de la Naturaleza por una gran muralla rocosa. Y, no obstante, desde su extrañación,

una prodigiosa perspectiva que parece hundirse en el infinito le sugiere una tierra vedada e inaccesible. Un silencio abrumador para presidir el interminable descenso de las estrechas gargantas (Argullol, 2006: 57).

En un plano de la película, Albert Serra nos muestra a los tres Reyes Magos descansado refugiados en una estrecha gruta. Las tres figuras a contraluz en el medio de la imagen quedan reencuadradas por las rocas [Figura 7]. Detrás de ellos podemos contemplar cómo se abre un horizonte infinito. Serra utiliza el mismo recurso iconográfico que Shinkel en su obra *La puerta en la roca* (1818) o Caspar Friedrich en su conocido *Acantilado de yeso de la isla de Rügen* (1818) [Figura 8]. Estos encuadres de la escisión mostrarían el desgarramiento ontológico que se abre entre el hombre y la Naturaleza a partir del Romanticismo.

En otra ocasión, el cineasta nos muestra a los tres Reyes Magos parados en medio del paisaje nevado con una densa bruma [Figura 9]. Esta difuminación del paisaje y de la Naturaleza por medio de la niebla también era esencial en el Romanticismo. El mismo Caspar Friedrich lo señalaba cuando decía: “Un paisaje desarrollado en la bruma aparece más vasto, más sublime, incita a la imaginación [...] El ojo y la imaginación se sienten más atraídos por lo vaporoso y lo lejano que por lo que se muestra más próximo y claro a la mirada” (Citado en Argullol, 2006: 113). Podríamos citar, como ejemplo de esta *ennieblación* del paisaje, *Montaña en niebla* (1808), del mismo Friedrich, o *Procesión en la niebla* (1828), Ernst Ferdinand Oheme [Figura 10].

En un momento de la película, los Reyes Magos se ven obligados a escalar una montaña bastante pronunciada. Vemos a las tres figuras subiendo a paso lento por una pendiente de tierra negra volcánica. El viento sopla fuerte y mueve sus túnicas. Cuando alcanzan una roca, dos de ellos se detienen cansados por el esfuerzo de la escalada. Allí esperan a un tercero rezagado que, cuando llega hasta su altura, se



Figuras 7 y 8



Figuras 9 y 10

tira sobre el suelo y comienza a rodar hacia abajo como un niño sobre la nieve ante la atónita mirada de los otros dos. La escena nos muestra el caminar como una actividad corporal en toda su fisicidad. Una vez llegan a la cumbre, los tres Reyes Magos obtienen la misma contemplación que *El viajero ante el mar de nubes* (1818) de Friedrich [Figura 11]:

El cuadro de Friedrich parece haber sido pintado en el momento mágico en que el hombre se enfrenta al Infinito. Apostado, en apariencia, sobre el mismo borde de las rocas, la atracción del abismo se abre ante él con su doble rostro de terror y delicia. El mar de nubes [...] invita al viajero hacia la hermosura de lo incommensurable. La gran tensión romántica entre la Belleza y la Destrucción ofrece al amante del Infinito sus frutos contradictorios (Argullol, 2006: 48).

Las tres figuras recostadas sobre el suelo con sus túnicas reciben “el impacto de un abismo blanco en el que la Naturaleza, más que mostrar, sugiera una inmensidad absolutas” (*Ibid*: 113) [Figura 12]. La Naturaleza en *El Cant dels Ocells* es vista con esa doble faz romántica: entre consoladora y desposeedora.

Figuras 11 y 12



Esta conciencia de escisión entre el Hombre y La Naturaleza se hace evidente en una de las secuencias más comentadas de la película. Vemos cómo la cámara realiza una lenta panorámica siguiendo a los personajes que caminan por un desierto seco y desolador. Sus cabezas quedan situadas en la línea del horizonte, justo entre la tierra y el cielo. El único rastro de vegetación que vemos es una zarza seca sobre la arena. Los tres Reyes Magos se acercan un poco al objetivo de la cámara y continúan su camino hacia la izquierda. La arena casi blanca contrasta con un cielo gris plomizo con algunas nubes. Vemos cómo las tres figuras caminan lentamente hasta desaparecer por completo en la línea del horizonte [Figura 13]. El plano no ha cambiado. Después de unos segundos contemplando un paisaje desértico despoblado, las tres figuras reemergen de “ese mar de arenas”. Una nube cruza el sol y oscurece momentáneamente la brillante arena blanca, provocando que las tonalidades del suelo y del cielo se igualen [Figura 14]. Las contingencias atmosféricas se cuelan en la imagen gracias a la toma continua (casi nueve minutos), y de nuevo la nube desaparecerá permitiendo que la luz vuelva a iluminar la arena con más fuerza que al inicio. La toma finaliza poco después sin que hayan realizado completamente el camino de vuelta



Figuras 13 y 14

En las diminutas figuras de los tres Reyes Magos perdidos en la inmensidad de un océano arenoso resuena, de nuevo, el paisajismo romántico; en concreto a otro famoso cuadro de Caspar David Friedrich: *El monje contemplando el mar* (1808).

El monje se halla absorto. Su breve silueta es, apenas, un minúsculo accidente que no llega a turbar el predominio de los tres reinos. Tierra, mar, cielo, tres franjas infinitas empequeñecen la presencia del solitario; posiblemente, también el gran ruido del silencio le anonada. La inmensidad le causa una nostalgia indescriptible, y asimismo, un vacío asfixiante. La antigua grandeza, perdida, en el horizonte, le es retornada en forma de angustia: el mar se abre a sus pies como un fruto amargo” (Argullol, 2006: 13).

Este largo plano secuencia de *El Cants dels Ocells* podría conectarse con otra película de personajes errantes perdidos en la inmensidad de un desierto abrasador: *Gerry* (Gus Vant Sant, 2002). Covadonga Lahera (2009), en un texto sobre la película, afirmaba que el principal interés de Gus Van Sant residía en la contemplación de unas figuras que atravesaban un entorno cambiante. “En largos

planos secuencia contemplamos la progresión lenta de los cuerpos en el espacio; en planos generales, atisbamos un par de manchas en la inmensidad desértica”. Gus Van Sant recurría en muchas ocasiones a ese contraste entre un espacio inabarcable y unas figuras diminutas perdidas en él. Siguiendo con la división propuesta por José Luis Molinuevo, *Gerry* pertenecería al tercer estadio del romanticismo: el rechazo del Todo. Esta sería la principal diferencia estética entre las dos películas. En la imagen de esos dos hombres, que se llaman igual y caminan perdidos por el desierto sabiendo que sólo puede quedar uno, siempre hubo algo que rozaba lo trágico-absurdo. “[Gerry] es un western abstracto, un cruce entre el paisajismo existencial de John Ford o Anthony Mann y el cruel teatro del absurdo de Beckett” (Sánchez, 2005). En la película de Gus Van Sant no hay ya ninguna idea de sublimación religiosa o moral. El paisaje no evoca ningún misterio. Sólo queda la contemplación errática de unos personajes perdidos en medio del desierto. Como cuando los dos Gerrys están sentados en medio del enorme mar de sal de Utah. El cielo se refleja en los cristales de sal provocando que en el paisaje se produzca una angustiada uniformidad; el cielo y la tierra se unen en la línea del horizonte [Figura 15]. En esas dos figuras diminutas, sentadas exhaustas en medio de una inmensa planicie salada, resuenan el monje diminuto de Caspar Friedrich [Figura 16], y el *Perro Semihundido* (1819) de Francisco de Goya.

En el cuadro de Friedrich, la imagen del monje dista mucho la de ser una espectador solitario al abrigo de la tempestad. El mar es una sima que avanza amenazando con tragarle. El desierto de agua sin límites ha avanzado ¿el perro se hunde en el agua o en la arena? En cuadro de Friedrich no brinda consuelo sino desasosiego, una melancolía que se revela en Perro Semihundido como angustia. ¿Ante qué? Ante la condición humana misma. La mayor soledad es morir solo como un perro. La naturaleza ya no es una casa (Molinuevo, 2008: 173).

La Naturaleza ha dado la espalda a estos personajes que contemplan un mar salado que amenaza con tragárselos; una naturaleza completamente indiferente a su sufrimiento. En *Gerry* no hay ya ningún consuelo. En *El Cants dels Ocells* todavía encontramos una mezcla de unión y rechazo, de consolación y desposesión, como ya hemos señalado anteriormente. Otra buena muestra de la presencia de esta dialéctica romántica la encontraríamos en la escena del baño en el mar. Un plano nos muestra un mar enfurecido con fuerte oleaje. La siguiente imagen es un plano muy bello y tranquilo, que contrasta de manera evidente con la furia de las olas y el mar embravecido de la anterior imagen. Las dos imágenes serían un ejemplo



Figuras 15 y 16

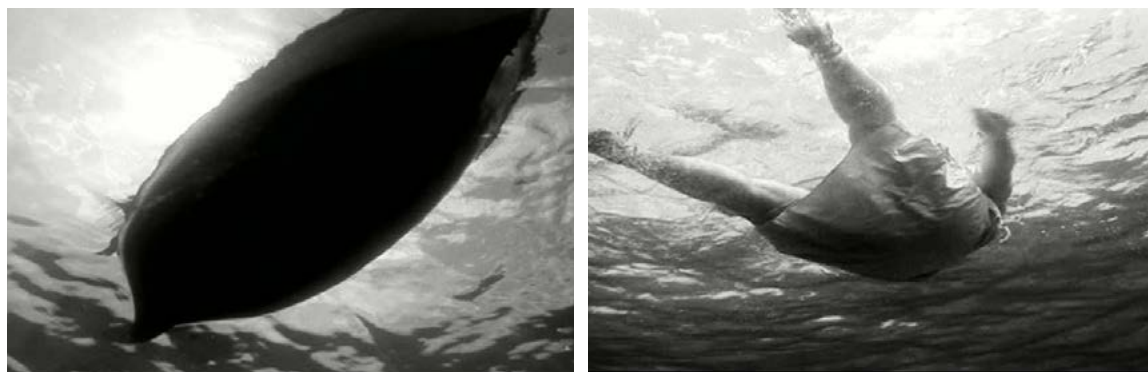
perfecto de la manera en que, según Inmanuel Kant en *La crítica del juicio* (1790), habría que considerar el mar:

El espectáculo del océano no hay que considerarlo tal como lo pensamos nosotros, provisto de toda clase de conocimientos, como una especie de amplio reino de criaturas acuáticas o como o un gran depósito de agua para las evaporaciones que llenan el aire de nubes para la tierra [...] sino que hay que encontrar lo sublime en el Océano solamente como lo hacen los poetas, según lo que la apariencia visual muestra; por ejemplo si se le considera en calma, como un claro espejo de agua, limitado tan solo por el cielo, pero si en movimiento, como un abismo que amenaza con tragarlo todo (Kant, 1876: 173).

La cámara sumergida en el agua nos muestra, desde abajo, un bote flotando y moviéndose lentamente sobre la superficie en calma [Figura 17]. El sol, que estaba tapado por la embarcación, aparece como una luz luminosa que se filtra en el mar. Uno de los Reyes Magos cruza la imagen nadando. En el siguiente plano, la cámara continúa sumergida y nos muestra a otro de los tres Reyes nadando de espaldas [Figura 18]. Los rápidos movimientos de sus pies y de sus brazos producen ligeras turbulencias en el agua, provocando que el mar, por un momento, adopte la apariencia de una nube, y el Rey Mago luzca como un ángel flotando sobre un cielo esponjoso.

CII

fuera de cuadro



Figuras 17 y 18

Uno de esos ángeles que, de regreso a casa después de adorar al niño Jesús, dice haber visto volando por el cielo. En esa escena, Serra muestra a los tres Reyes Magos conversando como don Quijote y Sancho: tumbados sobre el suelo de un espeso bosque rodeado de árboles [figuras 19 y 20].

El paisaje contrasta, de manera evidente, con la dureza de las escarpadas montañas volcánicas que han tenido que escalar, y con la vastedad y sequedad de los desiertos que los hemos visto atravesar. Pero, además, los tres Reyes Magos aparecen ahora con una actitud despreocupada, quizás felices por haber completado su misión con éxito, hablando sobre ángeles y sueños. “Yo una vez soñé que un serpiente me comía, era gorda y muy larga”, dice uno. Como en *Honor de Cavallería* la Naturaleza aquí tampoco es vista como desposeedora, ni violenta, sino como apacible y tranquila. En la escena del bosque los personajes parecen integrados y unidos al medio, por eso están encuadrados mucho más



Figuras 19 y 20

cerca. Ya no hay ese contraste entre la inmensidad del paisaje y la pequeñez de las figuras. No obstante, en el último plano, el único que encuadró el propio cineasta, vemos a los tres Reyes Magos al fondo de un camino rodeado de árboles y lleno de hojas caídas. Los vemos detenidos demasiado lejos para poder señalar con seguridad qué es lo que están haciendo y por qué motivo se están sacando sus túnicas. Un halo blanquecino rodea sus gordas figuras. Es un plano igual de misterioso que el del fuego de *Honor de Cavallería* y según Serra ese era uno de los objetivos de la película:

El principal reto de la película consistía en que el misterio estuviera en todas las imágenes, que latiera con fuerza invisible en lo visible. Por esto me gusta clasificar mi película como un ejercicio de búsqueda de un lenguaje mítico. Para mí lo mítico parte siempre de algo muy simple, tras lo cual se esconde el misterio de algo muy complejo (Quintana, 2008: 13).

Contemplativo, sublime y primitivo.

Escribía Jean-Marc Besse (2006) que el paisaje es el acontecimiento del horizonte, queriendo expresar con ello que hay una parte invisible que reside en todo lo visible. Esta idea tan presente en la película de Serra aparecía también *Hors Satan* (Bruno Dumont, 2011). El paisaje y la naturaleza en la película de Bruno Dumont y en *El Cantos dels Ocells* son una manifestación del Misterio y lo Divino.⁵ El paisaje en ambas películas se convierte en una experiencia materialista de lo religioso, una puerta hacia lo desconocido. La naturaleza es vista por ambos cineastas como algo sublime. Y aquí es donde reside uno de los problemas de *El Cantos dels Ocells*. No tanto, porque Albert Serra sea “el pobre palurdo que intenta, de buena fe, realizar arte sublime y que es contemplando con suficiencia estética del pequeñoburgués que se comporta como un noble decadente” (Fernández Porta, 2008: 272), sino porque, aunque sus películas sean ficciones históricas situadas en un pasado remoto y protagonizadas por unos personajes míticos, la contemplación de la naturaleza como algo sublime es algo de épocas pasadas.⁶ El paisaje

5 Lo curioso es que Bruno Dumont se vende como un cineasta anticatólico, pero en sus películas utiliza el paisaje como una puerta hacia la espiritualidad.

6 “La gran época de lo sublime natural se sitúa, en el terreno filosófico, entre *Los placeres de la imaginación*, de Addison (1711), y la *Crítica del juicio*, de Kant (1790), y alcanza su culminación con Burke en 1757. Se trata, pues, de un período relativamente breve, si bien en el terreno poético y pictórico goza de una vida unas décadas más larga. A saber, se extiende desde el primer romanticismo literario alemán de Friedrich Schlegel hasta Victor Hugo, y de los cuadros de William Blake y Johan H. Füssli hasta los de Caspar D. Friedrich y W. Turner. Inmediatamente

podrá ser visto como algo bello, pero no sublime. Lo sublime, como han señalado, por ejemplo, Richard E. Nye (1996), Alberto Santamaría (2005) o los ya citados José Luis Molinuevo (2006) y Petro Bodei (2011), ya no se encuentra en la naturaleza,⁷ sino que se ha trasladado, en un primer momento, a la historia, y a la tecnología y las finanzas finalmente. Hoy la naturaleza como algo sublime es una estética comercial, cliché de imagen publicitaria para promocionar la transcendencia que se adquiere al comprar el producto.

Como hemos estudiado, Serra reapropia y recicla (consciente o inconscientemente) unos referentes estéticos y una iconografía determinada con la intención de que los espectadores percibamos la presencia divina que se oculta en el paisaje. En su anterior película todavía se movía entre el cielo y la tierra, entre lo sublime y lo bello. A pesar de sus referencias románticas, no había tanta grandilocuencia en filmar el paisaje. La idea de *El Cant dels Ocells* de vincular el paisaje con el misterio podría entenderse como una correspondencia con el contenido de la película: no hay nada más misterioso que la Anunciación⁸ y la Concepción. El paisaje de esta forma sería la manifestación y la encarnación de ese misterio sublime: una virgen que ha dado a luz a un niño. Por lo tanto, Serra se situaría en la línea genealógica de cineastas que, a lo largo de la historia del cine, han intentado representar y visualizar los problemas de la fe y el misterio.⁹ Él mismo señala que ha intentado tratar estas “cuestiones religiosas con sinceridad y amor” (Quintana, 2008: 12).¹⁰

El cine de Albert Serra muestra que lo contemplativo con lo sublime y lo primitivo es un acierto crítico seguro.¹¹ Jean-Luc Nancy ya lo había señalado: lo sublime está siempre a la moda, una moda ininterrumpida desde los tiempos modernos (2002: 113). Si a esto le sumamos que Serra usa “formas populares de representación apegadas a favor a un decidido primitivismo”, entonces es imposible que “los feligreses” no quedemos embaucados con la religiosa sobriedad estética del cineasta. La baja calidad de imagen del DV en *Honor de Cavallería* aseguraría la honestidad del cineasta. Como señalaba Eloy Fernández Porta, el *lo-tech* sería una muestra de la credibilidad del autor. “El grano del pixel ofrece un perfecto simulacro de Verdad creativa, inacabada y sin barniz” (2008: 122).¹² El cine de

después se inicia un largo eclipse que durará hasta el último cuarto de siglo XX. Por espacio de casi siglo y medio lo sublime deja de constituir un tema relevante” (Bodei, 2011: 125).

7 Sobre la decadencia de lo sublime natural Remo Bodei señala siete causas que resumimos de la siguiente manera: 1) La naturaleza no infunde el mismo temeroso espanto del pasado. 2) Se ha debilitado la tensión agonística de los individuos hacia la “trans-humanización” que había animado las venas de la civilización europea. 3) Ha tenido lugar –paralelamente al desarrollo de las ciencias, de las técnicas– un rápido proceso de *Entzauberung*, de desencanto, que hace que la naturaleza pierda su fascinación. 4) La búsqueda estética de lo trascendente en lo immanente y de lo irrepresentable en lo sensible ha cambiado de sentido y se ha centrado de nuevo en las religiones y en la psicología individual. 5) El humanismo europeo, en su reiterado proyecto de sacar al hombre de la animalidad y elevarlo por encima de la mediocridad, ha resultado inadecuado para expresar las necesidades y la expectativas de seis [¿justo seis?] millones de personas en distintas culturas. 6) La des-sublimación represiva tiende hoy a contrarrestar el impulso hacia lo sublime natural. 7) Para los exponentes de las sociedades democráticas, los exasperados modelos aristocráticos, agonísticos y heroicos, el desprecio del dolor y la exaltación del sacrificio, han perdido credibilidad (2011: 126-127).

8 Sobre el gesto de la Anunciación en el cine véase Jordi Balló (2013).

9 Albert Serra dice que “El cine religioso es un modelo poco habitual absolutamente pasado de moda, pero al que han ido a parar todo los grandes: Dreyer, Rossellini, Pasolini, Scorsese y Godard. Por otra parte, para la gente de mi generación que nos pasamos nuestra adolescencia en colegios religiosos, estos temas han acabado estando tan interiorizados que forman parte de nuestra cultura. Por eso he decidido tratar las cuestiones religiosas con sinceridad y amor” (Quintana, 2008: 12).

10 Pero que Albert Serra (de buena fe) intente contemplar el paisaje desde una estética de romántica con connotaciones religiosas podría verse como una muestra más del desfase estético (y moral) de una parte del cine contemporáneo (Terrence Malick, Carlos Reygadas, Bruno Dumont...) que, con el beneplácito de la crítica y los festivales, ha convertido el cine en lugar para el consumo de “Trascendencias domingueras”.

11 Serra fue elegido por la revista *Cahiers du Cinema* uno de los diez cineastas más importantes de la pasada década.

12 Lo primitivo como garantía de autenticidad es una retórica completamente integrada en el mundo del arte y el mercado, véase Eloy Fernández Porta (2008).

Albert Serra, con toda esa charlatanería artística del misterio divino detrás del paisaje y con toda esa retórica primitivista, es un fabuloso ejemplo (autoral) de puro “esencialismo *blockbuster*”: la utilización de criterios antimodernos para la venta de productos culturales (Porta, 2008). Por este motivo, y después de haber analizado los paisajes románticos y las estéticas sublimes en el cine Albert Serra, es difícil no estar de acuerdo con Steve Shaviro (2010) cuando señalaba que una parte del cine contemplativo contemporáneo (CCC) era profundamente retrógrado¹³ porque estaba completamente alejado de las preocupaciones y los problemas contemporáneos.

Bibliografía

- Argullol, Rafael (2008). *El Héroe y el Único. El espíritu trágico del Romanticismo*. Barcelona: Acantilado.
- (2006). *La atracción del abismo: Un itinerario por el paisaje romántico*. Barcelona: Acantilado.
- Balló, Jordi (2013). “Anunciar la buena o (o la mala) nueva” en Fran Benaventura y Glòria Salvadó Corretger (ed.) *Poéticas del gesto en el cine contemporáneo*. Barcelona: Intermedio.
- Besse, Jean-Marc (2006). “Las cinco puertas del paisaje” en Javier Maderuelo (ed.) *Paisaje y pensamiento*. Huesca: Centro de Arte y Naturaleza.
- Bodei, Remo (2011). *Paisajes sublimes: El hombre ante la naturaleza salvaje*. Madrid: Siruela.
- Font, Albert (2013). *Albert Serra (la novella, no el cineasta)*. Barcelona: Empúries.
- Font, Domènec (2012). *Cuerpo a cuerpo: radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Gutemberg.
- Gimferrer, Pere (2010). “Prólogo” en Cyril Neyrat (ed.) *Honor de Cavallería: Plano a Plano*. Barcelona: Intermedio.
- Kant, Immanuel (1876). *La crítica del juicio: seguida de las observaciones sobre el asentamiento de lo bello y lo sublime*. Madrid: Librerías de Francisco Izavedra y Antonio Novo.
- Koheler, Robert (2008). “Spotlight | El cant dels ocells.” en *Cinemascope* # 35 <<http://cinema-scope.com/spotlight/spotlight-el-cant-dels-ocells-albert-serra-spainfrance/>> [1/06/13].
- Lahera, Covadonga G. (2009). “Figuras en el paisaje: Gerry or not to Gerry.” en *Cine Transit*, 21 de agosto de 2009, <<http://cinentransit.com/to-gerry-or-not-to-gerry/>> [1/07/13].
- Maderuelo, Javier (2007). “Paisaje: un término artístico.” en Javier Maderuelo (dir.) *Paisaje y arte*. Madrid: ABADA, CDAN, pp.11-37.
- Milani, Rafael (2007) *El arte del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Molinuevo, José Luis (2008). *Magnífica miseria: Dialéctica del romanticismo*. Murcia: Cendeac.
- (2006). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza.
- Mora, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador: Deslizamientos entre literatura e imagen*. Barcelona: Seix Barral.
- Nancy, Jean-Luc (2002). *Un pensamiento finito*. Barcelona: Antrophos.
- Neyrat, Cyril (ed.) (2010). *Plano a plano: Honor de Cavallería*. Barcelona: Intermedio.
- Nye, Richard F. (1996). *The American Technological Sublime*. Cambridge: MIT Press.
- Pedro, Gonzalo de (2008). “En tres direcciones. El cants del ocells” en *Cahiers du Cinema: España*, N° 18 (diciembre), pp. 36- 37.
- Petrus, Anna (2010). “Albert Serra o la materia del cine.” en *Dirigido por*, N°402 (Julio-Agosto), pp. 80-81.

13 El cine es el único arte que nació secularizado y que paradójicamente acabó siendo el único arte en que el discurso religioso tiene todavía cabida.

- Quintana, Ángel (2008). “Entrevista Albert Serra. Tras el misterio de lo mítico.” en *Cahiers du Cinema España*, N° 12 (mayo) pp. 12-13.
- Sánchez, Sergi (2005). “Gerry” en *El Cultural*, 19 de mayo de 2005, <http://www.elcultural.es/version_papel/CINE/12060/Gerry/> [1/07/13].
- Santamaria, Alberto (2005) *El idilio americano. Ensayos sobre la estética de lo sublime*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Santamaría Polo, Tomás (2006). “*Don Quijote*”, visto por un naturalista. Ávila: Universidad Católica de Ávila.
- Serra, Albert (2010). “Honor de Cavalleria. Plano a Plano.” en Cyril Neyrat (ed.) *Honor de Cavallería*. Plano a Plano: Barcelona: Intermedio.
- Shaviro, Steve (2010). “Slow Cinema Vs Fast Films.” en *The Pinocchio Theory*, 12 de mayo de 2010 <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=891>> [2/07/13].
- Villamediana, Daniel V. (2006). “Entrevista con Albert Serra. La glorificación del mini Dv.” en *Letras de Cine* N° 11, pp. 14-17.
- (2006a) “Honor de Cavallería. El cielo del Quijote.” en *Letras de Cine* N° 11, p.18.

■ Autor

Horacio Muñoz Fernández (Sarria, Lugo, 1986) es Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca. Cursó el Máster en Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales y Humanas en la misma universidad. Forma parte del equipo redacción y escribe en la revista digital , además, es autor del blog . Actualmente, cursa doctorado en el departamento de Filosofía, Lógica y Estética de la Universidad de Salamanca realizando una investigación sobre los espacios en el cine contemporáneo.

Fecha de recepción: 09/07/2013 Fecha de aceptación: 09/09/2013

Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009)

MALENA PAULA VERARDI

> Los relatos y los días. A propósito de *Tekton* (Mariano Donoso, 2009)

El presente trabajo analiza la construcción y representación de la temporalidad en el segundo largometraje del realizador Mariano Donoso (*Tekton*, 2009). Se trata de un film que aborda la construcción de un edificio gubernamental situado en la provincia argentina de San Juan, una obra iniciada a comienzos de la década de 1970, abandonada luego durante más de treinta años y retomada en 2006. La historia del edificio, su pasado y su presente, se entrelaza con otras historias y otras temporalidades, como la biografía del propio director del film, como la historia de la provincia de San Juan, de la cual él mismo es oriundo. Pero, además, el relato de la reconstrucción es abordado desde el punto de vista de un espectador frente a la pantalla. Así, *Tekton* constituye, también, una reflexión sobre los vínculos entre la mirada y la imagen, sobre el cine y su historia. De este modo, el objetivo del artículo consiste en examinar los recursos y procedimientos utilizados por el relato en relación con la construcción de las diversas temporalidades que lo atraviesan. Para ello, se analiza la estructura narrativa de la película, que se organiza en función de un contrapunto entre la banda de sonido y la banda de imagen, constituyéndose una suerte de poema sinfónico visual en el cual la voz humana y los diálogos entre personajes se encuentran prácticamente ausentes. El efecto resultante es un texto cuya hibridez discursiva genera numerosas posibilidades reflexivas y en el cual la noción de relato se posiciona como eje de la interpretación del tiempo y la historia.

Palabras clave: historia de Argentina; intertextualidad; arquitectura; temporalidad; documental.

> Tales and days. On Mariano Donoso's *Tekton* (2009)

This paper analyzes the construction and representation of time in Mariano Donoso's second feature film. *Tekton* (2009) is a documentary film on the construction of a government building in the province of San Juan, Argentina, which began in the 1970s, was later abandoned for over thirty years, and then resumed in 2006. The history of the building, its past and present, is intertwined with other histories and other times, such as the director's own biography, and the history of the province of San Juan, Donoso's birth place. But the film is also a tale of reconstruction from the perspective of a spectator sitting in front of the screen. Thus, *Tekton* is also a reflection on the bond between gaze and image, a commentary on cinema and its own history. This article examines the film's narrative resources and procedures vis-à-vis the construction of the different times featured in the narrative. To accomplish that, it explores the narrative structure of the film that revolves around a counterpoint between soundtrack and image, thus creating a kind of "visual symphonic poem" where human voice and dialogue are virtually absent. The result is a text whose discursive hybridity creates various reflexive possibilities, where the notion of narrative is set as the axis against which to interpret both time and tale.

Key words: History of Argentina; Intertextuality; Architecture; Time; Documentary.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/469>.

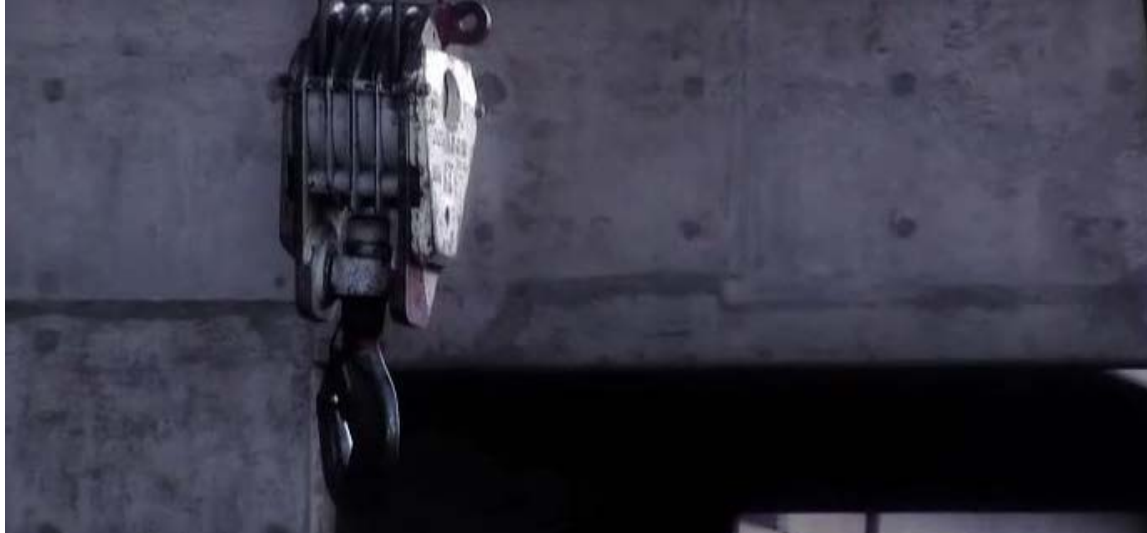
A modo de introducción

En el año 2006, el gobierno de la provincia de San Juan, Argentina, reinicia la construcción de un edificio gubernamental situado en la ciudad capital. Una obra emprendida en 1970, abandonada luego y finalmente retomada treinta años más tarde. *Tekton*, segundo film del realizador Mariano Donoso, propone un recorrido en torno a los trabajos de reconstrucción del edificio. En su anterior film, *Opus*, la referencia a la obra abandonada constituía una de las tres alegorías a través de las cuales Donoso intentaba otorgarle alguna forma a la historia de San Juan, su provincia natal. “Construido hace treinta y dos años, miles de toneladas de hierro y hormigón elevan su altura y profundizan sus sótanos. Es el edificio central de gobierno, conocido como Centro Cívico. El proyecto era reunir los tres poderes públicos, centralizar y agilizar el funcionamiento del Estado. Más tarde se pensó en él como un casino, como un hotel, como un gigantesco centro comercial. Hoy esto es lo que queda de todo aquello”. Simultáneamente a la voz en *off* de Donoso refiriéndose a la historia del edificio, las imágenes evidenciaban la estructura a medio terminar, vacía, solo habitada por grupos de palomas. Diversos carteles, impresos sobre las imágenes de los espacios desiertos simulaban indicar los sectores de un edificio gubernamental: “Oficinas de gobernación”, “Escribanía general del Estado”, “Subsecretaría de Trabajo y Seguridad Social”, “Ministerio de Seguridad”. Un año después de este primer acercamiento al Centro Cívico que ofrecía *Opus*, la construcción vuelve a ponerse en marcha. La obra se extiende durante tres años hasta su finalización en 2009 y es este periodo en el que *Tekton* despliega su relato. La historia del edificio se entrelaza con la historia personal del realizador del film, en tanto el Centro Cívico —la enorme estructura abandonada— ha formado parte de la ciudad de San Juan desde su niñez. De allí la necesidad manifiesta de dar cuenta de la transformación y de documentar el cierre de una época: “Esta será, entonces, una mirada al proceso que cambió el edificio. La última mirada a esa estructura vacía. Apenas un registro y una despedida”, señala Donoso.

Tekton plantea un recorrido por la transformación del edificio que traza un arco en el tiempo y constituye, por ende, una reflexión sobre la construcción y representación de la temporalidad. En este sentido, el edificio se vincula con la biografía de Donoso, con su historia de vida, la cual se desarrolla, desde luego, en un arco temporal. A su vez, las relaciones con la historia de la provincia de San Juan son abordadas a partir de un relato que hace referencia a algunos de los hechos considerados como centrales en relación con la identidad de la provincia (el terremoto que en 1944 destruyó la ciudad, la figura de Domingo Faustino Sarmiento). De este modo, la historia del edificio, su pasado y su presente, se entrelaza con otras historias y otras temporalidades. Pero, además, el relato de la reconstrucción es abordado desde el punto de vista de un espectador frente a la pantalla. Así, *Tekton* constituye, también, una reflexión sobre los vínculos entre la mirada y la imagen, sobre el cine y su historia.

Para poner en escena los ejes recién mencionados, el relato organiza su estructura narrativa en doce capítulos que se conciben como una sinfonía audiovisual. La banda de sonido le otorga a cada capítulo una entidad determinada, directamente vinculada con el nombre que recibe y con las imágenes que presenta en cada caso. De esta manera, la estructura narrativa del film se articula en función del recorrido que propone la banda sonora (en la cual la voz humana —y por lo tanto los diálogos— se encuentran prácticamente ausentes) y la interacción que ésta establece con la banda de imagen. El efecto resultante es un texto cuya hibridez discursiva genera numerosas posibilidades interpretativas, sobre las cuales busca indagar el análisis que se propone a continuación.

CVIII



Tekton (Mariano Donoso, 2009)

“Debía regresar y convencerlos de filmarlo...”

Desde su inicio, el film se presenta como estrechamente ligado a ciertos imperativos que interpelan a la figura del director. Él mismo lo explicita a través de los primeros letreros que, a modo de intertítulos (en tipografía blanca sobre fondo negro), introducen la voz de la instancia enunciativa a lo largo del relato:

En 1973 se inicia la construcción del Centro Cívico. La gigantesca obra se detiene años más tarde. Transcurren las razones y el tiempo. La estructura de concreto es abandonada. En el año 2005 Opus, mi anterior película, mostraba un mordaz capítulo sobre el edificio inconcluso.¹ Al año siguiente comienzan los trabajos para terminarlo. Debía regresar y convencerlos de filmarlo...

Las imágenes siguientes sitúan a la narración en el presente registrando la llegada de Donoso a la obra en construcción, en la cual se han retomado los trabajos. Un nuevo intertítulo, el último de esta suerte de prólogo que recibe el nombre de “Obertura”, define las características del relato que se desarrollará a continuación: “Esta será, entonces, una mirada al proceso que cambió el edificio”. Como se mencionó anteriormente, el film abre una serie de interrogantes en torno a la representación de la temporalidad y lo hace entrecruzando diversos vínculos entre presentes y pasados varios. La historia del edificio encuentra un punto de partida a comienzos de la década de 1970, cuando se inicia su construcción. La detención de la misma, por más de treinta años, actúa como una extensa pausa, un largo paréntesis que se extiende hasta que la puesta en marcha de la obra marca un nuevo comienzo. En este sentido, la pausa de tres décadas ha “congelado” el tiempo del edificio mientras otros tiempos continuaban su transcurso: “Por más de treinta años la armazón de concreto vio crecer a la ciudad sin inmutarse”, indica el relato. Treinta años que prácticamente —y no casualmente— coinciden con los de la vida del director y que, con relación al campo socio-político de la Argentina, aparecen signados por la dictadura militar iniciada en 1976 y sus efectos tras el fin de la misma. En este sentido, la descripción de los imaginados como posibles destinos para la obra inconclusa durante los años que duró su abandono (“Se pensó en él —por el edificio— como un casino, un hotel, un centro comercial”),

¹ Se refiere a la secuencia antes mencionada, en la cual la cámara recorre el edificio abandonado, a la vez que los carteles indican los diversos sectores del edificio gubernamental que debía haber sido erigido en el lugar.



Tekton (Mariano Donoso, 2009)

CX

fuera de cuadro

puede considerarse una elocuente referencia al contexto político de mediados de los setenta, en el que la institucionalidad y los núcleos simbólicos adheridos a ella fueron violentamente desplazados por las figuras instaladas durante la dictadura (el consumo como sinónimo de progreso y bienestar, la invocación al esparcimiento en un marco de negación del horror).² En esta misma línea, el abandono de la obra por más de treinta años, cuyo objetivo inicial consistía en erigirse en “el edificio central de gobierno”, remite al lugar ocupado por las instituciones estatales durante la década del noventa cuando, ya en democracia, la primacía del mercado sobre el Estado continuó funcionando como eje de la política económica. De esta manera, el recorrido que exhibe la historia del edificio permite establecer varios puntos de contacto con la historia de las instituciones en la Argentina de las últimas cuatro décadas.

Volviendo a la construcción de la obra, cabe preguntarse por las características que hubiese presentado el edificio de haberse desarrollado la obra sin interrupciones. El film no hace referencia a los procesos de adecuación que ¿debieron? existir entre una obra planeada para ejecutarse a comienzos de los años setenta y la que finalmente se llevó a cabo treinta años después. La construcción se retoma como si nunca hubiese sido abandonada. Para el edificio y su historia durante ese lapso el tiempo se detuvo. Sin embargo, el carácter inconcluso de la obra, el que ejerció durante treinta años, es el que la ha dotado de identidad. De ahí la necesidad que experimenta Donoso de despedirse del edificio que, inconcluso, ha acompañado su infancia y su crecimiento. El Centro Cívico concluido será un nuevo edificio al que el tiempo investirá de una nueva identidad, tal como señala Donoso cerca del final: “El edificio nunca volverá a ser el de antes (...) Posiblemente estas sean las últimas vistas de la estructura todavía inconclusa. ¿Nos asombraremos al verlas dentro de otros treinta años?”. De esta manera, la cul-

² Me refiero aquí a la política económica implementada en la dictadura (la época de la llamada “plata dulce”) y al campeonato mundial de fútbol de 1978, organizado por la Argentina en pleno proceso dictatorial.

minación de un proceso (la obra en construcción) funciona como clausura de ese tiempo “atemporal” que rigió toda una época, paralelamente a otros ciclos. Funciona, en definitiva, como la evidencia de que diversos modos de mensurar y conceptualizar el tiempo pueden coexistir, como señala Reinhart Koselleck, “poniendo en duda la singularidad de un único tiempo histórico” (1993: 14). Es decir, que la configuración de la temporalidad no se reduce a un único modo de experimentar el tiempo sino que puede componerse de varias experiencias temporales que se desarrollan simultáneamente.

En las últimas escenas, Donoso expresa: “El edificio está terminado. Este fue nuestro primer encuentro, tres años antes...” Las imágenes reenvían a las iniciales del film cuando, junto a Mariano Llinás, a cargo del registro documental del mismo, arribaban en automóvil al Centro Cívico, poco tiempo después de que se hubiese reiniciado la construcción. En este caso, el paso del tiempo ha operado una notable transformación en el edificio. En el lapso de tres años la estructura de concreto, el “esqueleto” del edificio, se ha ido revistiendo progresivamente de capas (las paredes, las escaleras, los tabiques que dividen las oficinas, los vidrios de las ventanas) que le han otorgado su forma final o, como señala Donoso: “su forma externa”.

Si la “Obertura” abría el relato precisamente con una obertura de Wolfgang Amadeus Mozart, las últimas imágenes lo cierran junto a una obra para piano de Alberto Ginastera. Así, el programa musical que despliega *Tekton* se extiende entre el canon universalista que construye la perspectiva musicológica hegemónica, con Mozart como eje del paradigma, hasta el nacionalismo representado por las danzas para piano de Ginastera, estilización académica de motivos telúricos. Entre un punto y otro, de lo general a lo particular, el recorrido musical narra la historia del edificio, con la cual se entretejen la historia personal del director del film, la historia de la provincia de San Juan, la Historia y sus ciclos temporales.

Lo que durante trescientos años fue San Juan desaparece por completo

El 15 de enero de 1944 un terremoto de considerable magnitud destruyó prácticamente en su totalidad la ciudad de San Juan. En *Opus*, Donoso hacía referencia al sismo a partir de fotos de archivo que evidenciaban los efectos de la catástrofe: construcciones derruidas, remoción de escombros, heridos trasladados en improvisadas camillas, a la vez que apuntaba, en voz en *off*: “Esa ciudad subterránea también es San Juan”. En el comienzo de *Tekton* agrega: “Pasado el terremoto, San Juan no es más que la medianía de unas casas bajas que alguna vez observó Sarmiento”. Ambas instancias —el terremoto, la figura de Sarmiento— adquieren un lugar central en las representaciones sobre la historia de la provincia de San Juan, particularmente las relacionadas con su origen, su fundación, es decir, con la idea de construcción, en tanto el terremoto implicó obligadamente la reconstrucción de la ciudad y en cuanto la figura de Sarmiento se vincula estrechamente con el impulso a la escolarización como vía para la constitución de una nueva sociedad durante la segunda mitad del siglo XIX. Sarmiento constituye, sin duda, el “prócer sanjuanino por excelencia” y en este sentido su inclusión en el relato se alinea con la presencia musical de Mozart, a quien suele ubicarse como emblema de la música académica, es decir, una figura similar a la del prócer, y con la presencia de la obra de Ginastera, considerado un icono del nacionalismo musical en la Argentina.

El concepto de “prócer” se inscribe en una perspectiva temporal, en la medida en que se lo configura como un precursor en un ámbito determinado, el cual comienza a desarrollarse a partir de su

existencia. Así, la introducción del prócer establece una línea de tiempo que supone una época previa al surgimiento del nuevo orden, generalmente representada como caótica o falta de forma, y una época posterior cuyos periodos se clasifican y definen en función de las acciones llevadas adelante por el prócer. Se trata de una figura que refiere de manera directa a un modo de organización de la historia caracterizado por el trazado de líneas temporales en las cuales los acontecimientos se suceden unos a otros vinculados entre sí por relaciones de causa y efecto. De este modo, Sarmiento, Mozart y Ginastera introducen en el film aquellos relatos (la historia de la provincia de San Juan, el universo de la música de tradición escrita, el mapa de la música nacional argentina) que se despliegan a partir de un punto de origen, de una figura fundacional. La historia del edificio pareciera inscribirse en esta línea, al desarrollarse cronológicamente entre su inicio a comienzos de los años setenta y su finalización, en 2009. En la misma dirección, el relato incluye la “cronología completa de la ascensión de una de las ocho unidades” de climatización que se instalan en el Centro Cívico. Es decir, que incorpora micro historias (como el ensamblaje de la grúa para la posterior colocación de los calefactores) ordenadas de manera cronológica, dentro de la historia mayor (la construcción del edificio), organizada a su vez con este mismo criterio.

Sin embargo, en la última parte del capítulo VIII, bajo el título “Sub specie aeternitatis”, puede leerse:

Este es el cuadro: durante el siglo III a.C., un hombre construye en Alejandría el edificio que albergará los libros y, más tarde, también el fuego... Observar hoy esta construcción y pensar que es el mismo obrero, realizando los mismos trabajos puede parecer cuando menos aventurado... Locura más extraña es afirmar que fundamentalmente es otro.

La cita, una reelaboración del texto de Arthur Schopenhauer incluido en *El mundo como voluntad y representación* (2009), introduce en el relato la idea del tiempo cíclico, desligado de hitos que determinen comienzos y finales puntuales, cercano a una “cierta especie de eternidad”, en la cual, y siguiendo a Jorge Luis Borges (1955), el individuo es la especie. Borges analiza la cita de Schopenhauer en relación con la “Oda al ruiseñor” de John Keats:

La “Oda a un ruiseñor” data de 1819, en 1844 apareció el segundo volumen de El mundo como voluntad y representación. En el capítulo 41 se lee:

“Preguntémonos con sinceridad si la golondrina de este verano es otra que la del primero y si realmente entre las dos el milagro de sacar algo de la nada ha ocurrido millones de veces para ser burlado otras tantas por la aniquilación absoluta. Quien me oiga asegurar que ese gato que está jugando ahí es el mismo que brincaba y que travesaba en ese lugar hace trescientos años pensará de mí lo que quiera, pero locura más extraña es imaginar que fundamentalmente es otro”. Es decir, el individuo es de algún modo la especie, y el ruiseñor de Keats es también el ruiseñor de Ruth³ (Borges, 1955: 150-151).

3 En un párrafo anterior, Borges expresa: “El hombre circunstancial y mortal se dirige al pájaro, ‘que no huellan las hambrientas generaciones y cuya voz, ahora, es la que en campos de Israel, una antigua tarde, oyó Ruth, la moabita’” (1955: 149).

El tiempo cíclico en la narración es también el tiempo del viento Zonda, que atraviesa la construcción del edificio (en el capítulo III los obreros trabajan en medio de remolinos de polvo y hojas y acompañados por su sonido ululante) como lo hizo anteriormente con el desierto que desvelaba a Sarmiento y como continuará haciéndolo de allí en adelante.⁴ En esta dirección, “El edificio interminable” que da nombre al capítulo VII, acompaña a una pieza para clave de Johan Sebastian Bach, cuya obra puede relacionarse, fundamentalmente a partir de las composiciones de su último periodo, con la idea de una obra sin fin, interminable, que deriva hacia una musicalidad abstracta.

En el ensayo sobre el poema de Keats, Borges sostiene, con Coleridge, que “(...) todos los hombres nacen aristotélicos o platónicos. Si para los primeros el lenguaje tiene que ver con un juego de símbolos, para los segundos es el mapa del universo. El platónico sabe que el universo es de algún modo un cosmos, un orden” (1955: 151-152).⁵ De esta manera, la historia del edificio se entrelaza con las representaciones sobre la historia de la provincia de San Juan entrecruzándose tiempos presentes con tiempos pasados (“En qué ayer cae también esta lluvia” inquiera “Llueve”⁶ el poema de Borges con el que se inicia el capítulo I), para darle forma a una experiencia temporal que se despliega en capas atravesadas por distintos ritmos temporales.

Tiempos modernos

Si la historia de vida del realizador del film, así como la historia de la provincia de San Juan, su tierra natal, ocupan un lugar relevante en el relato, *Tekton* es, ante todo, un homenaje a la historia del cine. Un homenaje que instaura una serie de reflexiones en torno a las relaciones entre la imagen y la mirada y que refiere, por un lado, a la historia del cine en cuanto lenguaje cinematográfico y, por otro, a la historia del cine como relato, uno de los grandes relatos del siglo XX.

El film posee, desde luego, la estructura de una película silente. Si bien hay ciertas escenas que incluyen sonido diegético (el mencionado capítulo III en el que puede escucharse el sonido del viento o el capítulo VI “El edificio de lata”, en el que se accede a las “sonoridades únicas que producen las obras”), en su mayor parte la banda sonora es extradiegética y es la que establece el programa musical que funciona como eje del relato. La narración se organiza en función de secuencias separadas entre sí por fundidos a negro o cortes directos que dejan lugar a las placas sobre las cuales se inscriben los



Tekton (Mariano Donoso, 2009)

4 Siguiendo este trazado circular, la productora de Donoso se denomina “El Zonda Cine”, como el periódico fundado por Sarmiento en 1839. El viento Zonda constituye otra de las piezas clave —como Sarmiento, como el terremoto de 1944— en las representaciones sobre la historia y la identidad de la provincia de San Juan.

5 Las referencias al universo como un cosmos aparecían ya en *Opus*, a partir del documental realizado por Donoso sobre cosmologías y de las interrogaciones formuladas por el mismo sobre las vinculaciones entre la vida y la muerte y los ciclos vitales.

6 Pertenciente a “Quince monedas”, incluido en *La rosa profunda* (1975).

intertítulos. Los mismos cumplen la función de describir o analizar las imágenes que los suceden, tal como ocurría en las películas de comienzos de 1900. En este sentido, Donoso —la “voz” de los intertítulos— se ubica como cronista del proceso de reconstrucción, como un observador privilegiado con acceso irrestricto al mismo. Por momentos reflexiona sobre las imágenes como cuando comenta, con relación al ensamblado de la grúa mayor: “No parece sencillo, los operarios discuten los detalles”, por otros, sus intervenciones adquieren un cariz poético (“Cae la tarde, los detalles se desvanecen a los ojos. Al oeste dominan los cerros. Se adivinan, más allá, Los Andes...”) que recuerda a los textos escritos por Gabrielle D’Annunzio para *Cabiria* (Piero Fosco, 1913-1914).

Con respecto al tiempo de las imágenes, en determinadas escenas los movimientos de los obreros se aceleran evocando el momento en el que el número de fotogramas que la cámara captaba por segundo ascendía a diez y seis, confiéndole al accionar de los personajes el ritmo característico de los films en aquella época. En ocasiones, la velocidad de los movimientos se extrema aún más y las imágenes se suceden vertiginosamente, en tanto que en otras escenas el ritmo se ralentiza hasta casi detenerse, abarcando así toda una gama de posibles temporalidades en relación con la reproducción de las imágenes. En el capítulo XI, titulado “Homo faber”, las tareas que realizan los operarios son registradas a partir de un ritmo que va *in crescendo*, en el mismo sentido que la obra de Paul Hindemith que corresponde a la banda sonora de la escena. Por el contrario, el momento en el que finalmente se produce la ascensión de las unidades de calefacción, para la cual previamente se procedió al armado de una grúa destinada a tal efecto, el movimiento se torna cada vez más lento, generando la impresión de que la unidad se eleva grácilmente. La pieza para piano de Debussy contribuye a crear esta sensación de liviandad. “La misión de la pluma es elevar todo lo pesado”, había expresado anteriormente uno de los intertítulos atribuido a Platón.

CXIV

fuera de cuadro

Tekton (Mariano Donoso, 2009)



El recorrido musical que vertebra la narración es otro elemento que se vincula con los primeros momentos del cinematógrafo, en tanto puede ponerse en relación con las piezas que musicalizaban, en aquel entonces en vivo, las primeras películas. A la vez, las alusiones al dispositivo se hacen presentes en el sonido característico de la puesta en marcha del proyector, con el cual se inicia el film, en la sombra de dos siluetas junto a una cámara y su trípode, en los haces de luz que pueden observarse frente al objetivo (evidenciando así la existencia de la cámara)... La narración aparece surcada por elementos que remiten al cinematógrafo de fines de siglo XIX y, en este marco, el mítico comienzo que supone la proyección de *Sortie d'usine* (*Salida de la fábrica*, Louis y Auguste Lumière, 1895), en 1895 es asimismo revisitado por el film. En una escena del capítulo VI el intertítulo anuncia: “La jornada termina. Los obreros emprenden la salida”, mientras las imágenes revelan a los operarios retirándose de la obra en construcción. En una escena anterior, los obreros salen del edificio, en este caso para el almuerzo. La misma plantea varios puntos de contacto con la cinta de los hermanos Lumière: la ubicación de la cámara, los obreros emergiendo desde el interior del edificio, la presencia de ciertos elementos, como la bicicleta y el perro... A la vez, el título del capítulo “Impression. Le déjeuner” lo conecta con otra de las célebres películas de los hermanos Lumière, *Le Déjeuner de bébé* (*El desayuno del bebé*, Louis y Auguste Lumière, 1895), que registra, en primer plano, a un niño comiendo junto a sus padres, mientras en un segundo plano el viento agita las hojas de un árbol ubicado por detrás.⁷ Las imágenes del viento entre las hojas de los árboles aparecen en varias ocasiones en *Tekton*, estableciendo otro punto de relación con las vistas de Louis Lumière, a quien Jacques Aumont (1997) ha denominado “el último pintor impresionista”.⁸ Las imágenes del almuerzo de los operarios acompañan a una obra para piano de Claude Debussy, una figura central en el campo de la música europea a fines de siglo XIX y comienzos del siglo XX, considerado uno de los principales representantes del impresionismo musical. Así, las imágenes y sonidos de la escena en la que los operarios realizan una pausa en el trabajo, tienden un puente directo hacia imaginario cultural dominante en la Europa de comienzos de siglo XX.

La puesta a punto del dispositivo cinematográfico, es decir, la posibilidad de poner en movimiento imágenes hasta el momento inanimadas se alcanzó en 1895. Como señala André Gaudreault (2007), esto supuso un punto de giro en la evolución de la tecnología de la cámara cinematográfica pero no generó de por sí un cambio de paradigma ni el paso a un nuevo orden cultural, artístico y mediático. En este sentido, la configuración de un punto de vista que trascendiera la concepción bidimensional de la imagen se retrotrae a los comienzos de la perspectiva tridimensional como organizadora de la visión en el *Quattrocento*.⁹ Erwin Panofsky sostiene al respecto que durante el transcurso del siglo XIV: “las formas que aparecían sobre la superficie empezaron a verse como algo existente por detrás de la superficie, hasta llegar al punto en que Leone Battista Alberti pudiera equiparar el cuadro con una ‘ventana transparente por la cual nos asomamos a una sección del mundo visible’” (1982: 257). Siglos después, será el ferro-

7 Al respecto, Jacques Aumont señala que George Méliès, al ver la proyección, destacó precisamente este efecto: “Desdeñando comentar lo que aún hoy constituye el encanto del film —las muecas de la pequeña, su juego perverso con la cámara, la actitud apurada y amanerada de los padres— Méliès sólo destaca una cosa: al fondo de la imagen hay árboles y ¡oh maravilla!, el viento agita las hojas de esos árboles” (1997: 21).

8 Aumont toma la expresión de un personaje de *La chinoise* (Jean Luc Godard, 1967), interpretado por Jean-Pierre Léaud, quien ubica a Lumière como “el último pintor impresionista y un contemporáneo de Proust”, para sostener que “(...) en la vista Lumière la ‘impresión’ se objetiva como fundamentada en la naturaleza” (1997: 29).

9 En la misma dirección Jacques Aumont (1997: 32) indica que “(...) la determinación más directa de la invención de la fotografía debe leerse en ciertos cambios ideológicos básicos que afectaron a la pintura hacia 1800. El nudo de estos cambios es la verdadera revolución que se opera entre 1780 y 1820 en el estatuto del boceto del natural, con el paso del esbozo —plasmación de una realidad ya modelada por el proyecto de un futuro cuadro— al estudio —plasmación de la realidad ‘tal-como-es’ por sí misma—”.



Tekton (Mariano Donoso, 2009)

carril el espacio en el que se elabora “el ojo variable” (Aumont, 1997) del pasajero que, sentado inmóvil frente al encuadre que proporciona la ventanilla, asiste al espectáculo de las imágenes que se suceden velozmente ante sus ojos. En el cine, la pantalla establece un primer encuadre que contiene a las imágenes y que determina la vinculación con el espacio del espectador. El relato de *Tekton*, con sus recurrentes marcos de ventanas aún sin vidrios, vuelve una y otra vez sobre aquel elemento imprescindible para la constitución del cine: la mirada del espectador.

En la última escena del film, las siluetas de Donoso y Llinás se recortan, en contraluz, contra la luminosidad que ingresa a través de un gran ventanal. Los personajes, hasta el momento ubicados en el lugar del narrador, han ingresado en la pantalla y en este gesto el relato quiebra la ilusión de continuidad entre el espacio fílmico y el espacio extrafílmico, explicitando elocuentemente la presencia del dispositivo.

El “ojo variable”, indispensable para la conformación del espectador de cine y cuyas raíces pueden remontarse al siglo XV, se desarrolla plenamente durante fines del siglo XIX y comienzos del siglo XX. Es, por tanto, el ojo del sujeto moderno, de la industrialización y la producción en serie.¹⁰ Las referencias al dispositivo fílmico que recorren la narración recuerdan esta cualidad, es decir, al cinematógrafo como máquina, en tanto las alusiones a la historia del cine (las vistas de los hermanos Lumière pero también los tiempos modernos de Chaplin, la poesía de *Cabiria*, la tipografía del título del film que reenvía a la de *Citizen Kane*...) señalan el lugar del cine como relato, como narrativa, su incidencia en la constitución de la mirada y, ligada a ella, en la conformación de la subjetividad.

A modo de conclusión

A lo largo de la narración, *Tekton* aborda las vicisitudes vinculadas con la historia del edificio y, junto a ellas, una serie de cuestiones relacionadas con los modos de representación de la temporalidad. El proceso de construcción y reconstrucción de la obra es atravesado, como se mencionó, por otras historias que se despliegan en el tiempo y con las cuales la historia y el tiempo del edificio se entrelazan (y se configuran): la biografía del realizador del film, los hechos históricos que escriben parte de la historia de un país, las relaciones entre la constitución de la imagen y la constitución de la mirada. Las temporalidades que recorren la narración (del siglo III a.C. hasta la actualidad) toman forma a partir de relatos, en tanto y como ha señalado Paul Ricoeur (1999), el tiempo solo puede ser pensado en la medida en que es articulado narrativamente. Ahora bien, se trata de relatos en los que la significación resulta de una particular relación entre imagen y sonido, a la que debe sumarse la palabra escrita. Así, la estructura del film adquiere la forma de un “poema sinfónico-visual” en el cual, al modo de la música programática, cada secuencia sonora adquiere significado en relación con el discurso con el que se

¹⁰ En el capítulo XI uno de los intertítulos expresa: “Como en una línea de montaje, los obreros se dejan llevar por un ritmo insistente”.

vincula, en este caso las imágenes y textos escritos que film presenta en cada capítulo. De esta manera, los sentidos se construyen en la interacción de signos (sonoros, visuales, verbales), que se disponen con el fin de producir determinadas significaciones. La representación del tiempo y la historia toma forma así en composiciones audio-visuales construidas minuciosamente a partir del ensamblaje de diversas piezas. “Tekton es quien trabaja, la actividad en sí misma y su resultado, la obra...” indica el último intertítulo del film. La frase condensa las ideas centrales del mismo, que refieren, por un lado, a la noción de construcción como principio eje, como instancia que permite configurar representaciones a partir de las cuales el universo se constituye: “El punto máximo es lo arquitectónico, que se eleva sobre las limitaciones de la necesidad y que puede convertirse en una poderosa representación de nuestros sentimientos más profundos”, expresa la última cita, de Karl Otfried Müller.

Por otro lado, la mencionada frase (y el título del film) aluden a la convergencia de temporalidades en la constitución de todo momento. En una aproximación libre a la tesis del triple presente desarrollada por Ricoeur,¹¹ indican que la realización de una tarea, de una actividad involucra el futuro que supone su resultado final, así como al presente durante el cual se la lleva a cabo y al pasado que a cada momento se deja atrás. En la misma dirección, el entrecruzamiento de tiempos pasados, presentes y futuros que le da forma a las historias que integran la narración, señala que la representación del tiempo solo se torna posible a partir de la construcción de relatos y que estos adquieren plena significación en la medida en que son habitados por varias temporalidades simultáneamente.

Bibliografía

- Aumont, Jacques (1997) [1989]. *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Borges, Jorge Luis (1975). *La rosa profunda*. Buenos Aires: EMECE.
- Borges, Jorge Luis (1955). *Obras completas*. Buenos Aires: EMECE.
- Gaudreault, André (1997). Del “cine primitivo” a la “cinematografía-atracción”. *Secuencias, Revista de historia del cine*, 26, 10-28.
- Koselleck, Reinhart (1993) [1979]. *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*. Barcelona: Paidós.
- Panofsky, Erwin (1982). *Vida y arte de Alberto Durero*. Madrid: Alianza.
- Ricoeur, Paul (1999) [1985]. *Tiempo y narración III. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México DF: Siglo XXI.
- Schopenhauer Arthur (2009) [1844]. *El mundo como voluntad y representación II*. Madrid: Trotta.

Autora

Malena Paula Verardi es Doctora en Historia y Teoría de las Artes por la Universidad de Buenos Aires, Magíster en Análisis del Discurso de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires y Licenciada en Artes Combinadas, de la misma Facultad. Es investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas y docente en la materia Historia del Cine Universal, de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Fecha de recepción: 09/07/2013 Fecha de aceptación: 17/07/2013

11 Como así a las nociones de “horizonte de expectativa” y “espacio de experiencia” propuestas por Koselleck (1993).

