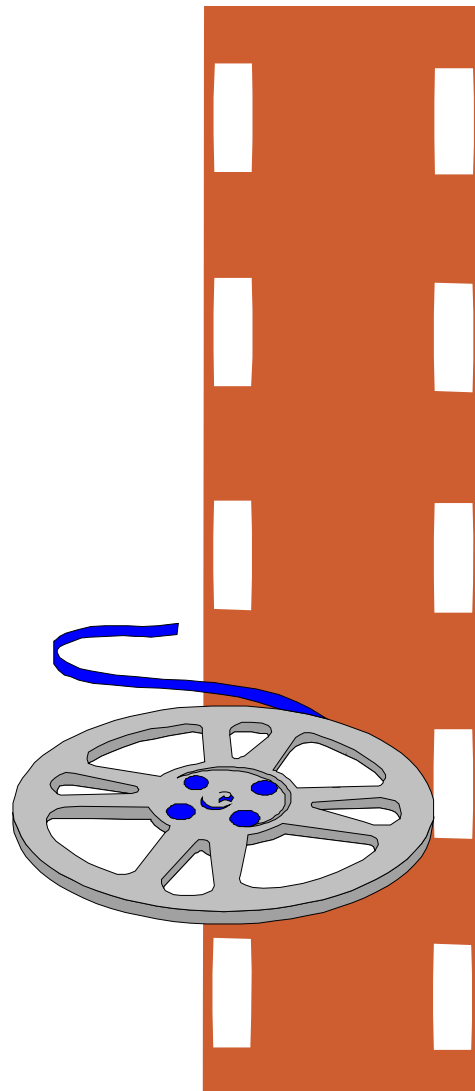


DICCIONARIO DE CINE



EDUARDO. A. RUSSO

A

AUTOR, POLÍTICA DE

Frecuentemente utilizado también en forma plural, *política de autores*, en traducción literal de su formulación originaria como *politique des auteurs*. Designa a la corriente más crítica que teórica - lanzada en la segunda parte de los ' 50 en torno del núcleo inicial de la influyente revista *Cahiers du Cinéma*. Los memoriosos recuerdan que el punto de partida fue dado por Francois Truffaut, en cierto artículo tan brillante e incisivo como virulenta y arrogante, titulado "Una cierta tendencia del cine francés". Desde allí, la concepción básica de esta orientación se dirigió a considerar al film como resultado del trabajo de una personalidad en particular, instalada en el lugar del director.

La política de autor no estuvo exenta de excesos. El mismo André Bazin - el más ligado a una empresa teórica entre sus propulsores iniciales - intentó modelarlos en un escrito donde advertía sobre los riesgos de un "culto a la personalidad" que podría engeguercer a los críticos en la construcción de panteones con unos pocos consagrados y el destierro de un sinfín de excomulgados de la causa del cine. Aunque vista a distancia la tendencia parece haber permitido mucho más de lo que impidió. Por lo pronto, elevó el debate sobre un film a un plano superior al de la discusión de argumentos, con esta forma estética una expresión tan personal como cualquier otro arte y obligó - este caso sobre todo - a revisar presuntas ideas que tan sólo eran prejuicios. La política de autor no distinguió entre artistas y artesanos, entre cine serio y de entretenimiento, entre géneros mayores y menores. En ese sentido, tuvo a disposición medio siglo de historia del cine para revisar y descubrir, reacomodar nombres y méritos de acuerdo con un esquema valorativo fundado en la responsabilidad del cineasta como persona individual.

Godard afirmó que cuando la primera ola de la *Nouvelle Vague* lanzó su *politique des auteurs*, todos se escandalizaron por la idea de autor. Pero que ellos estaban más interesados en el otro término, el de política. Es que la *politique des auteurs* era un arma en el combate estético dentro del cine. No preocupaba a los críticos - cinéfilos tanto la formación de una visión sistemática sobre el cine en general (la reflexión sobre el método no era uno de sus tópicos favoritos) sino la conciencia de estar formando parte de ese cine del que de modo febril se ocupaban, promoviendo o combatiéndolo. Alguna vez Eric Rohmer señaló al respecto, acerca de la iniciativa de conjunto que alguna vez compartió con Chabrol, Truffaut, Godard o Rivette, entre otros : "Después de pensarlo bien ... creo que Bazin tuvo ideas y nosotros ... tuvimos gustos".

La tendencia tuvo una onda expansiva en la crítica de cine que acaso sea la mayor en toda su historia : una década más tarde, en otros países europeos, en los Estados Unidos y en América latina, por ejemplo, numerosos críticos adherían a esta corriente que - más allá de sus deformaciones - supo proponer un lugar especialmente activo para la crítica, bajándola del tribunal a la butaca, haciendo - tal vez el punto

decisivo para un balance finalmente favorable - ver más cine y revisar un cúmulo de prejuicios que pasaban por certezas.

AUTOR, TEORÍA DE

La mutación de la política de autor en teoría estuvo a la par de su difusión en los países anglosajones. Fue Andrew Sarris - en un célebre artículo publicado en 1962, que desató una feroz polémica en establishment crítico americano - quien primero la postuló como una teoría congruente para establecer las bases de una nueva historia del cine, atenta a sus principales creadores y no a sus períodos o determinaciones colectivas. Allí la llamó (haciendo honor a su origen europeo) la teoría de *auteur*.

Las afirmaciones de Sarris venían a encender la mecha de un contexto que tradicionalmente había postulado al guionista, en todo caso, como alguien digno del concepto de autoría (así como el productor es en el sistema de Hollywood el dueño, el propietario del film). Salvo casos excepcionales, como los de aquellos que habían sabido erigir su nombre como marca (con todo lo que ésta conlleva en tanto valor comercial), considerar a Nicholas Ray, Samuel Fuller o Robert Aldrich en tanto autores no podía dejar de provocar escándalo. Sarris - y poco después Peter Bogdanovich - mantuvieron grandes y virulentas batallas críticas contra Pauline Kael o Richard Corliss, sustentadores de la más tradicional concepción del guionista como autor.

Fuertemente resistida luego por las aproximaciones académicas provenientes del eje materialista - semiótico - psicoanalítico, la teoría de autor no ha dejado de influir, aunque de un modo oblicuo, en una parte considerable de la producción teórica contemporánea : la que se concentra en el análisis y la teoría estética. Si el concepto del director como autor posee sus bemoles, no hay duda de que al fin y al cabo parece resultar mejor garante de la calidad y forma de una película que la recurrencia a guionistas o productores. Por cierto, para los investigadores que atienden al sentido y funciones del cine como artefacto cultural e ideológico, otras categorías - como la de género o cines nacionales - han sido más productivas.

De un modo extremadamente prudente, Bordwell y Thompson deciden, en la primera parte de su excelente *El arte cinematográfico*, no renegar del término que pareció ser tabú durante el imperio de una idea presuntamente empírica del cine como obra colectiva, o el posterior patrocinio teórico de la "muerte del sujeto" y la "ilusión de autoría" : frente a las tradicionales concepciones del autor como persona física y como colaborador en un equipo, proponen algo cercano a lo que en su momento había avizorado Peter Wollen; designar como autor a esa entidad deductible de cierto grupo de películas que poseen marcas en común, que permite apreciar un principio de coherencia interna (temática o formal) entre ellas, y que puede recibir el nombre de John

Ford, Alfred Hitchcock, Samuel Fuller, aun trabajando a contrapelo de personalísimos guionistas o productores recalcitrantes.

C

CAMPO

El de campo es un concepto que incluye cierta tridimensionalidad, y que no debe ser confundido con su par fotográfico (el de la “profundidad de campo” de cualquier lente). En cine, el campo designa el espacio donde se disponen todos los objetos visibles dentro de los márgenes de la pantalla. Si la imagen cinematográfica es plana en términos físicos, no lo parece en cuanto a la percepción del espectador, que rápidamente se convence de asistir a la semipresentación de un espacio con profundidad, donde las cosas se acerca o se alejan, se asoman o se ocultan. Desde las primeras funciones del cinematógrafo el público debió tener cuidado (en el plato fuerte de cada presentación) con el tren que se abalanzaba. A nadie se le ocurrió que simplemente su imagen aumentaba de tamaño.

No debe confundirse al campo con el cuadro - este último, de índole bidimensional -; un objeto bien puede estar en cuadro aunque fuera de campo. Así lo está la cabeza amoscada del desdichado Dr. Delambre (cf. *La mosca*, de Kurt Neumann, 1959) hasta que su esposa le quita la capucha con la que se cubre media película, luego de un “pequeño accidente” (sic, el siempre moderado Delambre). También está la mayor parte del tiempo en cuadro, pero fuera de campo, el cadáver fresco oculto en el baúl de la osada pareja que desea demostrar su superioridad moral en *Festín diabólico* (Hitchcock, 1948). Esa zona de espacio imaginario perceptible dentro de la pantalla suele asumir, por otra parte, aquella cualidad de “ventana abierta al mundo” que León Alberti creía apreciar en la pintura renacentista y que evocaba Bazin como propia de la pantalla cinematográfica. El rectángulo tiende a ser percibido como la porción visible de un espacio mayor que, gracias a la movilidad del ojo (el nuestro y el de la cámara) y a la posibilidad de fragmentar en planos el relato cinematográfico, construye desde la institucionalización del cine clásico un *hábitat imaginario* donde el espectador reside en el curso de una película. Hay, así, cierta porción tan invisible como esencial para la conformación del espacio fílmico, una zona sólo sugerida, de importancia igual o mayor que la del rectángulo visible. ¿Adónde se van los personajes que salen de cuadro? No salen de la escena imaginaria, sino que simplemente se evaden de nuestra mirada. Hemos aquí ante el origen mismo (y la condición necesaria) de la posibilidad de los movimientos de cámara y del montaje cinematográfico, en suma, de eso que suele considerarse como el lenguaje del cine.

CUADRO

Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla. El término - nada casualmente - alude a un modo directo al espacio de la pintura. Cabe

destacar que la proporción clásica de pantalla cinematográfica remeda la relación de uno de los formatos más comunes de la pintura de caballete. Durante buena parte del cine mudo, mientras se creaba lo que podemos llamar lenguaje cinematográfico, era común la experimentación con variaciones en el cuadro. Enmascarado zonas de la pantalla, no era nada extraño ver formarse planos cuyos contornos eran redondos u ovales, o bien rectángulos orientados en forma vertical. Luego estas búsquedas cayeron en desuso, aunque el espacio delimitado del cuadro llevó a muchos a intentar componer sus imágenes a la manera pictórica. Uno de los más tenaces trabajadores del cuadro fue Sergei Eisenstein. Su forma de componer el espacio cinematográfico de modo centrípeto, pensando a los bordes de la pantalla como un *marco*, recentraba sus imágenes en el juego de las figuras internas del cuadro. Algo semejante hizo mucho después - y con otra finalidad - Antonioni (especialmente desde *La aventura*, 1960), o mucho más cerca David Lynch (desde su mismo debut con *Eraserhead*, 1978) o el Godard reciente (*Nouvelle Vague*, 1990) por citar algunos casos notables, más interesantes que el obvio y recalcitrante Peter Greenaway. El trabajo de la pantalla en función de cuadro suele guiar también a la experiencia televisiva y buena parte del documental, donde el énfasis en la composición deja paso a la atención por *lo visible*, centrado en la pantalla. De igual modo que el procedimiento anterior, la concepción de lo puesto en pantalla como puesto "en la mira" deja en segundo término la construcción de un espacio imaginario que haga operar a los bordes del cuadro como *ocultadores*, dejando sospechar la presencia de eso que no por dejar de ser visto marca su peso más allá de los bordes de la pantalla. Ese magnífico solitario que fue Bresson supo tensar el cuadro cinematográfico como ninguno, desencuadrando a sus personajes hasta el paroxismo para jugar, con un espacio imposible en términos pictóricos, a un verdadero arte del escamoteo.

D

DÉCOUPAGE

En francés, *découper* significa trozar. Aunque en cuanto al cine parezca un concepto elegante, remite directamente a lo que hacen los carniceros al convertir una media res en todos esos complejos cortes que en cada país reciben nombres de carnicería diferentes y complicados (como ocurre en los planos cinematográficos), siempre propicios al malentendido. Aplicado originalmente por críticos y teóricos de ese origen, es precisamente en ese sentido con el que se ha trasladado al cine este término ubicado entre lo técnico y lo teórico, que se aplica en varias acepciones :

- 1) En lo que toca a la realización, el *découpage* alude a la operación llevada a cabo por el director al convertir la continuidad de la narración de un guión literario en una sucesión de planos a rodar, y de cambios de encuadre dentro de esos planos. Algunos han intentado traducirlo a nuestra lengua como “planificación”, otros como “desglose”. Distintas insatisfacciones han determinado la internacionalización del original *découpage*.
- 2) Se suele también llamar *découpage* al resultado de la operación inversa, cuando de una película terminada se elabora - bajándola de la pantalla - su guión transcripto. De esa manera, muchos denominan así a esos guiones que publicados como libros, recrean en la letra - sin ninguna alteración - una película. Para citar un caso ya histórico; la revista francesa *L'Avant-scéné du cinéma* publica desde hace varias décadas, mensualmente, el *découpage* de un film relevante.
- 3) Por último, un sentido diferente se sumó a la palabra desde el ámbito académico, al crecer en precisión y ambiciones la práctica del análisis fílmico. Desde allí, se llama *découpage* a la partición de planos y encuadres a *posteriori*, en el interior de una secuencia, para su mejor observación. Muchos de los más influyentes análisis de películas de los últimos veinte años se acompañan por una serie fotográfica que los ilustran visualmente y ponen a prueba lo escrito sobre el fragmento trabajado (ya son clásicos los trabajos de Raymond Bellour sobre secuencias de films de Hitchcock, o el magistral análisis de Jean Douchet hiciera sobre 17 planos de *Furia*, 1937, Fritz Lang). Se reserva el término de *segmentación* para la división de películas entera en secciones más abarcativas, como partes de episodios o secuencias.

DIÉGESIS

Casi cualquier cinéfilo deseoso de prolongar con la lectura su inquietud de saber algo más sobre esa cosa llamada cine, suele tener en las primeras páginas de incursión en algún texto de seria apariencia y procedencia académica el encontronazo fatídico con la *diégesis cinematográfica*.

Término con resonancias de dolencia atípica, que los especialistas no se preocupan en explicar porque lo dan por sobreentendido, como elemento ya aprendido, infaltable de la jerga de iniciados. El caso es que “universos diegéticos”, la música “diegética” o “extradiegética”, los elementos “homodiegéticos” o “heterodiegéticos” abundan en los estudios sobre cine desde hace varias décadas. Más de un lector habrá de preguntarse qué es en definitiva lo que quiere decirse con el vocablo. Para colmo, el término suele ser usado con sutiles variaciones de acuerdo a escuelas, corrientes. Veamos - como deletreaba Joan Crawford en cierta línea memorable de *Johnny Guitar* (1958) - “que hay en el fondo de esto, Emma”.

Aunque se lo encuentre muy frecuentemente en numerosos trabajos adscritos a la semiótica del cine, el término fue introducido al final de los '40 por el filósofo Étienne Souriau, entonces a la cabeza del Institut International de Filmologie. Tomándolo del griego (*diégesis* era, como la *mimesis*, una de las modalidades de la *lexis* o discurso) Souriau la definió como “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la “ficción”. De ese modo, pasó a denominarse como diégesis al universo que abre el cine cuando comienza a funcionar como una máquina narrativa, contando una historia y a la vez construyendo el espacio imaginario en el que ese relato puede desarrollarse.

Aunque el término fue considerado como sospechosamente englobante y fenomenológico para la empresa semiológica, subsistió a lo largo de sus incursiones, y hoy se mantiene indemne en los estudios sobre cine, hechos desde perspectivas más que distantes de la semiología, como la cognitiva. Acaso su misma amplitud y maleabilidad le haya provisto de una peculiar capacidad de supervivencia.

La diégesis se despliega a partir del poder del cine de crear mundos imaginarios que se sostienen por su propia consistencia, a menudo en confrontación con la realidad cotidiana. Lo diegético no sólo comprende lo representado en la pantalla, sino el universo sugerido del cual lo mostrado es sólo parte. Así, ante cualquier *western* u *horror film*, su comienzo implica - más allá del incipiente desarrollo de una nueva historia - inmersión en un espacio con sus propias posibilidades, sus códigos, sus pautas de verosimilitud. El de la diégesis es un cosmos regido por reglas precisas, que se termina de convertir en un todo coherente gracias a la elaboración y zambullida imaginaria en él por parte del espectador, que en la misma operación se desvía provisoria y estéticamente de ese otro mundo que pertenece y lo aguarda fuera del cine.

E

ENCUADRE

Aunque algunos apresurados todavía no lo distinguen del cuadro, esta noción incluye un factor crucial; sumado a los datos del cuadro y del campo, atiende al punto de vista de la cámara. En el encuadre se trata de lo visto, en función del lugar desde donde es mirado. La posición, la inclinación, la óptica utilizada, etc, hacen del encuadre un dato revelador de alguien instalado detrás de cada punto de vista, que decide desde dónde mostrar eso que se dispone en la pantalla. Tanto como Serguei Eisenstein (quien sostuvo una relación obsesiva con esta dimensión de la imagen en el cine), el omnipresente Orson Wells fue maestro absoluto del encuadre. No revolucionó solamente la profundidad de campo fotográfica - en esto parecen haberlo antecedido magistralmente Jean Renoir o Mizoguchi en sus films de los años ' 30 - ni el montaje dentro del plano, sino que fue un activista del encuadre, provocador profesional en batalla perpetua contra la mirada confortable. Cuarenta años antes del *steadycam*, colocó a su operador Gregg Toland en situaciones físicas, prácticamente insostenibles : acostado en el piso, mirando por lo visor de la cámara durante medio rodaje de *El ciudadano* (1941) y peripecias parecidas, convencido de que "la posición de la cámara debe ser la de mayor incomodidad". Cada encuadre del gran Orson es una declaración de principios, la firma al pie del cuadro, una tarjeta personal. Parece decir, como al final de *Soberbia* (1942) - donde apenas pudo contenerse de poner su físico en pantalla - , "Mi nombre es Orson Wells y yo lo dirigí".

Algo similar, y más sostenido, logró Yasujiro Ozu, durante su prolongada carrera acompañado de su cámara Astuta. El sistema de Ozu se veía ligado a un pulido de los encuadres que supo elaborar una construcción espacial tan inconfundible como irreplicable, a partir de los lugares cuidadosamente escogidos donde colocaba la cámara, y con ella, el ojo del espectador. Otros, como Luis Buñuel, elegían el encuadre como al azar, pero siempre daba la casualidad de que el punto de vista escogido era el mejor, a veces el único. Lo que lo llevó a una simplificación progresiva de su cine que, en los últimos años, obtenía largometrajes enteros con sólo dos centenares de planos (un tercio, o un cuarto casi de la cantidad estándar). Aunque puede ser que en cuanto a economía de recursos en relación con los logros, nadie haya igualado la proeza de Carl Dreyer en *Gertrud* (1964), con los ascéticos, prolongados y mediativos encuadres de su pocas decenas de planos.

En los últimos años, vía discurso publicitario y del videoclip, los encuadres parecen haber sido experimentados tan palurda y exhaustivamente que, casi exangües, apenas parecen delatar una mirada posible, la presencia de un principio organizador. La caótica confusión de puntos de vista *pintorescos* en un *trip* epileptoide no cesa de masajear una retina aburrida y anestesiada, que sólo de tanto en tanto, en algunas películas, deja sacudir al espíritu por la vieja emoción de ver aliarse en la

pantalla la imagen y el sentido. La recuperación de una ética del encuadre puede ser una de las mayores urgencias del cine presente.

ESCENA

En una película narrativa, se trata del conjunto de planos unidos por un criterio de unidad de espacio o de tiempo en el relato. La trama de un film está compuesta por una serie de escenas (claramente separadas de acuerdo con el guión) que se definen por cómo se va armando la narración en cuanto a su efecto diegético, no por la locación en el rodaje. Muchas veces, lo rodado en espacios muy alejados entre sí está destinado a construir una sola escena (Orson Wells llevó esta posibilidad al paroxismo en algunos diálogos de su *Otelo* (1952) cuyos interlocutores habían estado alejados durante el rodaje por centenares de kilómetros en el espacio y por meses o años en tiempo). Puede que una escena esté compuesta por un solo plano; en algunos directores que han sabido ser maestros del montaje en el plano o *plano secuencia* (Renoir, Dreyer, Jancsó, Tarkovski, Angelopoulos) muchas veces una escena está resuelta sin transiciones en un solo plano de encuadre variable. Y en el cine primitivo, la equiparación entre plano y escena sostuvo una forma de narrar estabilizada durante casi un par de décadas y fundada en el modo de articular la acción en el teatro.

F

FORMALISMO

En un sentido amplio y hasta algo impreciso, se suele llamar así a toda tendencia a un tratamiento que en un film indique una acentuación del trabajo sobre la forma por sobre la transmisión de un mensaje (pensando este último como contenido o “fondo”).

En una aceptación más estricta, desde el punto de vista de la teoría del cine, se conoce con ese nombre al trabajo desarrollado durante la segunda y tercera décadas del siglo por un grupo de teóricos rusos entre los que se destacaron Victor Sklovki, Boris Eichenbaum, Yuri Tiniamov, Roman Jakobson, Boris Kasanski y Alexander Piotrovski. Aunque no estaban únicamente interesados en el cine – el lenguaje poético acaso fue su mayor preocupación – los formalistas han producido un trascendental cuerpo analítico y teórico sobre diversos aspectos de lo cinematográfico. Su visión de lo estético como una esfera – si no autónoma – al menos diferenciable de lo cotidiano, abrió vías para el análisis estructural que posteriormente iba a proponer, por ejemplo, la semiología. Por otra parte – lejos de incurrir en una actitud de “el arte por el arte” que luego les fue endilgada por los policías culturales dentro y fuera de la Unión Soviética – los formalistas atendiendo al espesor de lo estético y elaborando herramientas teóricas y analíticas que marcaron notoriamente a los artistas de su generación, entre ellos, los cineastas.

Singular fue el caso de Serguei Eisenstein, con quien el tráfico de ideas tuvo un sentido doble. En forma algo más atenuada, ecos formalistas pueden advertirse en los trabajos de Pudovkin, Meyerhold o Kulechov (con estos últimos, hasta en una fructífera oposición, como lo demuestra un interesante estudio de Silvestra Mariniello al respecto). El estudio pormenorizado del estilo en el cine, la relación entre lo cinematográfico y otras disciplinas artísticas, el examen de la narración y la construcción semántica mediante la imagen y el sonido fueron algunos de los puntos centrales abordados por la iniciativa formalista, que propuso uno de los debates intelectuales más inspirados de los que el cine tenga memoria, con efectos reconocibles en las películas de su tiempo.

El legado formalista se prolongaría hasta el presente, pero el movimiento debió soportar (como el mismo cine que contribuyó a germinar) un lamentable eclipse. El término “formalismo” derivaría poco más tarde de la explosión de los ‘20 – estalinismo mediante – un poco menos que un insulto, o peor, una incriminatoria con el índice apuntando a Siberia. Aunque los formalistas estaban bien distantes de la torre de marfil – uno de sus principales intereses se dirigía a la forma en que lo específico de los discursos artísticos interactuaba con otras producciones, como aquellas propias de las ideológicas – sus preocupaciones y concepción del marxismo no encajaban dentro de los cánones del realismo socialista; el zhdanovismo no estaba para tales sutilezas. La incriminación trascendió las fronteras soviéticas y llegó a expandirse por

otras latitudes a lo largo de un par de generaciones, casi como sinónimo de decadentismo burgués. Hasta en Francia, hacia lo años '50, el difundido Marcel Martín - crítico cinematográfico tan respetable como sensible a las consignas del PCF - propinaba el epíteto en tal sentido a lo largo de las primeras ediciones de su clásico manual, *El lenguaje del cine* (posteriormente debió reformular los pasajes en cuestión, actualizando su vocabulario).

En líneas generales, dentro del marco de una crítica básicamente atenta a la interpretación de contenidos, el término en su uso vulgar aún hoy es acompañado para muchos de un matiz descalificatorio, como denunciando cierta preferencia por el ornato, o una tendencia al virtuosismo estéril.

No obstante en el plano teórico las semillas formalistas aún siguen dando frutos; en los Estados Unidos, Kristin Thompson ha liderado una corriente bautizada a fines de los '70 como neoformalista por su inspiración - aunque no exclusiva - en los trabajos de aquellos teóricos rusos. Más que una teoría en sí o una metodología, la autora ha preferido definir al neoformalismo como un "enfoque", en el que los presuntos contenidos (que aun hay quien los piensa como preexistentes y a transportar por ese envase llamado forma) no son sino efectos de operaciones formales. El neoformalismo tuvo su auge a lo largo de los '80 y ha permitido una de las incursiones más lúcidas de la teoría y el análisis fílmico en las últimas dos décadas, aunque en el panorama de la actual teoría del cine, esa corriente parece un tanto desdibujada por la progresiva incursión de sus propulsores iniciales en el conglomerado que intenta definirse como posteórico. Y aquellas teorías no exentas de impulso poético junto a la libertad creadora de los viejos formalistas parecen haber sido remplazadas en buena medida por los reclamos científicistas y el amparo en las especulaciones de la ciencia cognitiva.

FUERA DE CAMPO

Cuando los bordes de la pantalla actúan como máscaras, cuando las superficies que se muestran en ellas bien pueden ocultar algo, esa zona encubierta que llamamos *fuera de campo* comienza a sospecharse como decisiva en el espacio del cine. Si es posible pensar en un fuera de campo en la pintura o en la foto, los efectos de marco como frontera no traspasable en el primer caso, o de corte casi quirúrgico en el segundo, reducen a éste a una condición casi inerte. En el cine, el fuera de campo se *activa* por su dimensión temporal, y redobla por la acción del sonido sobre la imagen. Pero existía - si bien con ciertas dificultades por los recursos exclusivamente ópticos - en el cine mudo. Más allá de la etiqueta de "expresionistas", cineastas como Frederich Marnau - en *Nosferatu* (1922) o en *Amanecer* (1927) - o Fritz Lang - ya en el primer *Dr Mabuse* (1922) o en *Espías* (1928) - siempre estuvieron en claro este punto. Si la producción del primero se cortó abruptamente por su muerte temprana, previa al estreno de *Tabú* (1931), impidiéndonos apreciar cabalmente la

incorporación del sonido sincrónico sobre su obra, con el segundo la renovada explotación del fuera de campo por recursos acústicos quedó plasmada de forma magistral desde su primera película sonora; *M, el vampiro* (1930).

Espacio crucial para géneros enteros (las obras maestras del cine fantástico o del policial negro son impensables sin el uso del fuera de campo), cuenta con seis segmentos, según estipuló Noel Burch en un texto ya clásico : sumado a los cuatro bordes del rectángulo visual se encuentra también lo que reside en el fondo de la pantalla, detrás de lo visible. Por otra parte, en forma no menos inquietante, resta una porción del fuera de campo que actúa más acá de lo visto, en ese punto invisible que es precisamente aquel por el cual miramos.

A menudo el fuera de campo designado - apelando a términos estrictamente visuales - como espacio *off*, por su condición de abrirse evidentemente como exterior a los bordes del cuadro. Pero en lo que respecta a su integración imaginaria, es más bien un espacio *in*; lo visto y no visto forma un todo homogéneo y reversible en cuanto a la diégesis.

Serguei Eisenstein, que con todo lo que reflexionó sobre el cine no parece haberse interesado especialmente en cuanto al peso del fuera de campo, si lo hizo sobre un concepto vecino que puede prestarse a malentendidos; se trata de lo que llamó *fuera de cuadro*. Con él intentó dar cuenta de ese espacio radicalmente heterogéneo al de la película, donde se ubica tanto el trabajo técnico como formal que lleva al film, algo así como la "cocina" de cada plano. Esta dimensión tendría para algunos el mérito de remitir a lo reprimido en la diégesis, a las condiciones de producción del film como artefacto. Celebrada en su momento por materialistas y desconstruccionistas, y esgrimida contra un fuera de campo denunciado como "partícipe de la ilusión fílmica" (por tanto burgués y contrarrevolucionario, con las simplificaciones, urgencias y hasta gangsterismos intelectual propios del mayo posterior a 1968), la noción de fuera de cuadro tiene en realidad el mérito de ser un concepto radicalmente heterogéneo al que nos ocupa, y que habla en todo caso de ese punto ciego desde donde el film es anunciado.

G

GAG

En su origen, el término *gag* designaba a las improvisaciones breves que un comediante teatral agregaba a su papel. Curioso inicio ligado a una posterior inversión de sentido, dado que pronto comenzó a referirse, en el cine, a sucesos ligados a la acción y donde el parlamento está lejos de importar. Aun cuando durante un *gag* se hable, y mucho, el mecanismo del humor se juega por otro lado.

En todo *gag* hay dos momentos : a) el del desarrollo de algo aparentemente previsible, b) el de la irrupción de una sorpresa que aniquila la expectativa anterior, dejando ver una lógica mayor - a menudo devastadora - que aquella que preveíamos. Algo de triunfo para el

espectador hay en cada *gag*, que puede corresponderse con la desventura o el logro de un personaje. Con el impasible Búster Keaton en la cumbre, es posible diferenciar en forma terminante el *gag* del chiste, ejercicio de humor verbal que funciona de, por y para la palabra. No está mal, después de todo, que su sentido original se haya dado vuelta, ya que el *gag* es la función más subversiva que pueda imaginarse en el curso de una ficción cinematográfica. Es la puesta en escena pura - un *gag* no suele incorporar confortablemente al montaje en su interior - de una demolición festiva, de la quebradura de toda ley, y que cuestiona especialmente aquellas propias del realismo cinematográfico, Buñuel, quien alguna vez escribió que el cine Keatoniano "enseña a la realidad", amaba los *gags* (sus últimos flms son fundamentalmente una acumulación de ellos) y por supuesto también a Búster Keaton, ese que según Marcel Oms "no ha sido jamás policía en ninguno de sus films.

GORE, CINE O SPLATTER

En inglés, sangriento; Es un tipo de películas centradas en la violencia y el gore. Este énfasis en efectos especiales asquerosos y sangre excesiva comienza en los años '60 con las películas de Herschell Gordon Lewis como por ejemplo *Blood Feast* (1963)

El término de "splatter" es siempre confundido con "slasher". Aunque tienen cierta similitud una película slasher como *Halloween* (1978) no puede ser considerada splatter ya que no muestra suficiente gore.

Algunas veces el gore es tan excesivo que la película se convierte en una comedia, es el caso de *Evil Dead II* (1987) o "Tu madre se ha comido a mi perro" (*Braindead*), uno de los trabajos seminales del ahora reconocido Peter Jackson (*El Señor de los Anillos* o *King Kong*). **Splatstick** es un término utilizado por la estrella de *Evil Dead*, Bruce Campbell, para describir a este tipo de películas. Se define como comedia física incluyendo sangre y vísceras. Algunos ejemplos de estas películas son *Bad Taste* (1987) y *Dead Alive* (1992) del director Peter Jackson.

Escenas splatter o gore pueden ser vistas en películas de otro género, como *Kill Bill* (2003) de Quentin Tarantino, *Kill Marines* de Teodoro Reyna, *La Pasión de Cristo* y *Apocalypto* de Mel Gibson y *Saló o los 120 días de Sodoma* de Pier Paolo Pasolini (que posee, ante todo, contenido pornográfico), relacionadas con lo grotesco.

H

HORROR, FILM DE

Adaptación de la muy popular expresión *horror film*, imperante en los países anglosajones. El género es más habitualmente citado en nuestra lengua como *cine de terror*. Los teóricos suelen mantener sutiles discusiones sobre las diferencias entre el horror y el terror, que extendiéndose a la crítica literaria pronto llegan a la antropología, psicología y filosófica. Aquí las consideraremos como sinónimos. Se trata de un género - como su par literario - definido por el efecto que procura obtener en el espectador, de lo cual da cuenta la deliciosa clasificación empírica de "películas de miedo".

Aunque algunos especialistas hayan extendido las fronteras del *horror film* hasta límites que lo convierten en una entidad vaga, es preciso que los horrores convocados pertenezcan al plano de la ficción. Es cierto que *Noche y niebla* (1955) provoca horror en el espectador, pero sus pavores no pertenecen al mundo de lo imaginario. El terror que convoca el *horror film* debe ser de tipo estético, no exento de la dimensión de juego que lo conecta con algunos de los oscuros placeres del espectador.

En los terrenos que deja vacante la creencia se instala la posibilidad de gozar con el miedo de lo inexplicable, lo sobrenatural que acecha a un sujeto que se cree dueño de su razón y capaz de entender la realidad.

En las sombras de un film de terror siempre acecha el mal, inexplicable, amenazante, excesivo para la razón del espectador e inequívocamente ligado a una fuente que hace estallar la noción de realidad. Es de allí que pertenezca al terreno de lo fantástico en el cine. Y aunque *Henry, retrato de un asesino* (John McNaughton, 1990), *El silencio de los inocentes* (Jonathan Demme, 1991) o *Seven* (David Fincher, 1996) coqueteen con el espanto del espectador, la apelación en última instancia a la coartada de la psicología criminal los mantiene dentro del terreno del *thriller*. No ocurre lo mismo con la *Psicosis* hitchcockiana, que a contrapelo de su título, desborda cualquier categoría psicopatológica para instalarnos frente al abismo de esa presunta fortaleza que llamamos identidad (la de Norman Bates o la nuestra, lo mismo da).

Como uno de los géneros más vitales del cine contemporáneo, el film de horror parece haber superado el gusto en el que fue confinado durante casi toda su historia, para formar parte de la actual producción *mainstream*. En un proceso abierto en los primeros '70, con los avances del *make up* y los *fx*, ciertos atributos en los que tradicionalmente se reparaba para confinarlo en una especie de infierno cinematográfico (aunque más no fuera por una simple cuestión de *gusto*) comenzaron desde entonces a incorporarse a otros géneros. Baste reparar, al respecto, que los excesos mostrativos del *gore* - rincón del *horror film* especializado en la exhibición de mutilaciones, vísceras y demás repelencias - que eran casi un tabú audiovisual en los '60, al borde del porno, en films de su pionero Herschell Gordon Lewis como *Festín de sangre* (1963) o *2000*

maniacos (1963), hoy participan en momentos escogidos de los más variados *thrillers* sin escándalo. Atenuando algo la rusticidad del *gore* original. George Romero acuñó la denominación de *splatter movies* (películas salpicadoras) para sus shockeantes y dinámicos encuentros con zombies, a partir de *La noche de los muertos vivientes* (1968). El auge de los *splatters*, aseguran los especialistas, se prolongó hasta fines de los '70. El problema es que, para el espectador del *horror film*, las fronteras del asombro y el miedo - como las de la repugnancia - siempre retroceden. Desde ese entonces, los efectos procuraron elevarse del la simple carnicería o las explosiones de materia viviente hacia metamorfosis más extrañas, o combinaciones que se deslizan hacia un horror que trasciende la carne y apunta a lo sobrenatural o a lo casi inimaginable, como en *El enigma de otro mundo* (John Carpenter, 1982) o *Hellraiser* (Clive Barker, 1987).

En sus estremecimientos, acaso el *horror film* lleve a su extremo los modos de impacto que la imagen en movimiento tuvo en sus espectadores más tempranos, como lo ha señalado Jean Louis Schefer cuando reparó en que ese motor que nos lleva al cine consiste fundamentalmente en la busca de sus "efectos de asombro y terror", esa conmoción placentera que nace al presenciar lo que no por imposible resulta menos amenazante, aunque por suerte queda confinado en la ficción. Emoción que se impone incluso al hecho de estar presenciando algo que fue registrado a partir de algún acontecimiento real : aquí el realismo se acrecienta como efecto, y pone entre paréntesis a las realidades irrisorias que ha tomado la cámara (actores, decorados, *fx* o *make up*) para asomar ante el espectador un universo que toma la forma de sus terrores y deseos más oscuros.

I

IMPRESIONISTA, CINE

La denominación creada originalmente para aquellos pintores franceses del siglo pasado pasó a describir en forma oblicua – de acuerdo con una propuesta de Henri Langlois y apoyada por George Sadoul – una modalidad cinematográfica que, trasciende la vocación realista, buscaba evocar en el espectador la impresión subjetiva del realizador. Un heterogéneo grupo de cineastas franceses de los años '20 recibió el apelativo, aplicado a su vez de un modo apropiadamente impresionista.: Abel Gance, Germaine Dulac, Marcel L'Herbier y Louis Delluc fueron considerados los principales exponentes de este presunto movimiento (vistos desde el exterior y de modo retrospectivo). Todos evitaban, es cierto, la narración lineal y realista, la preocupación por el tema y hasta lo representativo en la imagen. Apreciaban llamarse "cinematografistas" y buscaban separar al cine de su esclavitud de la "realidad fotográfica". Para ellos, la autonomía pasaba por la emancipación del cine de la novela, del teatro, del referente fotográfico, para explorar un mundo donde los efectos visuales, las variaciones de foco, el montaje y la perspectiva inesperados entendían al nuevo arte como una forma peculiar de extender la ensoñación y lo imaginario. Por separado, estos artistas no ocultaban – debido a motivos diversos – su admiración por las obras del así llamado expresionismo cinematográfico. Gance, como solía hacerlo, precedió al grupo con la *extravaganza* titulada *La locura del Dr. Tube*, en 1915. Delluc y Epstein conjugaron sus películas con sus ensayos en la revista *Cinéma*, del primero, quien comenzando como crítico y teórico pasó luego a la realización. La corriente, con sus aires de vanguardia, no se llevó muy bien con un público mayor que el del cenáculo de origen, y en los mismos '20 las personalidades se dispersaron en busca de otras experiencias. Gance siguió buscando la "música de la luz" en su ultrasubjetiva visión de la historia (*Napoleón*); L'Herbier en sus ensayos psicológicos (*L'inhumaine*); Germaine Dulac coqueteando con el surrealismo en *La caracola* y *el clérigo* (1926) y con opacos resultados. Al parecer, fue en 1924 la temprana muerte del apasionado impulsor Delluc la que dio a la tendencia impresionista un tiro de gracia, llevando a sus singulares componentes a una rápida dispersión.

INTERTÍTULOS

A veces conocidos como rótulos, o simplemente carteles, son esas leyendas que acompañaron el período mudo desde que, en pleno primitivismo, pudo asegurarse de dos cosas:

- a) que su público sabía leer y
- b) que conocía el idioma en que estaban formulados.

Los intertítulos reemplazaron al temprano presentador - comentarista del cine mudo (que hablaba durante toda la función, narrando la historia y sus alrededores, comentando la acción y hasta imitando voces y ruidos) luego de 1905 y abarcan muy amplias modalidades. Iban desde simples cartones preferentemente negros con las leyendas en cuestión (comentarios, líneas de diálogo) hasta pequeñas piezas de lo que hoy llamaríamos diseño gráfico. Al respecto, cabe advertir el uso que de ellos hizo Eisenstein en obras extremas como *La huelga* (1924) u *Octubre* (1927) convirtiéndolos en elementos separadores del flujo de imágenes, con un concepto de retomaría luego de medio siglo la estilística del videoclip. Habitualmente la ornamentación que rondaba los textos oscilaba entre cierto clasicismo o lo esperable de la *belle époque*, hasta la incursión en tentativas vanguardistas (cf. Las líneas oblicuas y los claroscuros de *El gabinete del Dr. Galigari*, 1919). Friedrich Murnau - cuando no los evitaba por completo, como en *La última carcajada* (1925) - supo experimentar asombrosamente con ellos, haciendo que sus mismos textos funcionaran como imágenes (*Amanecer*, 1927). No fue Murnau el único que en estas incursiones experimentales acudió a un concepto de diseño gráfico en movimiento, como lo prueba la notable serie de recursos exhibida también, por ejemplo, en la curiosa *El gato y el canario* (1927, Paul Leni). Es como si en la última época del período mudo la experimentación visual en los rótulos buscara efectos dramáticos y hasta sinestésicos. Parte de ella sobrevivirá en la especialidad de los *títulos*.

Los intertítulos no murieron con la llegada del sonido, sino que sólo pasaron a un discreto segundo plano. La fragmentación posmoderna parece resucitarlo, cuando separan distintos capítulos o secciones de numerosas películas en las que muchos creen advertir asombrosas innovaciones, como *Perros de la calle* (1990) o más recientemente, casi como moda, en *Tiempos violentos* (1994), *Antes de la lluvia*, *Underground* o *Contra viento y marea* (1996).

L

LINTERNA MÁGICA

Ilustre, popular y acaso el más misterioso artefacto de la arqueología del cine. Sus antecedentes, según documentos, parecen remontarse a la Antigüedad clásica. Ya en 1646, el padre Athanasius Kircher dejó registro del concepto básico y de una numerosa serie posible de estos aparatos de proyección de imágenes por medio de una fuente de luz y una lente en una obra de lovecraftiano título: *Ars Magna Lucis et Ombrae*. Como divertimento, la linterna mágica poseía un costado para el asombro y otro para el espanto; la difusión del tratado de Kircher acompañó el furor por las linternas mágicas en la segunda mitad del siglo XVII y todo lo siguiente, con versiones hogareñas, y otra más imponentes para espectáculos itinerantes. Las más ingeniosas hasta podían dar la impresión de movimiento en sus imágenes por medio de transparencias superpuestas y desplazables. Unido a ellas se expandió el espectáculo de las fantasmagorías, con sus historias pavorosas que aterrorizaron al público durante un par de centurias, en un esfuerzo por mostrar la dimensión espectral en la imagen que acaso sea el mayor antecedente como espectáculo del cine de terror.

El artilugio fue llamativamente perfeccionado en Inglaterra, paralelamente al invento de la fotografía. Juegos de lentes, varias imágenes movibles, efectos de cierre y apertura, junto a la posibilidad de usar fotos registradas sobre vidrio - entre otras capacidades - hacían que una linterna mágica maniobrada por un operador hábil y un buen narrador - a menudo reunidos en una misma persona - convirtiera a cada sesión en un *show* memorable, donde relatos fantásticos o maravillosos permitían a menudo la visión de lo imposible a los fascinados espectadores. En su autobiografía - que lleva el nombre del célebre aparato - Ingmar Bergman cuenta sus placeres y zozobras ante el juguete que hechizó su infancia y le concedió destino de cineasta.

M

MAINSTREAM, CINE

El cine mainstream puede ser definido como una "categoría ligada al cine industrial fundada en la eficacia de los presupuestos siderales, pensado por comités corporativos y presuntamente coincidente con los gustos del gran público de acuerdo a intrincadas operaciones de marketing". En definitiva, lo políticamente correcto, la línea dominante. Durante toda su trayectoria como director, Tim Burton se vio enfrentado a los ejecutivos de los estudios al tratar de plasmar su universo artístico en detrimento de los estudios de mercadeo y los testeos de opinión.

En el documental realizado por *Martin Scorsese* para el British Film Institute al celebrarse los cien años del cine, uno de los segmentos estaba dedicado a los "contrabandistas", haciendo referencia a aquellos directores que dentro del riguroso sistema de los grandes estudios podían "contrabandear" algunos conceptos artísticos ajenos a los impuestos por los ejecutivos.

Desde *Beetlejuice* hasta *Marte ataca!*, pasando por sus *films* más personales como *El joven manos de tijera*, *Ed Wood* o *La leyenda del jinete sin cabeza*, Burton se dedicó a "contrabandear" su maravilloso, infantil, oscuro y cautivante imaginario artístico.

Pero para muchos, su última producción - *El planeta de los simios* - es una película ciento por ciento mainstream, que pudo haber sido dirigida por Tim Burton como por cualquier ignoto y prolijo director de Hollywood.

La película está claramente dividida en dos partes: en la primera hora se nota la libertad creadora de Burton, siendo el resto un producto de las decisiones de los ejecutivos de los estudios y sus famosos testeos y proyecciones previas.

MÁSCARA

El término no remite al padecimiento correlativo a las seis horas de maquillaje que debía soportar Karloff antes de cualquier jornada de rodaje en *Frankenstein*, ni a las malformaciones que acarrió estoicamente Eric Stolz en *Máscara* y *La mosca II* (que debían haberlo hecho acreedor del Gran Premio Caras & Caretas de los '80). Llamado en inglés *catch* y *cache* por los franceses, se trata simplemente de la cobertura parcial del lente de la cámara que deja ver un recorte del campo visual, con fines diversos. En el cine mudo, se experimentaron así los más curiosos formatos de pantalla (en óvalo, rectángulos verticales, cuadrados, etc.) como remedando los marcos pictóricos propios del retrato, del paisaje o de otras especialidades a los que el cine de entonces acostumbraba referirse. Luego de los muy visuales y experimentadores años '20, su uso fue cediendo, perdurando en todo caso las máscaras que por su función narrativa aludían a puntos de vista inusuales como el ojo de una cerradura, los inefables largavistas o miras telescópicas. En los '60 y '70,

años de búsquedas renovadoras en lo formal, las máscaras parecieron resucitar dentro del campo del cine experimental y en algunos juegos visuales de, por ejemplo, un Brian De Palma temprano, con éxito diverso. Más recientemente, Kieslowski (junto al admirable fotógrafo Slawomir Idziak) incorporó toda una batería de máscaras semitraslúcidas con los más perturbadores efectos en las secuencias iniciales de *No matarás* (1986).

MCGUFFIN

También conocido como *Macguffin*, o *Magufiin*. Nombre de whisky que ha pasado a la jerga cinéfila como peculiar éxito; casi juega de comodín en las más diversas conversaciones sobre guiones y argumentos. Su popularización es paralela al ascenso crucial de Alfred Hitchcock – su propulsor principal – en el ranking de sabios del cine, a partir de la categoría de bufón en que había sido condescendentemente encuadrado a comienzos de los '50. El *Mcguffin* en sí no es nada en particular, lo que no impide que suscite tensión, persecuciones, luchas y hasta muertes en aquellos que disputan su posesión. Los personajes de un film pueden masacrarse en el afán por hacerse del *Mcguffin*, mientras el espectador asiste al combate sin necesidad de saber gran cosa de él. Hitchcock lo ha llevado a extremos de abstracción casi inauditos, lo cual no merma en absoluto su función de poner en marcha las más complejas maquinarias de intriga. En *La dama desaparece* (1935) era una melodía, en *Intriga internacional* (1959) era cierto “microfilm con secretos de Estado” que sólo necesitaba ser aludido. Cuanto más irrisorio, más notable es su acción. Un *Mcguffin* siempre tiene algo de secreto, y en ello reside su poder. Para esclarecer su estatuto ontológico a su discípulo Truffaut., Hitchcock relataba la siguiente parábola: “es posible imaginarse una conversación entre dos hombre que viajan en un tren. Uno le dice al otro: ‘¿Qué es ese paquete que ha colocado en la red? ‘ Y el otro contesta : ‘ Oh, es un *Mcguffin* ‘. Entonces el primero vuelve a preguntar: ‘¿Qué es un *Mcguffin*? ‘ Y el otro : ‘ Pues un aparato para atrapar leones en las montañas Adirondaks ‘. El primero exclama entonces: ‘¡Pero si no hay leones en las Adirondaks! ‘A lo que contesta el segundo: ‘En ese caso, no un *Mcguffin* ‘ “.

El *Mcguffin* no debe ser confundido con otro pariente cercano, conocido como *Weenie*. Éste es un objeto oculto y de existencia real, palpable, que provoca la codicia o la búsqueda apremiante de uno o más personajes. Puede ser un antiguo ídolo azteca, el Santo Grial o una esmeralda perdida. El término proviene de las películas en episodios o *serials*, donde solían aguardar al fin de las más riesgosas peripecias, para bien o para mal del que los alcanzara. El *Weenie* posee – aunque no se lo alcance – justificada consistencia en tanto objeto, mientras que el *Mcguffin* se acerca más a una idea, una abstracción o un inapreciable objeto de deseo. Y si la fórmula matemática de *Los 39 escalones* (1935) es un legítimo *Mcguffin*, la estatuilla que persiguen los personajes de *El halcón maltés* (el de

Hammett o el de Huston, para el caso da igual) no es más que un frustrante falso *Winnie*.

MINIMALISTA, CINE

El término obliga a un artículo conciso, dado que designa una tendencia del cine de vanguardia orientada a la máxima reducción de elementos perceptibles, tanto en lo formal como en su materia prima, tal como ha sido representada por obras como *Film in which there appear sprocket holes, edge lettering, dirt particles, etc* (1966), George Landow. Sin acción, sin personaje, de duración breve, el *minimal cinema* ofrece al espectador trozos de film proyectados en una pantalla como en su principal sustancia. Un uso más aproximativo se le ha dado al término en la crítica anglosajona, al usárselo en la apreciación de la obra de directores caracterizados por ascetismo y el despojamiento de lo ofrecido en pantalla. El caso más característico es el de Robert Bresson, aunque es lícito poner en duda si él estaría de acuerdo con la etiqueta.

MONTAJE

El término deriva del francés *monter*, de allí que los anglosajones prefieran - cuando hablan de la operación técnica que consiste en seleccionar y empalmar los planos de un film - referirse a lo que llaman *editing*. Ahora bien, no debe confundirse la dimensión propia del montaje con la maniobra técnica que consiste en elegir, cortar y pegar pedazos de película. Es, más bien, el principio organizador de todo film, en cuya estructura haya distintos puntos de vista ópticos. Así puede decidirse mediante el montaje qué elemento va a verse en la pantalla a continuación de otro - sea por un corte o un simple cambio de encuadre - ; qué cadena van armando entre sí estas distintas imágenes y, por último - pero no menos importante -, qué duración se le asigna a cada cosa mostrada en pantalla. De ese modo, los órdenes de la *conexión* de un plano con otro, el *encadenamiento* de éstos en una serie (sintagma, corrigen los semiólogos del cine) y la *duración* de cada plano - y del film en su totalidad - son regulados por el montaje. No son cuestiones menores; de allí que tradicionalmente se lo suela elevar al rango de piedra basal del lenguaje cinematográfico.

En realidad, el montaje es todavía hoy entendido en un sentido restringido por algunos y ampliado por otros. Bordwell y Thompson despachan rápidamente la cuestión estipulando que se puede considerar al montaje como "la coordinación de un plano con siguiente", instalándose muy cerca de la concepción técnica. Más teóricos en este aspecto, los franceses Aumont, Bergala, Marie y Vernet refieren que " el montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y / o regulando su duración". Si bien la expresión parece algo farragosa, posee el mérito de contemplar de entrada la presencia de

un montaje sonoro a la par de uno visual, y de concebir la operación de montaje como combinatoria de unidades discretas que no siempre coinciden con el plano. Por ejemplo, lo que ocurre en un plano secuencia será en realidad un caso de montaje absorbido en el interior de un plano, ligando encuadres sucesivos por movimientos de cámara. A la vez que los múltiples casos de montaje de elementos coexistentes en la pantalla (multiimagen, *split screen* o el cada vez más tentador montaje por capas de edición digital, en el que zonas de la pantalla conviven e interactúan recordando las ideas Eisenstein o Vertov postularon de un *montaje vertical*, esto es, de elementos simultáneos y donde el montaje cinematográfico se encuentra con su par fotográfico o el *collage* pictórico) se hacen tan viables como uno de elementos sucesivos, notamos que el campo se amplía y se hace mucho más complejo. Por otra parte, se despega de la operación del montajista para desarrollarse como concepto en la cabeza del director e incluso del guionista.

Muchos directores consideraron el montaje - en tanto manipulación del material ya rodado - como momento central en la creación de una película.: Orson Welles, Hitchcock, Godard. Otros no evidencian depender demasiado de esta instancia. Sujetos como Ford, Hawks o Buñuel parecen desdeñarlo... sólo porque ya montaron su película en su cabeza y así lo rodaron. El muy cotizado Jean Claude Carriere suele emitir en sus charlas sobre guión cinematográfico el siguiente *Koan* zen: “el guionista debe ser un muy buen montajista”

MONTAJE ACELERADO

Si en los comienzos del cine la impresión de rapidez o lentitud provenía principalmente de la velocidad con que se desplazan las cosas en el interior del cuadro, la invención del montaje comenzó a hacer derivar dichos efectos también de la combinatoria entre planos. Conjugando la rapidez de eventos en un plano con la veloz articulación con el siguiente, el desarrollo del cine clásico llevó, en los años ' 20, a una concepción casi paroxística de los efectos temporales logrados por el montaje excesivo como de costumbre, Abel Gance lo elevó a un protagonismo anticipatorio del uso que de él darían algunos maestros soviéticos en *La rueda* (1922), donde una locomotora desenfrenada parecía desarmarse (y con ella la sala entera del cine) a fuerza de ser fragmentada en inúmeros planos y recompuesta en pantalla, a toda velocidad, mientras devoraba kilómetros por su vía. El montaje acelerado fue tan seductor que algunos (con Pudovkin entre sus más entusiastas) lo consideraron como patrón mismo de la noción de ritmo cinematográfico. El cine clásico americano supo utilizarlo para breves secuencias de largos viajes, a modo de transición entre lugares y tiempos distantes, o bien como reforzador de las persecuciones automovilísticas que fueron de rigor en los tempranos '70 dentro del género policial (para corroborarlo, véase, por ejemplo *Bullit*, de Peter Yates).

MONTAJE AMERICANO

Se denomina así a una estrategia narrativa usada con grados virtuosismo por los montajistas del cine estadounidense de los años '30 y '40 (como para dejar constancia a los entendidos de que las maravillas del montaje no habían quedado confinadas al período mudo), aunque atenuado en su ostentación ante un espectador siempre más absorto por la historia contada que por los prodigios obtenidos en la moviola. Se trata de esas secuencias veloces y complejas hasta asemejarse a *collages* en pantalla, donde se condensan días, meses, años y hasta vidas enteras en unos pocos segundos de imágenes ultraveloces. Las películas de la Warner, con sus *gangsters films* y *biopics*, se especializaron en mostrar de ese modo las epopeyas de grandes hombres o enemigos públicos. La construcción de grandes obras o de imperios del crimen pudieron presenciarse en el cine al compás del vertiginoso montaje americano, que remedaba en la pantalla la erección de esos rascacielos que se elevaban terminados en tan sólo pocas semanas de vida urbana en Nueva York o Chicago. El cine cantando a la condensación del tiempo, como ejemplo clásico del vasto grupo, puede recordarse a *Cada ocaso yo muero* (1939) o *City for conquest* (1940), ambas con James Cagney compitiendo en velocidad con el susodicho montaje. Allí operaban una cantidad de códigos específicos propios del cine clásico y hoy sólo utilizables con fines nostálgicos o paródicos : las hojas del calendario reemplazándose vertiginosamente, las tapas de diario girando y cambiando titulares ante el espectador, breves situaciones que reseñaban temporadas enteras ... Orson Welles, apoyado en sus excepcionales montajistas de *El ciudadano* montó de modo fulminante y norteamericano - para no dejar duda de que lo era a pesar de sus experimentos con el plano secuencia - segmentos relampagueantes y demoledores como los del ascenso de Kane o el derrumbe de su segunda esposa - y mediocre cantante - Susan Alexander.

MONTAJE DE CHOQUE

Serguei Eisenstein, perenne obsesido por el montaje, lo veía en las más diversas formas artísticas, tanto en los *haiku* japoneses como en un fragmento de Balzac o Dickens. Impulsado como su camarada Pudovkin por las experiencias en el legendario laboratorio de Lev Kulechov, convirtió a este procedimiento en un punto central de su teoría y práctica cinematográficas. Tomando su concepto inicial de "montaje de atracciones" de la escena teatral, pronto derivó hacia una gama variada de formas de montaje que encontraría su cúspide en lo que llamó "montaje intelectual", una operación creadora que, a pura colisión de planos discontinuos, provocaría la generación de ideas en el espectador. Algunos momentos culminantes de *Octubre* (el petimetre Kerenski

alternado con un copetudo pavo real, una esfinge egipcia en plena masacre colectiva en San Petersburgo o sucesivos ídolos a derrumbar por la revolución en marcha) ilustran estas ideas. El cine de Eisenstein - al menos hasta *Alexander Nevski* - está atravesado por esta idea del montaje entendido como oportunidad para un conflicto, una colisión cuyos chispazos van más allá de lo narrativo o de lo representado en cada plano. Uno de sus proyectos nunca concretado consistía en una adaptación de *El Capital* de Carlos Marx, donde el montaje revelaría al espectador la dialéctica materialista del modo más luminoso posible. Paradojas de la historia audiovisual: los principales herederos formales del montaje eisensteiniano son hoy los *spots* publicitarios y una de las corrientes estéticas que suele habitar el heterogéneo mundo del videoclip, a puro golpeteo de planos. De los fusiles de *Potemkin* y las ametralladoras de *Octubre* a los palos de batería de una banda *Heavy metal*, el principio de choque se sostiene, aunque con un sentido evidentemente disímil. Antes se trataba de martillar conciencias, hoy de sacudir retinas y tímpanos. Razones en las que los cinéfilos nostálgicos se apoyan para ilustrar sus tesis de que todo decae en el universo audiovisual.

MONTAJE EN EL PLANO

Acaso sea un término más adecuado que el mucho más difundido del *plano secuencia*. Se trata de un procedimiento en el cual se produce en forma continua - en el interior de un mismo plano, sin transiciones intermedias - el pasaje de uno a otro encuadre por medio de movimientos de cámara u operaciones ópticas. Puede durar - o no - toda una secuencia; a veces coincide con ella en su extensión. Hay montaje en el plano dentro de la celeberrima escena de apertura de *Sed de mal*, de Orson Welles, y también lo hay en los ochenta minutos de *La soga* de Hitchcock. Esta forma de trabajar los planos a lo largo del tiempo y surcando el espacio fundamentó la estética de numerosos realizadores entre los que es posible destacar a Roberto Rossellini y Andrei Tarkovski. En algunos de sus pasajes más logrados, la articulación de los espacios se produce en tomas continuas, mediante la selección de los encuadres y la manipulación de la acción. Para apreciar uno de los casos límite del uso de montaje en el plano dentro del cine contemporáneo, véanse por ejemplo algunos films de Miklos Jancsó como *Los desesperados* (1966) o *Los vientos brillantes* (1969), o más recientemente -ligadas a las anteriores en más de un sentido - la descomunal *Megalexandros* (1981) de Theo Angelopoulos, donde parsimoniosos *travellings* y paneos van revelando un paisaje donde extrañamente - mediante la ausencia de primeros planos y la longitud de las tomas - lo que permanece fuera de campo va dominando - extraña experiencia para el espectador contemporáneo - el sentido de la ficción.

MONTAJE NARRATIVO

Una de las formas más comunes – tal vez excesivamente sencilla, y por lo mismo engañosa – de clasificar distintos tipos de montaje consiste en dividirlos de acuerdo con su función *narrativa* (esto es, de acuerdo con los cambios necesarios para seguir una acción) o *expresiva* (para provocar un efecto estético, metafórico o rítmico, entre otros posibles). El montaje en el cine clásico norteamericano siguió a grandes trazos – desde los tiempos del fundador David W. Griffith, quien codificó sus modos principales – una máxima: la de privilegiar la continuidad narrativa. De este modo, el mejor montaje será, en la mayor parte e la extensión de un film, el que menos se note como una sucesión de cortes. El espectador, capturado por el relato, no advierte la discontinuidad e los planos, suturándolos uno con otro y convirtiendo el montaje en una operación *invisible*. Hasta los '60 en el cine norteamericano reinó sin competidores esta concepción del montaje, luego acompañada por otras formas que – proviniendo e algunas corrientes sesentistas que a su vez eran herederas e algunas vanguardias e los años '20 – expusieron al público a impactos calculados por los bruscos, evidentes saltos de plano a plano. *Contacto en Francia* (1971), de William Friedkin, fue todo un hito de esta forma de montar que encuentra en las mejores películas de Walter Hill o Brian de Palma muestras e una maestría indudable.

MONTAJE PARALELO

Se refiere a una forma particular e montaje narrativo que pone en contacto dos acciones simultáneas y que ocurren en espacios diferentes, aunque unidas dramáticamente. La acción avanza n el montaje paralelo mediante dos cursos que van a la par, y el desarrollo de uno afecta a otro. Griffith lo explotó al máximo en la monumental *Intolerancia* (1916) intercalando cuatro historias que en el punto culminante del film se intersectan en breves fragmentos que se suceden en intervalos cada vez más reducidos. Francis Ford Coppola hace uso habitual el procedimiento en muchos de sus films cuando – como en los tres *El Padrino* (1972, 1974, 1990) o *Bram Stoker's Dracula* (1992) – construye los climax mediante el contraste de una masacre o crimen respecto e alguna celebración. Especialmente apto para las metáforas y los simbolismos, el montaje paralelo debe distinguirse del *montaje alternado*, donde las acciones que se muestran desde puntos distintos son simultáneas en el tiempo de la ficción, y suelen concluir en un espacio común (es lo que Griffith armaba en sus famosos *last minutes rescue*: una victima asediada se mostraba a punto de sucumbir, mientras los salvadores acudían al rescate y la acción se dividía en ambos espacios; la gracia de la cosa consistía en que siempre se salvaran por un pelo). Christian Metz, en un artículo célebre, propuso separar a los dos de otro tipo de montaje, al que denominó *alternativo*. Es el que se produce cuando las acciones montadas son sucesivas en el tiempo de la ficción. Por ejemplo, un diálogo donde el plano de alguien que habla es sucedido por otro en el que su interlocutor responde, y así siguiendo.

MONTAJE RÍTMICO

El encuentro entre montaje y ritmo está estrechamente conectado con las teorías y prácticas de vanguardia ligadas al cine. Si en la música y la poesía vanguardistas el concepto de ritmo era decisivo (en los sincretismos con los géneros populares en la primera, o en el recurso a lo sonoro de la lengua en la segunda), ¿por qué no lo iba a ser en el cine? El montaje, como combinatoria que apela a la alternancia y creación de ritmos, bien puede operar en la organización de planos que ni siquiera poseen imágenes; tan sólo articula formas texturas. Así, *La vuelta a la razón* (1923), de Man Ray, debe su estructura al montaje que organiza su breve transcurso, casi todo abstracto.

Forma básica del montaje, en tanto recurre a su impacto más sensorial (incluso previo al sentido de la imagen) este modo rítmico puede preciar con extremos de virtuosismo en algunas obras maestras del último período del cine mudo que quizá se abra con *La rueda* (1923) de Abel Gance. Este costado *maquinista* el montaje rítmico sería ahondado por los soviéticos (especialmente Vertov, Eisenstein y Pudovkin) e impactaría igualmente en el Ruttman de *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1926).

Luego de ser relegado a su acción en secuencias de montaje acelerado dentro del sistema del cine clásico, el montaje rítmico hizo su reaparición a través de los nuevos cines de los '60, y una década más tarde desembarcó nuevamente en el cine *mainstream*. Directores atentos al montaje lo han explotado sin prejuicios para crear especialmente situaciones de tensión en el espectador durante las escenas de acción; por ejemplo, en los últimos años, unos cuantos ejercicios de estilo de Oliver Stone, como *JFK* (1991), *Asesinos por naturaleza* (1994) o menor medida *Nixon* (1996).

Esta idea del ritmo inherente a los planos mediante la operatoria del montaje es reemplazada por el montajista Albert Jurgenson por la idea de una "respiración" que el film posee, adjudicada por el montaje pero tomando en cuenta a la película como organismo viviente no como una pieza musical o una maquinaria. Tarkovski intentó sustituir la clásica idea de ritmo - planteada en sus términos clásicos a la manera de un Pudovkin - por la postulación de un tiempo interno de cada plano, que el montaje (como el cincel del escultor) debería pulir, hasta dejar expuesto al espectador el propio y único ritmo interno de cada figura cinematográfica, tensándola a un grado de experimentación máxima en *El espejo* (1974).

Esta puesta a la sensación, a las cadencias temporales, al impacto físico sobre el ojo que implanta el montaje rítmico ha llegado a su paroxismo en los estilos de la televisión de los años '80 a la fecha, de lo que pueden dar muestra los video clips, *spots* y separadores que pueblan todo rincón, durante las 24 hs, de la siempre parpadeante pantalla electrónica.

MOVIMIENTO ACCELERADO

Efecto de mayor velocidad en la acción obtenida en pantalla que la ejecutada durante el rodaje, producto de la filmación a una cadencia más lenta que la estándar. Cuando las cámaras eran manuales ya el procedimiento era conocido bajo el nombre de *undercranking*, y consistía en girar la manivela más despacio que la velocidad usual de paso de 16 fotogramas por segundo (que por otra parte no era tan estable; la regulación dependía de la energía y ánimo del camarógrafo, de modo que lo de los 16 cuadros fue algo aproximativo hasta la instalación del motor). Así un Mack Sennett, por ejemplo, supo provocar efectos cómicos en innumerables *slapsticks*. Murnau, en el otro extremo, la aprovechó - combinada con animación de objetos con *stop motion* - para enrarecer los ajetresos de su *Nosferatu* (1922) en tránsito de Transilvania a Dresde. Ambos usos emparentan su eficacia en mostrar a los personajes con algo de inhumano, como autómatas o insectos, resaltando de paso lo mecánico del movimiento en la imagen del cine y lo que en ella hay de artificio. Para los espectadores del cine sonoro en adelante (a 24 fps) el movimiento rápido parece haber quedado indisolublemente ligado a la percepción que se tuvo desde allí de las películas mudas. Filmadas a una velocidad menor que la actual, están condenadas - en caso de pasarse en proyectores de cine sonoro - a verse aceleradas. Muchos directores han aprovechado este efecto par inducir un toque entre pícaro y nostálgico a sus películas. Los Beatles, por ejemplo, remedan a cómicos del cine mudo en *Anochecer de un día agitado* (1964, Richard Lester). El acelerado involuntario en la proyección de películas mudas es un efecto problemático, dado que impide entrar en los tiempos reales de aquellas películas; se desmantelan los climas dramáticos al ingresar en un mundo involuntariamente apurado. La difusión de films mudos en video reproducidos a la velocidad original ha restituido a los espectadores actuales tanto la experiencia de la música que los acompañaba (o al menos alguna similar) como la velocidad correcta. Ver a Keaton, von Sroheim y Griffith operando en esas rigurosas ediciones - luego de años enteros de proyecciones inadecuadas, limitadas por la técnica - provoca hoy asombrosos descubrimientos, y hace revalorizar a aquellos viejos maestros del tiempo (de las distintas velocidades, de las pausas) en el cine, que supimos ver abreviados durante un largo lapso como si fuera algo natural.

MOVIOLA

Máquina de montaje cuya marca pasó pronto a designar a sus pares de cualquier fabricante, como ocurrió con unos escasos y afortunadísimos productos en la historia del cine. Accionada por palanca y pedales, sirve para visionar los rollos de película fotograma por fotograma, en rápido intercambio o en velocidad creciente - hacia delante o atrás - hasta crear

la ilusión de movimiento propia de la imagen de cine. La cinta que corre en forma vertical por la moviola es vista por una pequeña pantalla a la que el montajista - o cualquier que se asome - atiende de pie. La emoción que produce ver una película en la moviola es de ver nacer el mismo fenómeno cinematográfico a partir de la foto; esto es, aquella emoción patentada por los hermanos Lumiere. Popularizada desde los mismos comienzos del cine sonoro, la moviola es a la industria del cine lo que el escarabajo de Volkswagen es a la automovilística. Una máquina de fiabilidad, fortaleza y permanencia notables, aunque es ruidosa y algo rústica, ha tenido generaciones enteras de enamorados. Desde los '70 tendió a ser desplazadas por las mesas de montaje horizontal, más gentiles con los rollos de película, más cómodas y rápidas para el paso del film y el trabajo durante largas jornadas - ahora sentados - y de mejor *performance* sonora. Estas mesas horizontales - principalmente las fabricadas por Steenbeck y Kem - han sido ídolos de la maquinaria cinematográfica durante un buen tramo de la historia reciente, hasta que las computadoras convirtieron a la edición digital en la nueva estrella. En el nuevo entorno numérico la vieja y querida moviola, en camino a los museos del cine, comienza a mostrar una silueta que recuerda lejanamente a las volcánicas linotipos por décadas atrás ajetreaban la vida de cualquier taller gráfico.

N

NATURALISMO

A caballo entre la ciencia, la filosofía y el arte, el término designa una corriente estética propuesta como medio de conocimiento, desarrollada en los últimos tramos del siglo XIX. Partiendo de la descripción científica – especialmente la proveniente de la biología y la medicina más atenta a lo patológico – para la explicación posible de los hechos naturales y sociales, el naturalismo postuló la misión del arte en un sentido fisiológico y medicinal, como un laboratorio experimental para estudiar los gérmenes patógenos del alma humana.

La mirada naturalista fue propensa a hurgar lo oculto – hasta lo inconfesable o lo abyecto – de las condiciones que rodean a la existencia humana. Desarrollado inicialmente en la literatura (Emile Zola, su ideológico indiscutido, creía que su obra no era más que la aplicación a la escritura de la ciencia médica y social de su tiempo) y pronto traspuesto al teatro, el encuentro entre naturalismo y cine-aparato inventado como sistema de registro visual y científico de cuerpos en movimiento – fue tan inevitable como el *fatum* que acostumbró perseguir a sus desdichados héroes y heroínas.

Tomando como sistema estético el método del médico Claude Bernard, el naturalismo zoliano propuso sus ficciones como un medio para explorar las pasiones, y muy especialmente las lacras psicológicas y sociales, con el objetivo de contribuir a su comprensión y posterior erradicación mediante procedimientos científicos. Tanto el fisiólogo Marey – inventor del fusil fotográfico – como los Lumiere conocían los muy difundidos trabajos de Bernard; la más tempranas aplicaciones del aparato cinematográfico (también las del invento de Edison) se dirigieron al escrutinio experimental de todo tipo de padecimiento corporal observable, en un conjunto de concurrencias que – como recientemente ha señalado Lisa Cartwright en un revelador estudio – llevaron a la medicina a una nueva escuela en la observación visual y el control (en los más diversos sentidos) del cuerpo humano. De allí que la conexión del cine de ficción con las corrientes que desde la literatura o el teatro postulaban la empresa naturalista fuera indudablemente obligatoria, tan empeñado como estaba en tomar *tranches de vie* en movimiento.

Dentro del campo de la literatura, el citado Zola en Francia, Edward Moore en Gran Bretaña o Theodore Dreiser en los Estados Unidos ya se habían embarcado en el proyecto que trataba de iluminar lo más sórdido y abyecto de la existencia humana mediante la luz de la ciencia. Había algo del viejo fatalismo en la ficción naturalista, aunque revestido de implacable causalidad científica. Los influjos del ambiente pero, ante todo, los estigmas de la herencia, fueron los desencadenantes preferidos de la tragedia.

El cine de ficción se manifestó desde sus comienzos como hecho a medida para la indagación con quirúrgica precisión de esas conductas –

numerosas adaptaciones de Zola dan cuenta de ello en pleno cine primitivo - y pronto pudo contar con un naturalismo de cuño propio.

Eric von Stroheim partió de la novela *McTeague*, del naturalista americano Frank Norris - discípulo de Zola -, para dar forma a su monumental *Avaricia* (1923), culminación y a la vez superación del naturalismo en cine, que apuntaba a nuevas fronteras del realismo por el uso de los planos de extensa duración, la caracterización de sus personajes y el uso de escenarios naturales. Cada uno a su manera, Renoir en *La bestia humana* (1936) o Luis Buñuel en *Las hurdes* (1933) y *Los olvidados* (1950) se las tuvieron que ver con las premisas naturalistas, contando con ellas, desmontándolas y trascendiéndolas, como lo había hecho el desmedido von Stroheim.

Aunque a veces se ha juzgado al naturalismo como una variante extrema del realismo, hay una relación distintiva entre ambos conceptos. Las conexiones entre naturalismo y realismo son tan estrechas como precisas son sus diferencias. Mientras que en el realismo (más allá de sus variedades) se evidencia una intención crítica que deja una vía abierta para interrogar la causalidad social de los conflictos - y su posible resolución, también social - en el naturalismo el conflicto se remite a una determinación biológica contra la que la lucha se hace imposible.

En cierta oportunidad Gilles Deleuze apuntó que en el naturalismo se destila un realismo a tal punto exacerbado que finalmente se invierte en lo irreal, bordeando incluso lo alucinatorio: es en el cine donde esa desmesura que traspasa la realidad a través de sus costados más oscuros pudo manifestarse: von Stroheim y Buñuel bien supieron de ello.

En *Feos, sucios y malos* (1976), Ettore Scola apeló a un naturalismo sublimado por la parodia, dando cuenta de la dificultad de sostener la vieja fe científica que había orientado hace un siglo a sus fundadores. En *Un maldito policía* (1994) el naturalismo - ¿tal vez como método? - parece hacer posible otro escalón ferrariano para una redención por los abismos, de índole declaradamente religiosa.

En un segundo sentido, se ha utilizado al término en una acepción heredada de la que le brindó el dramaturgo y director teatral André Antoine, como tendencia a una cierta naturalidad de la interpretación actoral. Contemporáneamente a los postulados de Émile Zola en torno a un teatro "naturalista", las experiencias del Teatro Libre de Antoine se dirigían a una drástica reducción de la gestualidad, afín a su postulación de una "cuarta pared" en el proscenio, convirtiendo a la escena en un espacio intimista al que los espectadores asistían desde una posición de observadores inadvertidos. Antoine mismo pasó al cine y llegó a adaptar en 1921 *La tierra*, de Zola (en un curioso punto de conexión entre los dos naturalismos cinematográficos). En su obsesión por la naturalidad, utilizó en forma pionera actores no profesionales y escenarios naturales, en un ambiente - el del cine francés de entonces - poco propenso a estos intentos que podrían calificarse como proto - neorrealistas. Incomprendido, Antoine se retiró hacia la crítica de cine; precisamente aquel sentido que le daba al término "naturalismo" se suele conservar

hasta el presente en ese territorio par calificar la *performance* de ciertos actores.

NEGRO, CINE POLICIAL

Si se desea parecer más ilustrado y cosmopolita, puede denominárselo en su original apelativo francés *film noir*, como acostumbran los anglosajones ilustrados. Si bien en su momento el cine negro no fue precisamente un género, dado que el espectador más bien lo intuía en numerosos policiales como un territorio particular del vasto campo del *Thriller*, antes que nombrarlo y fijarlo con espíritu clasificatorio, si lo ha sido *a posteriori*, a partir de que en Francia se produjo su bautismo en forma acaso azarosa, por el apropiado tono que para una célebre serie de novelas policiales de la línea dura - *hard boiled*, le gustaba definir a los fundadores Hammett y Chandler - había adoptado la editorial Gallimard, designándola como *serie noire*. La cuestión es que, provisto por la literatura, reforzado por la oscuridad en sus tramas y en la composición de sus pantallas (reales y metafóricas), al cine el negro le sentó bien. Y si bien *El halcón maltés* hammettiano ya había sobrevolado el cine en un par de oportunidades, en el debut como director de John Huston hacia 1941, el Sam Spade con la cara de Bogart fue uno de sus primeros habitantes célebres.

Lo que en el *gangster film* llevaba la ficción a lo realista, en el policial negro se convirtió en un universo casi pesadillesco. En ese género donde el crimen se convierte en una posibilidad cierta, inmediata, a escala privada. En *Laura* de Otto Preminger o en *Pacto de sangre* de Billy Wilder, ambas de 1944, el cine negro ya se asienta en un mundo de apariencias engañosas, donde la corrupción urbana está difundida a tal grado que sólo la decidida intervención de un individuo deliberadamente marginal al sistema (un detective, pero también un periodista, un ciudadano común más allá de lo que puede tolerar o hasta un policía sin su chapa y arma reglamentaria) puede sacar a la luz algo de la escoria. El *policial* negro sólo es tal por costumbre nominatoria. En realidad, lo que nunca falta en él es el crimen. La policía podrá brillar por su ausencia, pero basta que en el *gang* predominen las traiciones, que el individuo prevalezca sobre el grupo, para que lo negro se presente con su tenebrosa magnificencia, a veces culminando en la masacre o la catástrofe total (como en *Alma negra*, Raoul Walsh, 1949) como en las viejas tragedias aunque aquí a tiro limpio. Su puesta en escena abunda en inversiones y ambigüedades; seducción y muerte van de la mano, de lo que dio acabada cuenta Orson Welles en *La dama de Shanghai* (1947). Las mujeres del cine negro (con los rostros de Rita Hayworth, Gene Tierney, Jane Greer, Lauren Bacall, Gloria Grahame o Miss Barbara Stanwyck) son entidades memorables - a pesar de Mary Astor en la citada *El halcón maltés* desde que Jane Greer fuera la perdición de Mitchum en *Retorno al pasado* (1948) hasta la

notable Ashley Judd de la reciente *Normal Life*, de John McNaughton, 1996.

La vieja matriz narrativa de la *investigación* arma los más rotundos ejemplos del género con vericuetos tan intrincados que desafían la comprensión humana, como en la antedicha dama welliesiana o en *El sueño eterno* (Howard Hawks, 1946), hasta con serio riesgo de las lógicas narrativas, en su caza de un secreto que es cuestión de vida o muerte.

Acaso *El beso mortal* (Robert Aldrich, 1955) marque el final de su período clásico, pero el *film noir* se prolonga hasta el presente con particular vigencia. Sus tramas suelen alcanzar la citada dimensión trágica en la medida en que el Destino actúa más allá de las determinaciones sociales. Género nocturno, de aquellos empeñados en sobrevivir, superando - como el fantástico - a innumerables parodias, el cine negro ofrece sus contraseñas en un presente donde toda certeza parece ser cosa del pasado, y no se puede confiar en nadie. Hay quien dice que todo cinéfilo esconde, en potencia, a un detective de *film noir* aplicando su astucia y sus desengaños ante cada nueva película. Y no es precisamente un triunfador; a veces gana, a veces pierde. Pero jamás se le ocurre cambiar de ocupación.

NEORREALISMO

La paternidad del término se discute; algunos la atribuyen a Mario Serandrei - montajista de Luchino Visconti - y otros a su guionista Antonio Pietrangeli, quien lo escribió discutiendo la fundacional *Obsesión* (1942) en la revista especializada *Cinema*. La cuestión es que el film viscontiano que pretendía ser una inspirada adaptación de *El cartero llama dos veces*, de James M. Cain, se vio convertido en puntapié inicial de lo que para muchos fue un movimiento, para otros un estilo, y que el tiempo permitió relativizar en cuanto a su congruencia interna. El neorrealismo parecía renovar los poderes de una ficción desgastada en el clisé del cine industrial. Optaba por los actores amateurs, los escenarios naturales (y frecuentemente derruidos por la guerra), la cotidianidad de sus tramas, el acento puesto en la dimensión social de sus temas y la interpelación ética o sentimental al espectador. Planos prolongados, con una cámara que prefería asistir como testigo implacable o impasible de los acontecimientos antes que narrarlos por fragmentos, parecían fundar un nuevo contrato entre el cine y la realidad : un neorrealismo. Había en él algo de fundacional, que muchos consideraron como el síntoma decisivo de un período moderno abierto para el cine.

La concepción "movimientista" eclosionó luego del estreno en *Roma, ciudad abierta* (1945), de Roberto Rossellini, y se asentó con la trilogía de la dupla Vittorio De Sica - Cesare Zavattini integrada por *Lustrabotas* (1946), *Ladrón de bicicletas* (1948) y *Umberto D* (1952). Para la época, el neorrealismo era más bien un sentimiento, aunque del mismo De Sica lo pusiera severamente en cuestión con la desconcertante *Milagro en Milán*

(1951), donde los conflictos sociales se veían resueltos por una alegoría desatinada, cerca del desvarío estético. Mientras tanto, Rossellini proseguía con su ascético *Paisá* (1947) y la malentendida *Alemania, año cero* (1947). Visconti, a su vez, lo emparentaba con la ópera y el melodrama en *Terra trema* (1948). El efecto - neorrealismo se convirtió en material de exportación y el ingreso definitivo al sistema comercial se produjo ante el éxito de *Arroz amargo* (1949), de Giuseppe De Santis, donde el *look* neorrealista alternaba con las bondades anatómicas de Silvana Mangano. De ese modo, en los primeros '50, la presunta coherencia del neorrealismo como movimiento se vio privada del vigor de la novedad y cedió paso a una explosión de individualidades que retomaron y renovaron otras tradiciones, en un cine que preferiría desde los '50 los nombres propios de Fellini, Antonioni o Pasolini, entre otros. Sus mayores exponentes también fueron ensayando caminos que los alejaban de la vecindad inicial.

La supuesta ruptura que implicó la estética neorrealista ha sido revisada en las últimas décadas. Los historiadores hoy no dudan en apreciar las continuidades que manifiestan las obras maestras de un Rossellini neorrealista respecto de su filmografía temprana. E incluso, más allá del énfasis melodramático y el esteticismo sobrecargado que siempre han parecido constituir los pecados originales del cine italiano, ciertas líneas tempranas como las del cine primitivo napolitano (con sus historias cotidianas y escenarios callejeros) parecen prefigurar los rasgos que luego se propondrían como novedad absoluta.

No obstante los revisionismos, ciertas figuras del cine italiano como Ermanno Olmi o los Taviani serían difícilmente pensable sin la impronta neorrealista. El impacto también se hizo sentir en lugares distantes como los Estados Unidos - donde renovó el concepto de realismo que se manifestaría en films como *Marty* (1955), de Delbert Mann - llevando a una llamativa derivación en el cine *mainstream* de los años ' 60. Allí, bajo la tendencia que la crítica llamó *realismo humanista*, surgió en el cine de Hollywood una serie de películas de lejana inspiración en aquellas fuentes europeas. Antihéroes, ovejas negras (o moscas blancas) en la sociedad, buscando algún valor en la alienación o decadencia generalizada, permitieron renovar la idea de realismo en un Hollywood algo titubeante, que produjo en ese registro desde problematizados fenómenos de contestación *soft* como *El graduado* (1967) o cantos a la disconformidad como *Perdidos en la noche* (1969) - que no les impidieron ser sólidos sucesos comerciales - o pequeñas epopeyas suburbanas como *Mi vida es mi vida* (Bob Rafelson, 1970). Algo de lo mejor y de lo más cuestionable del conjunto reconocido como neorrealismo sobrevivía en aquel *New American Humanistic Realism* nada reñido con las leyes del mercado.

Distinto fue el caso de Latinoamericana, donde el neorrealismo influyó de modo determinante en los proyectos colectivos de los nuevos cines que proliferaron en el subcontinente hacia los '60, con precedentes destacados en *¡Tire die!* (1958) y *Los inundados* (1962). Aquí, más que una cierta visión poética de la sociedad y el individuo, trató de extenderse

el germen revolucionario que un cambio radical en la forma de hacer y ver cine podía comportar. Se trataba no de poetizar la realidad, sino de registrarla, escrutarla para mejor transformarla, fuera por el documental o la ficción. El deterioro general de las condiciones materiales de producción, la lucha contra la pobreza y contra un poder percibido como monolítico e implacable, aumentaron la identificación de los jóvenes cineastas latinoamericanos con aquellos italianos filmando entre las ruinas y en forma coral, contra viento y marea.

NOUVELLE VAGUE

Los '60 fueron tiempos de nuevas olas para el cine. Y en ellas la *Nouvelle Vague* cumplió el papel de pionera, y tan poderosa que tomó para sí la denominación que en principio trataba de designar un amplio fenómeno cultural de recambio de generaciones.

El irresistible avance de la nueva ola francesa se debió a varios factores; no era el menor su componente polémico, como reacción a una forma de cine industrial debilitado por las fórmulas y los patriarcas. El joven Truffaut abrió el fuego desde la crítica en 1954, y junto a otros colegas de los *Cahiers du Cinéma* embistieron contra un cine que consideraban hipócrita y obsoleto. Cuatro años más tarde, una herencia oportuna permitió a Chabrol filmar lo que sería la presentación oficial de la tendencia. *El bello Sergio* (1958). Al año siguiente el *boom* ya era indiscutido, con *Los 400 golpes* de Truffaut y *Sin aliento*, de Godard. Pese a la coincidencia de fechas, directores como Alain Renais - que también en ese decisivo 1959 estrenaba *Hiroshima mon amour* - o Agnès Varda - con *Cleo, de 5 a 7* - no participaron del fenómeno de la *Nouvelle Vague*. Estos últimos procedían más bien de una corriente paralela no tan enfrentada con los sistemas tradicionales de producción, aunque igualmente atena a los experimentos narrativos y en conflicto con los clásicos franceses. Lo mismo ocurrió con otros contemporáneos que habrían seguramente llegado al largometraje sin el fenómeno *Nouvelle Vague*: Sauter, Deville, Malle o Laurner, entre otros.

La aclamación crítica desbordó los límites locales, y pronto la *Nouvelle Vague* se convirtió en un fenómeno de mercado; la cuestión es que en los cuatro años que duró su auge, casi cien nuevos directores presentaron su primer largo. Como podrá sospecharse, se trataba de un conjunto llamativamente desparejo. Es que la tendencia, apoyada en el uso de equipos de técnica austera y costos reducidos, aceptando la improvisación y aun (en muchos casos) haciendo elogio de la desprolijidad, permitió una eclosión que en poco tiempo se autodepuró. En el conglomerado, sin embargo, se filtraron algunos creadores atípicos que desde campos fronterizos como el del cortometraje documental, pudieron avanzar en producciones de mayor envergadura; es el caso de Chris Marker o de George Franju.

Los más típicos exponentes de la *Nouvelle Vague*, de críticos a cineastas, se ocuparon especialmente en demoler a sus adversarios estéticos (sin temer al exceso) y reconocerse como herederos de una tradición inexplorada. Entre sus connacionales, el selecto grupo compuesto por Renoir, Becker, Tati, Bresson, o Melville - junto a otros pocos - era reivindicado, mientras que en el cine clásico norteamericano se ubicaban los ideales tan admirados como irrepetibles.

Como fenómeno cultural, la *Nouvelle Vague* duró cuatro temporadas, desde 1958 a 1962. Para entonces ya no era tan nueva, y muchos de sus principales propulsores ensayaban caminos divergentes. Cuando vio la luz el oportunismo de un Claude Lelouch en *Un hombre y una mujer* (1968), más que parasitar un movimiento vigente, ya estaba aprovechando una onda temprana de edulcorada nostalgia.

En los últimos años y especialmente desde Francia parece haber tomado cierto auge una corriente revisionista que trata de cuestionar los abusos de la *Nouvelle Vague* contra sus precursores, a la vez de denunciar las concesiones que jalonaron las carreras de algunos de sus representantes más conspicuos. Pero si se la aprecia como lo que fue, esto es, un fenómeno cultural de expansión tan portentosa como inmediata - incluso con componentes extraestéticos - difícilmente cabe imaginar un impacto semejante (que afectó a los Estados Unidos, a América Latina, a Gran Bretaña, a Alemania y a los países de Europa del Este, que tuvo su propia y literal nueva ola, la *Nova Viná*, entre otras nuevas cinematografías) desde el neorrealismo italiano hasta el presente. Un último dato, no ocioso; la *Nouvelle Vague* fue, entre todos los nuevos cines de los '60, acaso el más embarcado en una batalla eminentemente estética, el más cinéfilo. Muchos de sus emuladores ligaron las inquietudes por el cambio de un lenguaje y el ensanchamiento temático a la búsqueda de proyectos de transformación social y política que en la nueva ola francesa - acaso por hacer punta - apenas se insinuaron en su período de apogeo.

P

PANORÁMICA, PANEOS

Se llama así a la toma durante la cual la cámara realiza un movimiento sobre su punto de apoyo, encuadrando un área cambiante en su recorrido. El económico término *paneo* parece más apropiado para la jerga, y entre nosotros algunos exquisitos acostumbran a llamar como *tilts*, al modo anglosajón, a los paneos verticales. En cuanto a su origen, el *paneo* es levemente posterior a los *travellings*, que en aquellos casos iniciales surgía casi involuntariamente, como resultado directo de instalar la cámara sobre algo móvil, fuera un barco o un tren. Aquí, la cuestión se complica porque debe intervenir la decisión de alguien que manifieste cierta intención en el movimiento: ¿cómo mover la cámara, para qué hacerlo? Por lo tanto, al contrario de lo ocurrido con los errabundos y descriptivos *travellings* primitivos, los posteriores primeros paneos ya fueron inequívocamente narrativos. En 1903 (¿año del *Paneo* para el cine ?) el inglés Alfred Collins - empeñado en filmar persecuciones - rodaba - doblemente adecuado el término en su móvil filmografía - su *Matrimonio en auto*. La cámara giraba para tomar a los vehículos acercándose y alejándose. Igual situación se daba en la célebre *Vida de un bombero americano*, de Edwin Porter, de ese mismo año, cuando el operador decidía mantener en cuadro el carro de bomberos desde que aparecía en el fondo de la calle, avanzaba hasta llegar a la casa donde se había desatado un incendio y se detenía frente a su fachada. Aquellos paneos eran trabajosos, a contrapelo del trípode que se resistía convirtiéndolos en una trayectoria algo espasmódica. Pero ya daban cuenta de una dirección de la mirada que se permitía los cambios de encuadre girando la cámara. Paneos laterales, siguiendo una acción y dotados de una finalidad precisa pronto fueron integrados a inúmeros films.

Cuando el *paneo* es muy rápido en su movimiento intermedio, perdiéndose la definición de la imagen en su trayecto, se lo denomina *barrido*. En la industria del cine americano, las múltiples funciones del *paneo* pronto lo hicieron subdividirse en una clasificación de acuerdo con su sentido dramático. Así, un *paneo* de búsqueda (*search pan*) se refiere al movimiento que tiene por finalidad localizar, en un encuadre variable, a un personaje u objeto. Un *paneo* de revelación o *revelation pan* provoca en su recorrido el descubrimiento paulatino de alguna imagen inquietante (la aparición de ciertas damas impresionantes o de temibles villanos o monstruos, lentamente recorridos de pies a cabeza, son claros exponentes de esta modalidad). También se suele hablar de un *reaction pan* cuando la cámara se mueve de un personaje a otro, o de una acción a un personaje, para verificar cómo es afectado este último. En este sentido, los más extraños *reactions pans* fueron ejecutados por Carl Dreyer en su aun más enrarecida *Gertrud* (1964). A su vez, Tarkovski hacía un uso realmente prodigioso de lo que parecían *revelation pans*, pero que no contaban con

ninguna revelación final, dando todo un recorrido donde el suspenso se sostenía hasta el final del movimiento, y más allá, dejando al espectador en la sospecha de que la revelación estaba en la trayectoria, y no a su término (cf. *La zona*, 1978). Algunas veces - como en algunos momentos de Antonioni o Angelopoulos - los paneos son elevados por un realizador al rango de prodigio formal, permitiendo que los entendidos se extasíen ante su constatación. Así, Alan Resnais supo dar instrucciones para que la cámara gire parsimoniosamente en un círculo completo atravesando los extensos jardines y alrededores de su *Providence* (1980), haciendo que los espíritus cultivados suspirasen de modo que se oyera en la butaca vecina : “¡ Ah, qué maravilloso paneo o panorámica !” En síntesis, todo paneo es una cuestión de moral (creemos haber escuchado alguna vez algo parecido).

PARODIA

Asociada a la comedia desde hace unos 25 siglos, y elevada algo más tarde a género reconocible por Aristófanes, la larga estirpe de la parodia posee una prolongada presencia en el cine, desde que se propone corroer a fuerza de humor e ironía los códigos y temas de narraciones que mantienen una atmósfera de seriedad. La parodia como estratagema burlona se dirige a transgredir el poder establecido de los géneros; en ese sentido toma sus recursos, los invierte y expone en forma consciente, revelando el artificio de sus componentes por medio del absurdo. Roland Barthes alguna vez la definió como “ironía en acción” y se preguntó al respecto “¿Qué sería de una parodia que no se anunciase como tal?” Este carácter remitente de la obra paródica hacia aquella de la que es parodia la hace dependiente de ese modelo a burlar. Su carácter mordaz respecto de lo canónico escandalizó a los espíritus ortodoxos: Borges recordaba que el poco bromista Leopoldo Lugones calificó a la parodia como un “género de suyo pasajero y vil “. En la vereda opuesta se ubicaba alguien como Mijail Bajtin, cuya concepción de lo paródico - pensaba en relación con lo literario - ha accedido también al campo del cine.

Aunque - al contrario de sus tempranos rivales formalistas - Bajtin no haya producido textos sobre cine (a no ser que estuvieran entre los enigmáticos y voluminosos escritos que usó para liar cigarrillos durante el prolongado sitio de Leningrado, como recuerda en *Smoke* el escritor Paul Benjamín en un irrefutable elogio del arte de fumar) ciertos desarrollos resultan apropiados para su transpolación a lo que sucede en pantalla cuando una película dispone sus recursos de desvío y alteración jocosa respecto de otra anterior. En ese sentido, la parodia es un relato híbrido: en él conviven lúdicamente un referente a estilizar y alterar con efectos humorísticos (el *hipertexto*, en términos técnicos) y su comentario cinematográfico (o *hipertexto*). Como en el caso de la caricatura para que la parodia sea eficaz habrá que reconocer de qué es efectivamente

paródica. En el cine, a menudo lo parodiado no es una película en particular, sino un género entero. Cuanta mayor cantidad de códigos particulares posea, más posibilidades dará para mostrar jocosamente su condición de artificio: en ese sentido, la evolución de determinados géneros ha permitido en las últimas décadas ejercitar un juego con sus convenciones que implica cada vez más a la estrategia paródica. El decurso mismo de la saga bondiana en cada aventura luego de la inicial *El satánico Dr. No* (Terence Young, 1962) resulta en una curiosa inmersión progresiva en la parodia de las anteriores.

En forma paralela a la autorreflexión que ganó a Hollywood a fines de los '60, al adquirir conciencia definitiva del fin del período clásico, la parodia tomó un auge inusitado tomando en broma todo lo que antes había adustez en los más variados géneros, a menudo asociada a la *sátira* con su componente de crítica social mediante la ficción. La televisión o el humor ligado al ámbito televisivo, parece haber tenido algo que ver en la empresa. Mientras Woody Allen parodiaba al *thriller* político en *Bananas* (1971), Mel Brooks se apropió de ella hasta lo irritativo con el *horror film* en *El joven Frankenstein* (1984), con el *thriller* psicológico en *Las angustias del Dr. Mel Brooks* (1974), por citar dos casos de la larga serie. En una variante más ligada a la intención satírica, Robert Altman aportó su poder corrosivo respecto del film bélico en *M. A. S. H.* (1970) y del *western* en *Buffalo Bill y los indios* (1976) y Arthur Penn - de un modo apenas más atenuado - lo acompañó con *Pequeño gran hombre* (1970), que como buen *western* de esa época, toleraba el género sólo al precio de la distancia paródica. Para entonces, la parodia parecía un recurso acorde a la propuesta bajtiniana: una estrategia contra el poder de las obras "oficiales", contra el mandato de lo establecido. De todas maneras, sería simplista ligar a la parodia con ese período en particular; una década antes el *western - spaghetti* ya había ensayado lo suyo al respecto, y buena parte del mismo *western* americano de los '60 ya implicaba maniobras paródicas, al no sostenerse ya el espacio imaginario en el que había funcionado - y se había agotado finalmente - durante medio siglo. Pero incluso anteriormente, mucho cine policial negro - y hay quienes sostienen que, en lo que respecta a la literatura, la misma narrativa de Chandler luego de *El largo adiós* ya incursionaba abiertamente en la parodia de lo que abrieron los maestros del género en los '20 y de su misma obra anterior - se incorporó al juego en el ocaso del período clásico. Algo similar parece haber ocurrido con el *horror film* en la década del '40. Como si lo que algún momento estableciera mitos en un sentido fuerte convocara indefectiblemente a su réplica paródica.

En el reciclaje posmoderno, con la disolución de las jerarquías clásicas y la absorción de las contestaciones modernas, la parodia se ha convertido en algo así como la norma de un sistema que asume para sí su dimensión de juego manifiesto, y al espectador como alguien dotado de una admitida y constitutiva dosis de ironía.

Más allá de su proclamado valor subversivo, la parodia cuenta, en los últimos años, con un valor constante en el mercado. Jim Abrahams, con

David y Jerry Zucker (también conocidos como ZAZ), prosiguieron unos pasos detrás de Brooks - ya en los '80 - con una serie de parodias de éxitos contemporáneos, a partir de *¿Dónde está el piloto?* (1980), de humor tan dudoso como de notable repercusión en la taquilla. Desde hace una buena cantidad de años, cada temporada componen un refrito con parodias de secuencias escogidas de los *hits* del año anterior, confían en la simpatía de Leslie Nielsen y ya se permiten contar con otra película. Acorde con estos tiempos - cuando el cóctel genérico es altamente inestable - ellos se limitan a parodiar en desordenado cúmulo de secuencias escogidas de las películas más diversas: el único requisito consiste en que hayan sido vistas por el público.

No sólo géneros o películas pueden parodiarse, sino también los estilos. Entre ellos las actorales. Gente como Humphrey Bogart, Boris Karloff o Vincent Price no han perdido la oportunidad de parodiarse a sí mismos, como parecen estar haciendo en el presente algunos interpretes como Robert De Niro o Christopher Walken cuando deambulan por algunas películas como tomando distancia, encarnando en forma burlona papeles que en cierto modo remedan a otros que los comprometieron en cuerpo y alma. Y así transcurre la doble vida de la parodia: entre el conflicto que manifiesta al referir a un modelo que invierte y ridiculiza - que la ha convertido para algunos en la manifestación suprema de un antipoder en los discursos artísticos - y el intento más bien parasitario que en la misma burla manifiesta su dependencia y su carácter subordinado al modelo al que remite. Recientemente *iMarcianos al ataque!* (Tim Burton, 1996) renovó la discusión sobre lo paródico, dadas sus referencias al cine de ciencia ficción americano de los '50. El problema para considerar al desconcertante engendro burtoniano como parodia consiste en que esos modelos a los que envía ya eran ridículos y recibidos irónicamente de por sí, en tiempos de su estreno, lo que convertiría a *Marcianos...* de ser parodia y de acuerdo a las leyes de la dialéctica, en una película de adustez insólita. En ese sentido, más efectivamente paródica del film *scifi* es la mucho menos difundida pero eficaz *Hay un monstruo en el ropero* (Bob Dahlin, 1986), que satiriza el conjunto de films de "contacto extraterrestre" en un abanico que abarca al lúdico *monster film* de los '50 hasta los trascendentes encuentros cercanos de la era Spielberg, con resultados jocosamente demoledores.

PERSISTENCIA RETINIANA

Cierta vez el filósofo John Locke observó, intrigado, cómo pare el ojo asombrado una brasa agitada en la oscuridad parecía dejar una estela, y lo atribuyó a ciertos ignorados principios de la visión sobre los que valía la pena filosofar. Un siglo más tarde el biólogo suizo Peter Mark Roget presentó, en la Nochebuena de 1824, una sorprendente ponencia ante los científicos londinenses. Se trataba de la tan mentada tesis sobre la *persistencia retiniana*. Según Roget, la retina es una superficie no

demasiado caracterizada por su velocidad de reacción cuando un estímulo luminoso que la afecta cesa rápidamente. Hay un período de 1/ 8 a 1/ 10 segundos en que sigue acusando recibo de la imagen ya ausente. Este retardo, explicaba Roget, permite explicar lo de la estela de esos móviles puntos luminosos en la penumbra. La tesis se hizo muy popular, y la explicación de Roget acompañó a los vendedores de numerosos juguetes ópticos que invadieron los hogares decimonónicos, comenzando con el *taumatropo*, ese disco que se hace girar enrollando y desenrollando dos hilos. El pajarito de un lado, y la jaula del otro, se presentan a la vista como una sola imagen. La tesis de la persistencia retiniana o de la visión ha sido tan poderosa para el folclore óptico que hoy sobrevive en numerosos manuales y escuelas de cine como válida, aunque en términos científicos haya sido desplazada desde hace más de 80 años por el más explicativo efecto o fenómenos *phi*. En efecto, lo que vemos cuando presenciamos una película parece ser, nos aseguran los investigadores de la percepción visual, más asunto del cerebro que del ojo; es algo que debe más a la psicología que a la fisiología. Tesis contemporáneas como la presencia de analizadores mentales del movimiento o la aproximación desde una teoría ecológica de la visión., llevan a los científicos a hacer referencia al “mito de la persistencia de visión”. Pero la historia de Roget, en su simpleza y sabor pionero, todavía posee su encanto, e indudablemente seguirá siendo repetida por un buen tiempo como una de las tantas historias que aprendimos con el cine.

PLANO

El origen empírico del término dificulta una definición precisa. A menudo, como en las populares denominaciones de “primer plano” o “plano americano” designa modos típicos de distancias de encuadre. En otras oportunidades hay quien lo toma - especialmente en el campo anglosajón, con el término *shot* - como frecuente sinónimo de *toma*. Con lo que las discusiones son frecuentes ante un guión leído por dos técnicos a la vez, dado que uno puede hablar en planos y su vecino en tomas, con los consiguientes problemas fronterizos.

Pero en lo que respecta al vocabulario más estricto, tal como se lo aplica en la teoría y el análisis fílmico, el plano consiste en la unidad comprendida entre dos transiciones. Es un recorte de espacio, y también de tiempo. Por otra parte, corresponde como unidad a la película terminada. Las tomas lo son en el momento del registro; el plano es el resultante luego del montaje. Esta concepción plantea serios inconvenientes para denominaciones tan difundidas como la del *plano secuencia*, ya que si es un solo plano porque no comprende transición alguna en su interior, resulta que si tomamos la palabra en el sentido de las antedichos “planos” como tipos de encuadre, termina en la paradoja - digna de Bertrand Russell - de ser un plano compuesto por un conjunto de ... planos.

PLANO AMERICANO

Cierta vertiente anecdótica de la historia del cine indica que este plano, así bautizado por el francés Victorin Jasset en 1911 al descubrir su insistencia en los films de la compañía Vitagraph, está íntimamente relacionado con el *western* por una cuestión de cartucheras. Corta a los actores hacia la mitad de los muslos, y todavía muchos creen que su funcionalidad se debe a la posibilidad de que forajidos o justicieros desenfunden - o no - en pantalla. Pero la cosa va más allá; la industria americana, lejos de llamarlo "plan nacional" o algo así, siguió durante largo tiempo designándolo como *médium long shot* cuando no lo consideró un *médium shot* un poco más distante. El caso es que la fortuna del plano americano, que en el período clásico supo convertirse en algo así como un *plano de estabilización* en la narración cinematográfica, se debe a que ocupa un lugar privilegiado por sus características espaciales. Permite advertir en el personajes ciertos detalles como la mirada y la expresión facial, a la vez de dar buen lugar a la relación del cuerpo con su entorno y, lo que no es menos importante, ya revela en pantalla lo esencial del cuerpo y cómo está plantado, dando la impresión de cierta totalidad. La mayor sorpresa que puede deparar lo que permanece fuera de cuadro es que el personaje tenga una pata de palo o algo parecido. El plano americano fue el preferido de directores como Howard Hawks, que con la cámara "a la altura del hombre" hacían fluir sus relatos durante el mayor tiempo dentro de una distancia *social*, como si el espectador compartiese el espacio de ficción dentro de un margen equilibrado, siguiendo las acciones a una distancia prudente para poder observarlo todo de la mejor manera posible, aunque sin interferir físicamente con las acciones de los personajes.

PLANO DETALLE

Se trata de aquel plano donde un objeto pequeño abarca toda la pantalla. Agigantado, hiperbólico por vocación, implanta una distancia entre lo filmado y su observador que apenas deja pasar el aire en el medio. Si se trata de trozos de un rostro, puede también recibir el nombre de *primerísimo primer plano*. Desde que el audaz G. E. Smith lo usó en *La lupa de la abuela* (1900) para mostrar lo que un asombrado nietito veía a través de un lente de leer - incluidos los bigotes de intimidatoria dama mentada en el título - el plano detalle ha destacado, a lo largo de la historia del cine, un universo que postula el contacto casi físico y táctil con lo expuesto en pantalla y eleva a los objetos a la condición de fetiche. Hitchcock, Buñuel o Bresson han sido algunos de sus cultores prominentes. Perturbador por excelencia - ya sea como llamado de atención ante alguna bomba a punto de estallar, una navaja - crucifijo o la

maniobra de un carterista, como convocante a la repelencia en las siempre cercanas asquerosidades del *gore* o como objeto de deseo (lo que bien saben, en distintos registros, tanto el porno como el cine publicitario) - el plano detalle suele llevar hasta el límite el hecho de que el lenguaje cinematográfico es un arte de la fragmentación del espacio y de la manipulación del punto de vista del espectador.

PLANO GENERAL

Favorito indiscutido de los Lumiere y de ese proto - cine que supo diseñar Méliés. Fue propulsado con todas sus luces en los '50, con el auge de las pantallas anchas. El plano general muestra a las figuras humanas completas, a buena distancia del observador y con suficiente espacio dentro del cuadro, como para que deambulen hacia los costados, suban o bajen, sin escaparse por algún borde. El protagonista privilegiado de los planos generales - *long shots* para los americanos - es el entorno donde los hombres se ven integrados o amenazados. De todas maneras podemos apreciar en ellos ciertas características e identificarlos, advertir lo que hacen aunque a larga distancia. Muchos mediocres *metteurs en escéne* lo trabajaron en su vertiente de tarjeta postal, dando cabida a los "hermosos paisajes, cabalgatas y castillos" - Hitchcock *dixit* - que conmovieron a tantas almas bellas a lo largo de la historia del cine. Otros supieron extraer de los planos generales una potencia dramática inigualable. Nombres tan disímiles como Robert Flaherty, John Ford, Anthony Mann, Akira Kurosawa o Theo Angelopoulos se emparentan justamente en que son maestros absolutos del plano general.

PLANO GENERAL LEJANO

Estamos aquí en el extremo opuesto al plano detalle. Los seres humanos han quedado reducidos a pequeñas motas en el paisaje. Extendido sobre ciudades, desiertos, mares o montañas, el también llamado “gran plano general” expande su amplitud desde una perspectiva en la que la presencia del hombre apenas se divisa, a no ser que se trate de una masa en acción. Así supo usarlo el fundador Griffith en la batalla de Petersburg tal como la recreó en *El nacimiento de una nación* (1915), y en él reincidió de modo aún insuperado en ese otro monumento cinematográfico que es el episodio babilónico de *Intolerancia*, un año más tarde. Curiosamente, puede llevar al espectador a extremos opuestos según la instalación de su punto de vista y el contexto en el que aparece. Algunas veces, como en los ejemplos citados de Griffith, en el *Napoleón* (1927) de Abel Gance o en el de su admirador Francis Ford Coppola en *Apocalypse Now* (1979), corren paralelos a una mirada que se postula casi como una divinidad óptica. En otras oportunidades – como en el cine de Herzog – el espectador se empequeñece ante ese espacio y queda a punto de desvanecerse, emparejado a eso otros que apenas se divisan en la pantalla o que ni siquiera aparecen. Queda entonces reducido a ser un puntito que mira, anonadado ante el poder del cine.

PLANO MASTER

Técnica que consiste en filmar sin interrupción toda la acción que abarca el transcurso de una escena – preferentemente manteniendo el encuadre a cierta distancia – para luego en el montaje intercalarle distintos planos de corte o cobertura, que son rodados repitiendo ciertos movimientos, pero a menor distancia, o bien desde distintas cámaras operando simultáneamente. Esta modalidad se impuso en la industria cinematográfica a partir de una buena disponibilidad de película, y brinda un adecuado margen de seguridad en el rodaje, multiplicando las opciones en la posproducción. Junto a la posibilidad de filmar la acción con más de una cámara, ha salvado la reputación de más de un director de limitada capacidad de previsualizar lo que desea rodar. Por otra parte, la combinatoria a que deja lugar permite ejecutar con gran eficacia el montaje invisible que caracterizó el estilo clásico de Hollywood. Los actores suelen preferir actuar ante un plano *master*, dado que les permite mantener la fluidez en la interpretación, y al menos consiguen perseverar en la ilusión de que son algo dueños de la situación; lo que dramáticamente se rompe al rodar mediante el sistema de tomas separadas, donde ejecutan fragmentadamente acciones que a menudo juzgan sin sentido.

PLANO SECUENCIA

Denominación que llega a nosotros - como el plano americano - a partir de un original en francés. El *plan séquence* intenta desarrollar a lo largo de una sola toma, variando encuadre por medio de movimientos de cámara o *zoom*, una acción íntegra tan prolongada como para que pueda considerarse una secuencia completa. El término, algo problemático, equivale a lo que los anglosajones llaman *long take*, y comenzó a ser promovido desde los '40 (*El ciudadano* mediante) como casi sinónimo de modernidad cinematográfica, por su contraposición con la planificación analítica que mediante planos variados y montaje acostumbraba ejercitar la narrativa clásica. André Bazin proclamaba de modo entusiasta, refiriéndose a Orson Welles : "el plano secuencia en profundidad de campo del director moderno no renuncia al montaje; lo integra en su plástica".

Defendido a ultranza por Bazin y luego Pasolini, estilizado hasta el paroxismo por Jancso, utilizado con una discreción mayor que el encanto de la burguesía por el último Buñuel - tanto que ni se advierte - o el también tardío y televisivo Rossellini de los ' 60, el plano secuencia se ha impuesto como término frecuente a pesar de su incierta validez teórica (cf. *montaje en el plano*) y ofrece infaliblemente cuando se hace evidente al espectador, oportunidad a todo cineasta que quiera manifestar un toque de virtuosismo. Un buen plano secuencia siempre impresiona al crítico, destacan los insidiosos.

PLANO TOTAL

Las indicaciones que la compañía Pathé daba por escrito a sus operadores en los primeros años del siglo eran un verdadero manifiesto a favor del plano total, también conocido en nuestro idioma como "entero" o "completo". Los códigos de entonces indicaban que el modo correcto de encuadrar un cuerpo humano consistía en que sus pies reposaran en el borde inferior de la pantalla, mientras que la coronilla debía ascender casi al superior. Quizás algo de esto haya quedado en la tradición francesa cuando hasta hoy, en su escala de distancias, se llama a este plano como *plan moyen*, lo que traducido en forma literal como "plano medio" acostumbra provocar frecuentes confusiones. Más allá de folclores terminológicos, que éste sea el plano medio para el academicismo francés no deja de ser sugestivo: marca toda una concepción del espacio cinematográfico que llevó su tiempo superar. En un plano total (*full shot*) la integridad del cuerpo se encajona en la pantalla. Crece la importancia del ambiente, se diluye la expresión del personaje a favor de la presencia del espacio que los rodea. Si el cine primitivo abundaba en planos totales, la fragmentación del cuerpo fue uno de los indicios más claros de la construcción de un relato que iba a construir totalidades por medio de conjuntos de planos mucho más cortos. Esta técnica fue llevada a su

paroxismo, más que por los americanos, por autores como Vsevolod Pudovkin en el apogeo del cine mudo. El *constructivismo* del maestro soviético renegaba, en los '20 de toda totalidad (incluida la del cuerpo humano) en pro de un armado por trozos, con los planos como pequeños ladrillos de sus edificios cinematográficos. Bien podría haber propuesto otro neologismo; el de *plano parcial*.

POLICIAL, CINE

Cuando Edgar Allan Poe publicó hacia 1841 *El misterio de la Rue Morgue* tal vez no imaginó que estaba dando el paso inicial de uno de los géneros narrativos más productivos del siglo siguiente. Pero antes del cambio de centuria, el relato policial llegó al cine con sus crímenes, policías y detectives de la mano de los mismos Lumière, quienes contaban en su catálogo con una desusada *Persecución por los techos* donde ladrones de obras de arte y policías se las ingeniaban para no salir de cuadro yendo y viniendo en un intrincado y minúsculo decorado con ventanas, chimeneas y, por supuesto, techos.

Acaso lo de "policial" sea un desvío, aunque autorizado por la costumbre. El género es perfectamente imaginable sin los uniformados agentes del orden. Si le es indispensable la presencia del crimen, bajo sus formas más punibles: especialmente la del homicidio. En cuanto a los soportes de la acción, el criminal contó pronto con el coprotagonismo de – como él mismo – ese adalid de la libre iniciativa y del individualismo que es el detective. Aunque a las *detective stories* no les sean indispensables los servicios de un pesquisa profesional, basta con que alguien acuciado por las circunstancias deba ponerse a investigar. Vale la pena señalar que en el origen de estos relatos lo de *detective* no aludía tanto al oficio como a la necesidad de *detectar* al autor del crimen. Pero el caso es que en los tiempos de Lumière ya ciertos personajes – con el precedente ilustre y fundante del *chevalier Dupin*, de Poe – habitaban la imaginación colectiva. El primer caso de Sherlock Holmes, *Estudio en escarlata*, se había publicado en 1887. Y la americana Biograph se permitió filmar en 1900 su *Sherlock Holmes Baffled*, inaugurando la larga serie.

No sólo Holmes, sino otros detectives generados en la literatura animaron el período mudo, aunque en esa variedad clásica – la del policial de enigma – lo que resultaba brillantemente llevado a la escena teatral se encontraba impedido en la pantalla. La lógica deductiva, los monólogos impecables, la eficacia verbal en el desenmascaramiento del asesino no fueron fácilmente traspasables a la pantalla muda. En su defecto, el policial de enigma derivó hacia la aventura folletinesca, plena de acción física en pos del criminal y de acechanzas de todo tipo sobre el detective. De Holmes perseveró un rasgo crucial su habilidad par el disfraz.

El del cine mudo fue un espacio poblado de crímenes y de grandes desafíos, enfocados desde uno u otro lado de las fronteras de la legalidad. La serie de medimétrajes de *Fantomas* (1913 – 1914) y luego *Los*

vampiros (1915 - 1916) regidos por la bella y mortífera Musidora, se convirtieron en Francia en un éxito masivo con un público que asistía cómplice a las maquinaciones de estos genios del crimen. Su autor, Louis Feuillade, intentó balancear algo la cuestión al presentar poco después su serial de *Judex* (1917 - 1918), con su héroe del lado correcto. El universo folletinesco del serial se mostró más que propicio para este deslizamiento hacia la acción en la intriga policial. Pero el sonoro vio compartir el espacio del crimen cinematográfico a dos corrientes distintas: una, heredera de esas estructuras aventureras. La otra, volcada a reproducir mediante el diálogo las lucubraciones, fue minada por un estatismo incompatible con las exigencias de la acción cinematográfica. Altamente disminuidos en el pasaje estuvieron el Hércules Poirot de Ágata Christie, o Peter Wimsey de Dorothy Sayers. Otros, fundados en sus dotes para la movilidad y su audacia, animaron parte de lo mejor de los *serials* y la clase B de los años '30 y '40. En el ciclo abierto por *El mastín de los Baskerville* (1939), Sherlock Holmes reencarnado en Basil Rathbone ofreció una síntesis mágica e irreplicable de las dos tendencias, en un grupo de films que incluye un par de obras maestras.

Por su parte, un género que ligó la estructura del crimen organizado al comentario social, el *ganster film*, fue ensanchando el panorama.

El cine negro, íntimamente ligado a la narrativa *hard - boiled* que inauguró Hemingway en 1926 con *Los asesinos* y que pronto habitaría Dashiell Hammett de modo insuperado, daría una vuelta de tuerca crucial al crimen en el cine.

Entre el estremecimiento que propone el término *thriller* y la aventura gozosa de transgredir las leyes impuestas, el policial extendió un campo heterogéneo, que en las últimas décadas también ha moldeado la televisión. Aunque en esta última la relación con la Ley parece ser - mandato del estigma doméstico de la pequeña pantalla - indisociable. Pascal Bonitzer comentó alguna vez que el cine supo transmutar al criminal de las calles en el *gangster*, mientras que la televisión, por su parte, convirtió al vigilante de la esquina en el *policía*. Lugares inversos de protagonismo, que hablan acaso de una posición radicalmente diferencial en relación con el deseo de transgredir y con la conservación del orden. La mitificación del *gangster* correspondió al cine, esa otra forma de la calle, le prometió a Scarface que el mundo era suyo y a Cody Jarrett que iba a llegar a la cima del mundo; la televisiva glorificación del policía no traduce otra cosa que el consejo protector del electrodoméstico : quédense en casa. En otras palabras, la televisión parece compartir la conocida premisa: proteger y servir.

Una conocida parcela dentro del policial cinematográfico es la que la industria suele denominar *caper o big caper*. Films que narran historias de atracos complicados y aparentemente imposibles, destinados a celebrar la astucia y destreza de los pillos en cuestión, aunque los resultados no fueran del todo afortunados. Jules Dassin explotó con éxito la fórmula de *Rififi* (1955) y *Topkapi* (1964); Melville la trasmutó en un poema sobre la amistad y la dignidad del hampón en *Bob le flambeur* (1955).

POSMODERNO, CINE

En la última década ha tomado cuerpo, dentro de los estudios sobre cine de origen anglosajón, el hacer referencia a un altamente inespecífico *cine posmoderno*, que suele reunir en su estructura elementos clásicos y modernos más allá de los conflictos que enfrentaron a estas dos categorías, así como se reinstalan sin tensión, como redefiniéndolas, las nociones tradicionales de género y autor, incorporando nuevas formas de identidad : sexual en el *queer cinema*, de pertenencia a un lugar en los “cines desterritorializados” o los llamados cines poscoloniales, o a un grupo étnico en otras formas de producción independiente.

Esta modalidad de cine posmoderno - compuesta por un abanico amplio y heterogéneo que incluiría tanto al Wim Wenders de *Las alas del deseo* (1987) como al Raúl Ruiz de *Las tres coronas del marinero* (1982), al David Cronenberg de *Videodrome* (1982) como al Quentin Tarantino de *Tiempos violentos* (1994) - intentaría trascender los límites de una idea de realismo, reemplazándola por la postulación de distintas realidades coexistentes. Por otra parte, su narrativa errabunda habría dejado de lado toda noción de núcleo o centro, mientras que sus criaturas asisten a mundos esquizoides sin manifestar demasiado conflicto por ello, sin incurrir en un estado de alienación o extrañamiento - propios del cine moderno - sino en una condición de correlativa y a veces no del todo angustiante fragmentación, que algunas veces hasta se permiten disfrutar, como en el caso de las tan quebradizas como deseantes identidades del *New Queer Cinema*, el cine *gay* bautizado con ese nombre en un exitoso artículo de B. Ruby Rich, no ajeno a ciertas atmósferas celebratorias y a una intrincación con los rasgos propios de la posmodernidad que hizo proponer a su promotora crítica otra denominación deliberadamente traviesa, la de *Homo - Pomo* (que podríamos traducir de acuerdo con nuestra usanza como *Homo - posmo*, lo que rompe la eufonía de la etiqueta), con su *patchwork* de estéticas coexistentes.

El cine posmoderno - de cuya existencia algunos se permiten dudar, en el marco de una polémica que está lejos de darse por terminada - se caracterizaría para algunos autores por un predominio de lo excesivo, por la mezcla de géneros, por la autorreflexividad de sus historias o por la tendencia a considerar la obra como juego. Por cierto, muchas de estas características ya estaban presentes en pleno cine primitivo, ya hasta pueden apreciarse punto por punto en algunos modernos paradigmáticos como Godard (acaso lo diferente fuera la finalidad a la que estos recursos estaban orientados). Tal vez tiene más consistencia la conjetura de que esa posmodernidad plantea la coexistencia sin problemas, en un mismo film, de rasgos clásicos y modernos, sin ninguna aspiración a la unidad: es así como puede no provocar escozor alguno al juego de la dupla Rodríguez - Tarantino en *Del crepúsculo al amanecer* (1995), cambiando las reglas

de género de la película por la mitad del relato, no obteniendo de su platea *posmo* más que muestras de júbilo.

Frederic Jameson, aportando una audaz serie de correspondencias, ligó al capitalismo en sus tres fases con la evolución de los discursos de distintas artes en los últimos dos siglos. Desde el realismo propio de los relatos del siglo diecinueve, pasando por el modernismo, hasta arribar a la posmodernidad. El capitalismo en su primera fase de expansión se correspondía con el realismo burgués, el capitalismo monopólico fue contemporáneo de las vanguardias históricas, para finalmente dejar paso al posmodernismo como forma estética del capitalismo globalizado o tardío. El cine no se asomó a tiempo - por su fecha de surgimiento - a esa secuencia de las artes en general; simplemente cumplió algo a destiempo en su ontogénesis con esas pautas, pero no fue ajeno a ellas. El fin de la historia, de las ideologías y de las realidades universalmente aceptadas marca en un grado sintomático al cine presente como principal exponente de esa condición posmoderna (así como la novela fue la forma dominante en tiempos del capitalismo en expansión, o las vanguardias modernistas fueron simultáneas al capitalismo monopólico que determinó la Gran Guerra).

Un caso interesante de este tránsito a la posmodernidad cinematográfica podría configurarlo el género conocido como *road movie*. En el cine clásico hubo uno de nombre vecino, el de *road picture*. En aquél, los personajes y la trama involucraban un viaje desde el centro (es decir Hollywood, o los Estados Unidos) hasta una exótica y múltiple periferia, que no desdeñó las pampas argentinas. *Road to Singapore* (1940), *Road to Morocco* (1942), *Road to Rio* (1947), entre otros, insertaron en su título de definición genérica que denominaba las aventuras corridas por Bing Crosby, Dorothy Lamour o Bob Hope en tono de comedia musical, precedidos por la notable *Down Argentine Way* (Irving Cumming, 1940) que con Don Ameche, Betty Crable y Carmen Miranda fue una de las cumbres de su tipo. Viajes a unas lejanías felices, de enredos elegantes o farsescos, pero finalmente compuestos en medio de canciones grupales y convivencia feliz. De ese suelo se desprendió algo que sólo retrospectivamente podría considerarse como *road movie*, ya que los largos caminos tomaron en el cine moderno, un sesgo definitivamente descendentes. Allí el viaje no pocas veces adquirió la dimensión de fuga con fracaso final asegurado, o de viaje incierto hacia la perdición. El epítome de esta angustia moderna en el viaje - donde los personajes emprendían tránsito para escapar de la sociedad o acaso de sí mismo - supieron darlo algunas *road movies* prematuras como *Busco mi destino* (Dennis Hopper, 1969) o, anteriormente y sin vehículo, joyas como *Nazarín* (1956) o *La vía láctea* (1968) de Luis Buñuel, que se nutrían de la vieja fuente de la picaresca para sus modernos relatos del camino.

Volviendo a las rutas contemporáneas, las *road movies* dieron un giro significativo en la década siguiente: Win Wenders, como *En el transcurso del tiempo* (1976) - acaso de vocación más itinerante aún que *París, Texas* (1984), que sólo lo es hasta su tercio final - presenta un tránsito

horizontal y no de descenso a los abismos, como supieron serlo la legendaria *Gun Crazy* (1949, Joseph H. Lewis), o sólo una década antes *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) o *The honeymoon Killers* (Leonard Kastle, 1970), *road movies* apenas disimuladas bajo la coartada del policial. Wenders diseñó una trayectoria errática, que parecería emblemática de toda una generación donde la falta de rumbo ya comenzaba a ser asumida sin parálisis existencial. En ese sentido, las *road movies* que insistieron en el cine de las últimas décadas contaron con su fenómeno *mainstream*, el de las predecibles Thelma y Louise (Ridley Scott, 1991), que bajo la presunta innovación de mostrar a dos mujeres en fuga aleatoria - cuando hasta allí eran parejas heterosexuales o sólo personajes masculinos - se hace anacrónica en su desenlace. Como contestación acude, dentro de su posmodernidad *queer*, la feliz y desenfadada *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto* (Stephan Elliot, 1994), donde las *dragqueens* se trasladan por el paisaje abstracto de las planicies australianas sin mayores penurias, ironizando incluso sobre las presuntas implicaciones metafísicas de la *road movie*, esa forma actual del viejo viaje filosófico, lo que no deja de hacer que esa dimensión siga estando de algún modo presente.

POSPRODUCCIÓN

A pesar de lo que indica su sentido usual - el período de la realización de un film posterior al registro de imágenes - la posproducción no comienza cuando se deja de rodar, ni termina cuando se hace la versión final de la película. Es una fase que - acorde a la función decisiva que posee como responsable última del film y su diseño definitivo - comienza en la misma etapa de preproducción, a cargo del personal especializado que la protagonizará luego del rodaje, en todo caso, lo que allí hace la gente de posproducción es pasar a primer plano.

. El montajista, o los integrantes del equipo de edición de sonido, ya están contratados en la etapa de preproducción, y simultáneamente al rodaje visionan, clasifican y ensayan soluciones para operar sobre lo registrado.

El montajista - que recibe del laboratorio las latas del film revelado - examina las tomas que forman el *copión* junto al director, para advertir eventuales problemas de foco, iluminación, encuadre o incluso del revelado.

El montaje visual avanza en dos etapas la del *premontaje*, donde se hace una primera combinación que a veces distará mucho de la final - *Apocalypse Now* (1979) tuvo un premontaje de siete horas y media - y luego de afinar cada uno de los ensambles, procederá al montaje definitivo. Una pila de tomas de descarte permanece fuera de la versión final.

Con el montaje visual definitivo, los editores de sonido comienzan su trabajo. En tradiciones como la norteamericana, se trata de especialistas

diferentes; en Europa, como en nuestro medio, montaje de imagen y sonido has estado por lo común en manos del mismo profesional. El trabajo sobre diálogos, efectos y luego con la incorporación de la música, mezcla mediante, se une con el montaje de imágenes de la edición final. La primera copia de film positivo que integra sonido e imagen, la copia cero, es la visionada como prototipo del film terminado. Una vez aprobada, se comienzan a hacer copias de exhibición.

Aquí es donde por lo común se piensa que termina la posproducción. No obstante, el trabajo sigue. A veces las copias que requieren mercados diferentes tienen distintos metrajés. En los últimos años, las versiones para salas cinematográficas no son las mismas que se comercializan en video (especialmente debido al formato de pantalla, pero también influye el tratamiento de color y de sonido). Por lo tanto, el proceso de posproducción de estudio avanza postergando un punto final que las exigencias de una recepción muy segmentada cuestiona cada vez más. Hay diferencias notables en torno de las modalidades de producción de estudio o independientes, pero una de las tendencias comunes en la posproducción encierra una extraña paradoja en el actual entorno digital. Por una parte, los períodos de montaje visual y sonoro se han reducido de forma dramática (de una extensión estándar, de unas cinco o seis semanas en sistemas mecánicos, a menos de quince días en máquinas digitales); por otra, con el agregado de cada vez más elementos de la puesta en escena en posproducción, por medio de la incorporación de CGI y el procesamiento numérico de la imagen. De esa manera, el peso de la posproducción crece, sus tiempos se aceleran y la mística del rodaje parece hoy puesta en crisis por la alquimia sintética que es cada vez más responsable de lo que vemos finalmente en pantalla.

PREPRODUCCIÓN

Estadio temprano en la producción de una película, en la que se realizan simultáneamente el desarrollo de la idea narrativa y la construcción del guión, por una parte; la construcción de decorados o la búsqueda de locaciones, por la otra; para no olvidar la selección y contratación de personal artístico y técnico, la elaboración de presupuesto total de la película y la programación de lo que será el rodaje. Tiempos en los que, como recordaba Truffaut, la película es la dulce promesa de algo por venir. Cada uno en sus funciones, conociendo gente nueva todos los días, cuando las cuentas todavía pretenden cerrar, el período de la preproducción (afirman muchos) es excitante y frecuentemente festivo, aunque presente prolongadas e intensas tareas. Entre sus personajes fundamentales se destacan el *productor* y el *guionista*. A través del primero se canalizan las necesidades financieras y organizativas. A cargo del segundo está la forma que la película va tomando a través de escritos y gráficos. De acuerdo con las modalidades, el guión puede tener una forma ya desarrolladas al comienzo de la preproducción (si el proyecto

parte de una narración ya existente en esa modalidad de escritura) o bien puede consistir en solamente una idea. En este último caso, el guionista profesional y el productor pueden reunirse en *pitch sessions*, donde la idea va creciendo y se pautan posibilidades para la narración en marcha. Y mientras el guionista sigue en lo suyo, destilando la historia, el productor encara el desglose por escenarios de la filmación, el plan diario de trabajo durante el rodaje y afina los números del presupuesto.

Todo este clima de reparto de funciones, convivencia e intercambio puede mantenerse en la etapa crítica que sigue, la del *rodaje*, o convertirse en algo muy parecido al caos. El mismo Truffaut que comparaba a la etapa anterior con una promesa, consideraba al rodaje como lo más parecido a un barco en constante riesgo de naufragio.

PRIMER PLANO

Consiste en esas tremendas cabezas cortadas que abarcan toda la pantalla y que - cuenta la leyenda - desmayaron a muchas espectadoras del cine primitivo. Nos dicen los manuales que el primer plano corta la figura humana - aquí, como con los sofistas, el hombre es la medida de todas las cosas - aproximadamente a la altura del hombro. Algo más arriba, desde la altura de la barbilla, los norteamericanos establecen su *close-up*, mientras que tradición francesa esgrime su *gros plan*, que en algunas traducciones apresuradas al castellano aparece como "gran plano". Llenando con un rostro la pantalla el cine descubrió en el primer plano, entre otras cosas, eso que separa definitivamente a la actuación cinematográfica de aquella propia de la escena teatral, la función de la mirada. El mismo Griffith recordaba el lejano descubrimiento: "Una extraña sensación experimentamos mi operador y yo cuando, encerrados en la sala de proyección, vimos surgir esos enormes rostros, hasta entonces ignorados en la pantalla. Estábamos en una tierra inexplorada donde los ojos, sobre todo, nos impresionaron extrañamente. Precisamente entonces advertí que son la voz del cine". El mago Méliès ya lo había - literalmente - *explotado* en su costado de monstruo cinematográfico en *El hombre de la cabeza de goma* (1901). El del primer plano también es el territorio preferido del discurso televisivo. La diferencia crucial radica en la dimensión de paisaje que asume el primer plano en el cine - que supo ser explotada de modo insuperable por Dreyer en *La pasión de Juana de Arco* (1928) - frente a ese cara a cara que nos propone la televisión, donde alguien asomado a la pantalla se nos muestra como semejante. Por otra parte, una dimensión no menor del problema es que en la televisión, como alguna vez señaló de modo magistral Serge Daney, no hay en realidad primeros planos, porque sólo hay primeros planos.

PROFUNDIDAD DE CAMPO

En términos técnicos, se trata de la zona que abarca desde el objeto más cercano al más lejano tomado por la cámara con igual nitidez. El espacio comprendido, plenamente en foco, aumenta a medida que las ópticas reducen su distancia focal. Poca en un teleobjetivo - y menor cuanto más largo es - la profundidad de campo avanza a medida que se entra en el terreno de los gran angulares. Pero más allá de la técnica, esta capacidad ha permitido opciones estilísticas, como la que los anglosajones denominan *deep focus*: en ella se superponen acciones ejecutadas en diversos planos de profundidad. Muy cerca de la cámara, a distancia media y lejana, ocurren cosas delineadas en la pantalla con igual precisión. André Bazin supo analizarla como un estilo en sí mismo a partir de uso de William Wyler y (principalmente) por Orson Welles, hermanados temporariamente por la colaboración con ambos del virtuoso Gregg Toland en la cámara. Por ejemplo, en cierto plano famoso de *El ciudadano* podemos apreciar en detalle un vaso, una cuchara y un frasco de somníferos vacíos. Más atrás, en plano medio, el torso de una mujer que respira con notoria dificultad. Y al fondo, en plano general, una puerta que del otro lado golpea insistentemente un Kane desesperado, antes de forzarla para entra a la habitación. Todo sin montar, sin mover la cámara.

El elogio de Bazin a la profundidad de campo le permitió considerarlo como un estilo democrático que el del *découpage* clásico, que analizaba la acción de una serie de montajes de planos cortos. La explicación del crítico aludía a que en estos casos la mirada del espectador debe tomar opciones propias y variadas, contrapuestas a la concepción dirigista del montaje clásico. Para él, era un paso del cine hacia la libertad.

Durante un buen tiempo, el uso del *deep focus* pareció coincidir con cierta idea de modernidad cinematográfica, a riesgo de convertirse en un nuevo academicismo, tal como puede observarse en su uso previsible, al borde de lo esquemático, en películas como *Cenizas y diamantes* (1956) de Andrzej Wajda. Allí la mirada se ve obligada - por la ampulosa composición de los planos en profundidad - a esperar la acción en las distintas distancias y zonas de la pantalla que le son asignadas, ejecutando en su cabeza un montaje calculado como el que se pretendía superar, salvo que aquí los saltos deben ser efectuados por el espectador en el mismo cuadro, pero con una trayectoria altamente señalizada.

Lejos de ser un avance técnico tardío, la profundidad de campo ya había hecho su gloriosa presencia en los films Lumiere, gracias a la flexibilidad luminosa de la película ortocromática. El paso a la pancromática limitó durante un tiempo la posibilidad de reducir la apertura de diafragma - esencial para lograrla - pero algunos maestros como Renoir se las ingeniaron para simularla con ajustados cambios de foco - cf. *Una fiesta en el campo* (1936) - probando que el estilo puede vencer las limitaciones de la técnica.

PUESTA EN ESCENA

A diferencia de lo que ocurre con el guión y el montaje, objeto de frecuentes estudios y abordajes desde la técnica y la estética, la puesta en escena se ha mostrado tradicionalmente como la gran postergada – desde la teoría – dentro de las instancias responsables de la realización de una película. Coincidente en gran medida con la operación técnica de rodaje, en la etapa de producción, la puesta en escena – deshaciéndose de todo un lastre que deriva de su origen teatral – no consiste en lo puesto ante la cámara, sino más bien en la construcción que se ejecuta entre lo presente en pantalla y lo completado mediante la percepción activa y la imaginación del espectador. Con lo visto y oído éste completa un mundo en el que las cosas que presencia adquiere un sentido, las imágenes se ligan unas a otras y construyen un universo imaginario. En la puesta en escena confluyen operaciones que involucran los lugares, objetos y personajes vistos en pantalla, la iluminación, el punto de vista adoptado ante ellos por la cámara, el color y la acción desarrollada.

De introducción bastante tardía en la teoría cinematográfica, ligada a la detección de indicios de modernidad en el cine, la atención a la *mise en scène* – internacionalizada o el concepto en su versión original en francés – se orientó a contraponer una forma de estructurar el lenguaje del cine por medio de lo dispuesto en el interior de los planos antes que por su combinatoria. De ese modo, André Bazin atendió a la duración de los acontecimientos en los relatos del neorrealismo o a los usos del plano secuencia, contraponiéndolos a la concepción analítica de los hechos que demostraba del *découpage* clásico a través de su armado por medio del montaje. En ese sentido, su primacía de la puesta en escena como elemento fundador es contraria a la tradicionalmente sustentada no sólo por Eisenstein o Pudovkin sino por la técnica de montaje invisible puesta a punto por Hollywood.

En tiempos más recientes, la apuesta por la puesta en escena se renovó, por ejemplo, a través de la poética de Andrei Tarkovski, donde la apelación a lo que denomina la *figura cinematográfica* recentra el núcleo de la elaboración del lenguaje cinematográfico en lo que ocurre dentro de la extensión de los planos. Acaso su polémica con Eisenstein / Bazin. Y su concepción ha dejado huella más que evidente en su cine, desde *Andrei Rubliov* (1969) hasta *El sacrificio* (1986).

En *El arte cinematográfico* – también aludiendo a una *mise en scène* – Bordwell y Thompson examinan punto por punto estos y otros factores en el armado de la puesta, que no lo es en un lugar real sino virtual, dependiente tanto de lo dispuesto a ver y oír como de la actividad del espectador. Lamentablemente, los autores restringen el concepto al interior de cada plano, con lo que la dimensión de la puesta en escena como algo que atraviesa la ficción de una película – y que hace intervenir de modo decisivo a la memoria, así como cuando comenzamos a ver un film de un género que conocemos y del cual esperamos una cierta legalidad, poseemos ciertas expectativas a confirmar – no queda

contemplada. Pero la apuesta se erige en ese momento fundador en el que las imágenes se tejen y comienzan a significar algo concreto para el espectador, por decisión de alguien que las ha dispuesto en forma deliberada.

Howard Hawks manifestaba su vocación por la primacía de la puesta cuando sostenía (en un gesto que no ocultaba su desdén por cualquier academia) : "Odio el montaje :". Lo que no le impedía estar presente en el montaje de sus películas, ese momento en el que sus montajistas se quejaban de que no les entregaba material suficiente. Toda decisión crucial, para Hawks, pasaba por el rodaje para el cual preparaba hasta el más mínimo detalle, aunque esa preparación no tuviera la forma de guión: así es que films como *Hatari* (1966) parecen ir naciendo, secuencia a secuencia, de la propia puesta, al igual que se ejecutó su africano y accidentado rodaje. John Cassavetes generaba una situación dramática y salía al ruedo con la cámara, en una puesta que se producía al tiempo mismo del registro en una variante que remite a las estructuras de improvisación del *jazz* tanto o más que el ambiente sonoro de su primer largometraje, *Shadows* (1960).

Buñuel o Hitchcock, por su parte, pensaban la puesta en el papel, de modo tan meticuloso que en la etapa de producción había pocas o nulas novedades, adquiriendo ésta un trámite casi rutinario. El segundo - según el testimonio bazniano, luego de asistir a la producción de *Para atrapar al ladrón* (1955) - se aburría soberanamente en el rodaje. Por su parte, Buñuel supo exclamar cuando terminó la quinta versión del guión de *El fantasma de la libertad* (1973), que estaba tan bonita que daba lástima filmarla. Ambos, dotados de una proverbial capacidad de previsualización, ya habían rodado el film, aunque para sí mismos; lo que restaba era hacérselo ver a otros. Y este aspecto remite a una dimensión crucial de la *mise en scène*: a diferencia de su ascendiente teatral, donde personajes, decorados, objetos y luces están físicamente delante del espectador y a cierta distancia fija, con un punto de vista inalterable, en el cine todo ese universo cambia fluidamente de un plano a otro, e incluso en el interior de cada plano. Queda a cargo del espectador construir ese lugar virtual: la puesta en escena, en el cine, es en verdad una puesta en *otra escena*, de arquitectura imaginaria, provista en última instancia por cada sujeto que asiste a la proyección. Lo dado a ver y oír, muchas veces, no son sino pistas de lo que debe completar cada uno por su cuenta en una actividad permanente. La de la puesta es un lugar que rechaza cualquier idea de pasividad en el espectador.

Como es sabido, los Lumière no fueron maestros en el guión, y ni siquiera sospecharon el montaje. En este sentido, para muchos, no fueron cineastas. En su primer film, *La salida de la fábrica* (1895), tomaron a sus operarios cuando partían para el almuerzo. La idea era tomar la salida completa, en forma simétrica, con los primeros al comienzo y los rezagados antes de que terminase el breve film de menos de un minuto. Aparentemente, los obreros no tenían mucho apetito, o la *belle époque* manifestaba más parsimonia en los almuerzos. La cuestión es que se les

acabó la película antes de que todos hubieran salido de cuadro y tuvieron que repetirla. En la segunda oportunidad, la puerta se abre, sale íntegro el pelotón y luego se cierra. Fin de la cinta. Resultado: una salida no trunca sino cabal, como correspondía a la primera película de la historia del cinematógrafo.

Lo que había hecho Louis Lumière, al encomendarles a sus operarios que imprimieron mayor velocidad en la salida, fue la primera maniobra de puesta en escena. Y si atendemos a la premisa básica de la *Nouvelle Vague* de que “el cine es el arte de la puesta en escena”, la acción lo instala sin duda alguna en el lugar del primer cineasta digno de ese nombre.

PUNTO DE VISTA

El término posee en el cine múltiples acepciones, y su amplitud semántica se presta normalmente a confusiones, dado que puede ser considerado en un sentido literal, como el sitio desde donde se ejerce la visión de un espacio, o utilizado en forma metafórica, aludiendo a lo ideológico o lo relativo a la narración en el film. Jacques Aumont ha expuesto varios sentidos diferentes a los que uno puede aludir con esta expresión en el campo del cine.

1) En un sentido lato, está aquel del punto de vista óptico que obedeció a los pintores renacentistas, pero que en el caso del cine agrega al efecto de superficie y al sentido de profundidad - propios de la plástica occidental desde entonces - las características de convertirse, por medio del montaje, en la condición de ser múltiple y variable de plano a plano. Así, por ejemplo, puede predicarse que el punto de vista de *Festín desnudo* (1992) de Cronenberg se instala casi rozando los rostros de los personajes, a muy corta distancia y propiciando la claustrofobia característica de ese film. En sentido diametralmente opuesto. Eric Rohmer experimentó en la desconcertante *Perceval le galois* (1977) puntos de vista extremadamente alejados y frontales respecto de la acción de sus caballerescos personajes, remedando el estilo y la iconografía de las miniaturas medievales.

2) También se habla de punto de vista en relación con la narrativa, por el cual se piensa en el lugar desde donde se asiste a la acción; desde qué personaje - cerca o incluso desde el interior de su misma mirada, como en el caso de la cámara subjetiva - asistimos a lo que ocurre en el fin. Así uno puede señalar que *Shane* (1953), de George Stevens, está narrada desde el punto de vista de un niño de 12 años, en idéntica estrategia a la que remiten los defensores de *La vida sin Zoe* (1989), el episodio coppoliano de *Historias de Nueva York*, para justificar su sospechosa ingenuidad.

3) Pero además, puede hacerse referencia a un punto de vista - en otro sentido metafórico, como cuando se hace referencia (en una expresión cara a la política de autores) a una visión del mundo - para aludir a la posición, la actitud intelectual, afectiva, ética o política que manifiesta una película. De esa manera uno podrá admitir que *Los hijos de Fierro* (1976) de Fernando Solanas alegoriza los episodios de la vuelta de Martín Fierro

trasladándolos a un paisaje imaginario donde se convierten en una interpretación de los padecimientos colectivos de la Argentina en clave del peronismo de izquierda, o que *Perro blanco* (Sam Fuller, 1980) constituye una de las más demoledoras - e incómodas - críticas del racismo que se ha visto en el cine estadounidense.

Aunque en los estudios sobre cine de las últimas dos décadas se han desarrollado abordajes desde las tres perspectivas citadas, acaso sea la del punto de vista narrativo la que más auge ha cobrado, ligada a la evolución de la semiótica del cine y propulsada por las corrientes conocidas como teoría de la enunciación y narratología. Allí, el punto de vista, como vieja cuestión cinematográfica, confluye con conceptos vecinos provistos por otras disciplinas narrativas y representativas (literatura, teatro, *comic*), dando lugar a intrincados desarrollos y de paso transformándose en el camino.

La clásica cuestión de la visión en la narrativa encontró desde el campo de los estudios literarios una oportunidad para su relanzamiento a comienzos de los '70 por el mismo fundador de la narratología, Gérard Genette, quien propuso la noción de *focalización* para eliminar el prejuicio óptico en un campo en el que el ojo se limita a ver letras, y atender al hecho de que sobre todo se trata de saber de qué foco narrativo surge el relato. A partir de allí Genette estableció las diversas posibilidades de focalización : aquella designada como *cero* o simplemente *narración no focalizada* reemplazó a la vieja idea de un narrador omnisciente, sabedor de todo lo que ocurre dentro y fuera de las criaturas del relato; la *interna*, asociada a un personaje (en ese caso será *fija*) o a varios a lo largo de su transcurso (donde será *variable*), y *externa*, cuando se emite desde una instancia que no puede penetrar el interior de los personajes. Desde su mismo planteo, Genette -aunque su interés se centrará en el relato literario - no se privó de remitir a películas, y ha sido célebre su recurso a *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) como caso tal vez insuperado de focalización interna variable, donde un crimen es evocado por cuatro personajes distintos sin llegar a una versión final e integradora.

Las propuestas de Genette han contado con particular repercusión en los estudios de la narración en cine, y la *focalización* ha reemplazado al vetusto punto de vista, dejando al término por lo general hoy reservado a los desarrollos sobre la representación visual (en el tercer sentido citado ha quedado subsumido en la problemática de la ideología del film). De todas maneras, en el examen narratológico del cine las aplicaciones manifiestan desde sutiles a marcadas diferencias. Desde la aplicación literal que realizó Brian Henderson, hasta los aportes de Francis Vanoye, Marie - Claire Ropars o Francois Jost - por citar algunos casos destacados -, la focalización y sus variantes han arribado al cine para examinar las posibilidades anteriormente cubiertas por el demasiado abarcativo punto de vista. Especialmente productivo ha sido el caso de Jost (acaso el más consecuente discípulo de Genette que se ha dedicado al estudio del cine) cuyos conceptos de *ocularización* y *auricularización*, como efectivos y reales puntos de vista y escucha en un film, permiten ahondar en la

arquitectura de sus instancias narrativas. Por su parte, con la precisión que siempre lo caracterizó. Christian Metz aportó al respecto un notable balance de esta problemática - con sus soluciones parciales y las cuestiones aún abiertas - en su todavía desatendido último libro sobre cine.

R

REALISMO, CINE REALISTA

Palabra clave en el contacto del espectador con el cine, y uno de los pivotes fundamentales sobre los que gira la teoría cinematográfica. Desde aquella pavorosa *impresión de realidad* que maravillaba a los primeros espectadores de Lumiere (ya fuera por el siempre comentado espanto ante el film *Llegada del tren a la estación*, o la deliciosa comprobación de los arbustos moviéndose por el viento como fondo en *Desayuno del bebé*) hasta la explotación de esta característica del cine con fines narrativos o de impacto espectacular, el realismo ha dividido en el cine sus sentidos en al menos dos direcciones; una tiene que ver con lo que ofrece a los sentidos, la otra con los mundos imaginarios que hace posible.

1) Hay un realismo relativo a los medios por los que el cine se presenta ante el espectador, esto es, por sus materiales de expresión. De esa manera, puede considerarse que la imagen en color contiene más indicadores de realidad que aquella en blanco y negro, o el sonido digital estéreo es más realista que el sonido óptico monoaural. Esta correspondencia entre la percepción de la imagen y el sonido cinematográficos con la percepción de la realidad circundante llevó a teóricos como Bazin (con el primer neorealismo) o Kracauer (con los films de un Satyajit Ray, por ejemplo) a postular un realismo que a otros pareció ingenuo, identificando lo visto en pantalla como continuo de algún modo con aquello que había sido tomado por la cámara.

Esta equiparación entre la imagen y su modelo fue seriamente criticada por los estudios semióticos, que se centraron en las operaciones significantes que median entre la realidad y su representación en el cine. En ese sentido, la apelación a los códigos con que se construye lo visto y oído lleva a su consideración como un *texto a leer*, y no como un correlato del mundo perceptible. El realismo no obedecería así a una correspondencia ontológica, sino que se instaría como efecto de ese artificio que es el aparato cinematográfico.

La aproximación semiótica imperó desde los '70, a la par de la proliferación de estudios académicos. El realismo fue desmontando, examinando, criticado o hasta combatido por quienes apostaron a la toma de conciencia del cine como maquinaria simbólica (caso de la crítica materialista, del desconstruccionismo), ligando a la percepción realista con el modo de ver propio de la burguesía, cuyos orígenes se remontan a los códigos de la perspectiva renacentista. El realismo era desde ese enfoque un aliado de la contrarrevolución, una anteojera para un espectador engeguado ante las verdaderas condiciones de producción del relato cinematográfico, atento a la supuesta realidad de lo visto en el cine tanto como distraído de la que le tocaría construir si tuviera conciencia de ella. No era realismo lo que se le podía pedir, por ejemplo, a *La hora de los hornos* (Solanas y Getino, 1968). Como puede apreciarse, el realismo y su índice apuntado a la realidad de un modo problemático llevaban a una

discusión que conducía, por lo general, a la apuesta política en sentido amplio, no sólo cinematográfica.

En la pasada década otros investigadores (en paralelo rechazo de la aproximación semiótica) han retomado ciertas aseveraciones de las teorías realistas. Algunos resaltaron que las imágenes y sonidos funcionan en nosotros a partir de inferencia similares a las que ejecutamos ante la percepción de estímulos visuales y sonoros en la realidad que nos rodea (por ejemplo, David Bordwell y Edward Branigan).

Otros, a su vez, tomaron en cuenta que la presencia de lo visto en el cine - en tanto un complejo sensible, y no como algo reductible a un sistema de signos - problematiza el restante componente de la relación eso que entendemos como realidad, y que es un asunto más complejo de lo que parece (el caso de los fenomenólogos, de Gilles Deleuze, de Stanley Cavell). En suma el planteo sobre el realismo, por el lado de los materiales, nos lleva a la vieja pregunta por la ontología del cine. Es decir, participa del debate filosófico que el cine suele no esquivar.

2) El segundo problema relativo al realismo concierne a sus códigos de representación y narración. En cuanto a los temas en torno de los que se arma una película, el realismo del cine arraiga en diversas corrientes - por cierto igualmente realistas - que se ocuparon de las correspondencias entre determinados problemas sociales o psicológicos y su representación en la pantalla. De este modo, los realismos teatral, literario y pictórico impactaron en el cine desde sus primeros tiempos. No se trataba tanto de la adecuación a una realidad, sino a una determinada forma de entender la realidad (esa que por su parte, al decir de Ionesco, se obstina en no ser para nada realista). De esa manera, a los realismos en el cine debió agregárseles por lo común algún prefijo o adjetivo para precisar de qué tipo de realista se trataba: neorealismo, realismo poético, realismo socialista, realismo humanista, realismo mágico, hiperrealismo.

El rodaje en escenarios naturales, el uso de actores no profesionales, la improvisación frente a la cámara, la escasez de recursos técnicos o hasta cierta desprolijidad - a veces cuidadosamente calculada - en el estilo (foco, movimiento de cámara, iluminación) dieron pie a distintas formas de realismo que a menudo procuraron estar a un paso más corto de la realidad por el corrimiento de las fronteras de lo mostrable. Bazin - que de ingenuo tenía más bien poco o, en todo caso, lo que tuvo de ingenuo fue un tipo determinado de lectores - afirmaba en pleno entusiasmo por el neorealismo "uno de los mayores méritos del cine italiano sería haber recordado una vez más que no hay 'realismo' en arte que no sea ya en su comienzo profundamente estético". Y ensayando una definición, postuló: "llamaremos *realista* a todo sistema de expresión, todo procedimiento del relato que tienda a aumentar la apariencia de realidad en la pantalla". El asunto consistiría, entonces, en tomar en cuenta que se trata de una experiencia. Y además: en ponernos de acuerdo (cosa nada fácil al comenzar a precisar los términos) de qué hablamos cuando hablamos de realidad. Por ejemplo, una regla no escrita hace suponer que las películas que terminan sus ficciones de modo amargo, o que presentan temas no

agradables, son consideradas por el espectador común como más realistas que aquellas que pintan un mundo sin furores conflictos y que culminan en un sonriente *happy end*.

La curiosa situación que atraviesa hoy el cine podría, respecto del realismo, resumirse en la siguiente paradoja: un realismo un realismo exacerbado del primer tipo - el de los materiales de expresión - se hace simultáneo a una disminución en los realismos del segundo orden: ¿será acaso porque el realismo se lo pedimos hoy a la televisión? (cierto aforismo de Woody Allen indicaba que la vida no imita al arte, sino a la mala televisión). El imperio de los F / X visuales y sonoros, con sus brillantes y efectistas simulaciones en pro de un espectáculo cada vez más impactante como todo un mundo paralelo, no impide, sin embargo, que de vez en cuando surjan algunas muestras de cine que, explorando en el terreno donde se busca el sentido, antes que los sentidos, hacen estallar los códigos del realismo narrativo, como lo viene haciendo en los últimos años brillantemente Mike Leigh en films como *Naked* (1994) o *Secretos y mentiras* (1996) con su puesta en práctica de lo que la crítica ha denominado en forma traviesa "surrealismo socialista" y que él se limita a llamar "realismo ampliado".

En la discusión inacabable sobre el realismo en el cine, dos datos finales a destacar:

a) Los realismos de hoy suelen convertirse en los más estilizados amaneramientos de mañana. Compárense las sofisticadas maniobras de Marlon Brando en *Nido de ratas* (1954) con la recepción que tuvieron en su tiempo como coronación del realismo actoral, los forzamientos narrativos de ciertos estilos semidocumentales como *La ciudad desnuda* (Jules Dassin, 1948) o *La batalla de Argelia* (1965), o las presuntas osadías de *Perdidos en la noche* (John Schlesinger, 1969). El tiempo suele ser implacable con unos cuantos realismos, curiosamente los más aclamados en términos masivos en momentos de su lanzamiento.

b) En cuanto al aprovechamiento del realismo que atañe a los medios de expresión, el cine se ha enfrentado en toda su historia ante la paradoja - sólo aparente - de que un mayor aumento de realismo corresponde a un igual incremento en el grado de ilusión que se pretende provocar en los espectadores. De este modo, el que puede ser considerado como cine realista por excelencia es el fantástico, donde el espectador se estremece con lo que sabe que difícilmente o jamás encontrará fuera de la película, pero que en ese momento lo convence estéticamente de estar ante su presencia.

REALISMO POÉTICO

Otro término propuesto por George Sadoul, siempre dispuesto a encontrar estilos y escuelas organizados donde otros advirtieron conglomeradas poco congruentes. Consideró como partícipes de un estilo que denominó de este modo a un conjunto de films franceses realizados durante la

década del '30, que conjugaba un criterio realista en su temática, aunque lírico y hasta afectado en lo concerniente a la estilización visual. Un realismo estetizado, donde las historias que tocaban a lo cotidiano, a lo decididamente popular o hasta lo trivial se veían enriquecidas por una puesta en escena minuciosamente calculada en cuanto a la iluminación, la composición de plano o desde el guión, por el despliegue de una trabajada cualidad literaria en los diálogos. No solía estar ausente en la visión de lo cotidiano - como para darle otra vuelta de tuerca poética al realismo en cuestión - la aparición de algún toque de simbolismo. Podría establecerse como el primer hito de esta corriente a la trilogía compuesta por *El signo de la muerte* (1935), *Pensión mimosas* (1935) y *La kermesse heroica* de Jacques Feyder. La figura central, taciturna y trágica de Jean Gabin acompañó al realismo poético en *Pepe le moko* (Julien Duvivier, 1937) en un intento de acercamiento con el *gangster film*. Pero acaso el estilo encuentre su momento culminante en la dupla Marcel Carné - Jacques Prévert, quienes pusieron en imanes y palabras respectivamente el mundo que nuevamente se cernía sobre la figura de Gabin en *El muelle de las brumas* (1938) y *Amanece* (1939), en dos películas a las que también les convino el acaso más adecuado mote de *realismo negro*. Un poco más adelante, en *Les enfants du paradis* (Carné - Prévert, 1945), el realismo poético no renegaba de una vecindad tal vez demasiado riesgosa con las tablas, en un retrato del París del siglo XIX con la que sus autores parecían encontrarse más en sintonía que con el cine mismo.

Algunos historiadores intentaron ligar a Jean Renoir con esta corriente, aunque la continuidad de la obra renoiriana desafía la pertenencia a esta categoría; lo que en el realismo poético se traduce en un amaneramiento manifiesto en la actuación, el tratamiento visual y los parlamentos, es trasmutado en Renoir hacia la exploración de una fluidez "natural" donde la vitalidad de los personajes hace tambalear todo énfasis trascendentalista, en pro de una ficción donde el artificio se convierte en un juego cómplice, y no en la ostentación de un alambicado esteticismo. Es así como *Toni* (1935) se permite asombrosamente prefigurar ciertas atmósferas neorrealistas, o *La bestia humana* (1938) impone la crónica implacable y al filo del naturalismo, sin afeites, sobre la sufrida carne - "envenenada por generaciones de alcohólicos" - del atormentado Gabin.

REALISMO SOCIALISTA

Dogma estético impuesto en la Unión Soviética desde los tempranos '30 hasta algo después de la muerte de Stalin.

Fue sancionado oficialmente en el Vigésimo Congreso del Partido Comunista de 1932. Aunque no abarcó solamente al cine (literatura y pintura fueron dos campos arrasados desde el comienzo por los nuevos lineamientos) cabía advertir un destino sombrío para los que en esos tiempos se encontraban dedicados al arte que según la consigna leninista: "para nosotros ... es lo más importante", recordándoles otra frase de

Lenin que en algún momento exhumaría Jean Luc Godard : “Somos todos muertos con permiso de salida”. El permiso, para los artistas revolucionarios, había vencido.

El principal ideólogo del realismo socialista, Andrei Zhdanov, promulgaba que toda obra de arte debía adherir a los cánones del realismo y la verdad histórica tal como era entendida por la doctrina marxista, y cumplir con el excelso objetivo pedagógico de educar al público en la causa del comunismo. Estas dos condiciones: ser fiel a una realidad dada y propaganda al mismo tiempo, conllevaban un doble mensaje que hizo al realismo socialista constitutivamente perverso. Ni bien las consignas de esta cultura oficial - delineada por Stalin al asumir el liderazgo del Soviet Supremo en 1927 - se difundieron desde el poder, el formalismo se convirtió en un epíteto, y la búsqueda frenética de los primeros años de la Revolución pronto se congeló, reemplazada por algo así como un dogma religioso. La presentación internacional de la nueva estética oficial se dio en 1934 con *Chapaiev*, de Serguei y Georgi Vassiliev. Curiosamente, el individualismo condenado en los artistas se convertía en algo valioso cuando era entronizado en el héroe histórico: aquel que encarnaba la voluntad colectiva. Así las películas del período se construyeron sobre la figura de la Revolución (como algo ya consumado) y con Stalin como su pilar fundamental. El realismo socialista condujo a un insólito culto a la personalidad llamativamente ahistórico, que Bazin supo desmontar en el que acaso fue su ensayo más polémico: “El mito de Stalin en el cine soviético”.

La experimentación, la *revolución* en el cine soviético de los '20 fue severamente cuestionada. Directores como Eisenstein, Vertov, Dovjenko - y en menor medida, Pudovkin - fueron estigmatizados, sometidos a control, trabajando bajo sospecha o realizando proyectos que a duras penas entraban en los rigores impuestos desde el poder.

Sólo la desaparición de Stalin y Zhdanov terminó con el prolongado imperio de una de las doctrinas estéticas más reaccionarias que haya visto el arte del siglo XX. El período que siguió (conocido habitualmente como “deshielo”) permitió el surgimiento de nuevas figuras, como Gregori Chujrai o Serguei Bondarchuk, pero la temperatura no subió mucho en los años siguientes. Resabios del realismo socialista habrían de vivirse, no obstante, durante los '60 en la era Brezhnev, donde academicismo resurgió con fuerza, complicándoles la vida a cineastas como Tarkovski o Paradjanov.

S

SCREWBALL COMEDY

Tipo de comedia que algunos prefieren llamar “excéntrica” o “alocada” y que encontró su apogeo durante los económicamente deprimidos ‘30. Algunos quisieron ver en su universo una válvula de escape para las frustraciones sociales de su tiempo, dado que la *screwball comedy* mostraba personajes enredándose en confusiones y romances dentro del contexto de un mundo despreocupado, elegante y al menos ligeramente millonario. Pero la cuestión es que estas comedias ofrecieron uno de los comentarios más inteligentes – obviamente, lejos de lo que pide la palurda teoría del “reflejo” – sobre la sociedad, la cultura y la moral sexual de una época. Su primer hito fue *Twentieth Century* (1934), de Howard Hawks. Allí Carole Lombard iniciaba su *screwball look* que proseguiría liderando la notable *My Man Godfrey* (1936), de Gregory La Cava. Se suele citar como otro ejemplo destacado del subgénero a *Sucedió una noche*, que Frank Capra rodó en ese mismo año, aunque su inclusión en el grupo es algo discutible. Lo que no se discute es que *Bringing Up Baby* (1938) – Hawks de nuevo – es la *screwball comedy* quintaesencial, y acaso la más trastornada. La batalla entre la atolondrada Kate Hepburn y el distraído Gary Grant es capaz de enseñar más sobre las relaciones entre hombre y mujer que una docena de ensayos bergmanianos al respecto. Hitchcock se metió en este terreno con una pequeña joya en la que acecha llamativamente disimulado: *Mir. and Mrs. Smith* (1941)

SECUENCIA

Se trata de una unidad narrativa mayor que la escena y organizada de acuerdo a un criterio dramático, que relata desde el comienzo al fin un acontecimiento, atravesando por la común varios lugares y momentos diferenciados. Una secuencia posee un inicio, un transcurso y una conclusión narrativa luego de un momento de tensión máxima. A diferencia de la escena, que encontró su modelo fundante en el acto teatral y así atravesó una década larga del cine primitivo, la secuencia (a veces comparada algo vagamente – y con los riesgos consabidos – con un capítulo de novela) obedece a patrones específicos ligados a la estructura del relato.

Christian Metz consideró a la secuencia como una unidad en cierto modo inédita en medios anteriores, que ve ligada la dificultad de su definición a su carácter complejo. Si la escena es indiscutible porque instala sus particiones sobre patrones de espacio o de tiempo en la ficción (rota la continuidad en la ficción de cualquiera de estas dos dimensiones, indudablemente pasamos de una a otra escena), la división en secuencias ya hacer nacer la discusión, porque depende de lo que ocurre, de la organización de los sucesos en el relato; de cómo comienzan, transcurren

y finalizan. Dentro de su decurso pueden localizarse hiatos espaciales o elipsis temporales: se puede abreviar lo considerado insignificante. Pero la secuencia quedará hilada por los momentos significativos de una acción compleja y en cierto modo completa. El ejemplo canónico (y no es casualidad que todo un género del cine primitivo contara con estos sucesos como estructura básica) es el de una persecución. Puede atravesar distintos lugares. También es posible que sea narrada en un lapso mucho menor a la que supuestamente abarca en la ficción. Pero se abre con el inicio de la persecución y se cierra con su clausura: cuando el perseguidor alcanza al perseguido y el movimiento se detiene, o cuando este último logra escabullirse.

Los cineastas de Brighton o Georges Méliés ya contaban con suficientes conceptos secuenciales para establecer esas unidades cuya coherencia depende del relato de una acción y no de una continuidad espacio - temporal: así, en *Viaje a la Luna* (1903), la secuencia que se abre con el comienzo de la fuga de los intrépidos científicos humanos del reino selenita, culmina con el retorno del cohete al océano terrestre. En ese intervalo la acción que comenzó en el palacio del rey lunar atravesó los valles del satélite, se acercó a un precipicio donde colgaba el cohete, surcó el cielo por donde éste caía de la Luna a la Tierra impelido por la fuerza de gravedad (se entiende: la Tierra quedaba abajo), se sumergió al fondo del océano y resurgió a flote para ser luego remolcado por un bergantín. Todo es una secuencia.

Algo más depurado intentó poco después Cecil Hepworth en *Rescando por Rover* (1905). Allí el susodicho Rover, tatarabuelo de los heroicos perros cinematográficos, atravesaba una ciudad para localizar y rescatar un bebé secuestrado. Cada vez que el perro iniciaba la recorrida por calles y barrios diversos (que incluye el vado de un río) comenzaba una secuencia que culminaba con el punto de llegada de la extensa trayectoria.

Si la secuencia fue un concepto crucial en la arquitectura de los *chase films*, o películas de persecución, acaso la más famosa de la historia del cine debe ser la de la masacre de Odessa en *El acorazado Potemkin* (1925), con su relativamente sencilla localización espacial y temporal. Pero hay otras mucho más fragmentadas, especialmente aquellas localizadas en distintos lugares conectados por montaje paralelo - caso de muchos momentos culminantes en varios films de Coppola : *El Padrino I, II, III, Apocalypse Now* (1979), entre otros - o bien las que resumen acontecimientos que desarrollan en breves instantes hechos de años enteros, o un viaje alrededor del mundo. Respecto de este último uso, en las frecuentemente llamadas *secuencias de montaje* siempre resulta regocijante ver cómo en los *gangster films* de la Warner uno podía asistir al ascenso fulminante de un *good - bad boy* o a la espera del mismo sujeto durante veinte años en la cárcel en tan sólo unas decenas de vertiginosos segundos.

SEMIÓTICA DEL CINE

Disciplina surgida a comienzos de los '60 que renovó sustancialmente los modos de acercamiento al cine, concibiéndolo ante todo como un sistema de significación por medio de imágenes y sonidos. Particularmente resistida por quienes intentan una aproximación empírica o técnica a lo cinematográfico, dado que acude a un elevado grado de abstracción y a una jerga especializada a menudo hasta lo intolerable para los no iniciados, la semiótica del cine supo constituirse en una forma de acceso casi hegemónica en el ámbito académico de hace tres décadas.

Hoy los estudios semióticos sobre el cine se encuentran en una situación que ha atravesado al menos tres etapas desde sus inicios. En la primera, los debates sobre los procedimientos de significación en el cine estuvieron guiados por la semiología inspirada en la obra del lingüista Ferdinand de Saussure. La búsqueda del *signo* cinematográfico pronto se reveló tan incierta como la del Santo Grial, y los cruzados de aquella primera semiología del cine volvieron al punto de partida, intentando una aproximación centrada en el concepto de *texto*.

La semiótica orientada hacia el texto dominó el campo cinematográfico de los '70, primero en la Europa continental, y luego en Gran Bretaña; posteriormente - con una amalgama de posiciones radicales en cuanto a la ideología y aliada singularmente a la corriente feminista, como había ocurrido en Gran Bretaña - pasó a los Estados Unidos. Y hasta el presente, la semiótica del cine, en íntima relación con el marxismo y el psicoanálisis, constituye la forma más difundida de la teoría académica en el ámbito anglosajón.

Pero a la vez de esta instalación dentro del campo de los *film studies*, la semiótica como disciplina teórica y aplicada a diversas actividades artísticas y culturales en sentido amplio fue arribando - más allá del pretendido discurso monolítico de algunos de sus exponentes corporativistas - a una situación de alto grado de fragmentación. Los semióticos, en forma paralela al abandono de los basamentos saussureanos y la incursión en otras fuentes, como la semiótica de Charles S. Peirce, se fueron desplazando progresivamente desde las ambiciones generales a objetos de estudio cada vez más específicos. Hoy la semiótica subsiste, en su tercera ola, altamente impregnada por el contacto con otras disciplinas. El contexto de investigación apunta cada vez más a lo transdisciplinario: semiopsicoanálisis, semionarratología, semiopragmática, son algunas de las aproximaciones combinadas de las que parten algunos de los estudios más influyentes de la última década. A la vez, se ha producido en esta tercera generación - que algunos teóricos como Francesco Casetti arriesgan a denominar como de una posible *postsemiótica* - un pasaje progresivo hacia una escritura de mayor grado de legibilidad, que está en franca oposición con algunos de los casi indescifrables mensajes crípticos que los semiólogos de la vieja guardia acostumbraban enviarse entre sí, azorando incluso a los intelectuales que hasta allí creían que entender el cine era posible sin hablar semiolandés.

Por otra parte, en los últimos años el campo de la semiótica se encuentra en un terreno compartido con algunas corrientes que tímidamente durante la década anterior, pero ya en forma abierta desde hace unas temporadas, discuten los fundamentos mismos de los supuestos semióticos sobre la forma de funcionamiento del cine y el trabajo del espectador. Desde la filosofía, las aproximaciones de un Deleuze o en Cavell, o el resurgimiento de los estudios fenomenológicos, las discusiones se orientan hacia apuestas radicales, permitiendo sospechar que el cine, es otra cosas que un lenguaje. Y desde el ala científica - o al menos con declamadas aspiraciones de científicidad - las investigaciones cognitivas también insisten en poner en tela de juicio las aseveraciones semióticas que durante un buen tiempo parecieron casi consensuadas en la teoría, la crítica y el análisis del film. Y que hasta habían permitido obtener patente de ilustrado a más de un crítico que echaba mano a algún término de su amedrentador vocabulario cuando su objetivo principal consistía en no ser entendido.

SLAPSTICK

El término designa cierto implemento usado por los payasos de circo y compuesto por dos piezas planas de madera que hacen, al chocar, más sonoros sus aparatosos golpes. Cuando en una comedia la acción comienza a hacerse más veloz, se acaban las palabras y los cuerpos se aprestan a participar de una danza acelerada con el objetivo de destruirse los unos a los otros (mediante bofetadas, empujones, patadas, tortas de crema, palazos o piquetes de ojos), podemos estar seguros : entramos en el territorio del *slapstick*. Es la forma más física - y baja, remarcan los teóricos del arte dramático - de la comedia, lo cómico primitivo, la pulsión anárquica copando el cine. Mack Sennett, promotor del caos organizado, fue en el cine mudo su primer maestro. El *slapstick* posee un costado evidente, el caótico y aniquilador de cualquier orden pero especialmente el de las convenciones burguesas, y otro sistemático, más recóndito pero que se adivina en su coreografía compleja, en sus efectos dominó y los dibujos que trazan sus reacciones en cadena.

Stan Laurel y Oliver Ardí supieron - tanto en el cine mudo como en el sonoro - practicar el *slapstick* en un irrepetible estado de gracia, protagonizando momentos inolvidables que uno puede ver y rever como piezas musicales, de perfección matemática. Los Tres Chiflados postularon una variante rústica, limitada y casi doméstica del *slapstick*, apropiadamente imitable por cada chico de barrio en sus tropelías. Jerry Zucker lo entremezcla con la parodia en la saga de *La pistola desnuda* y desmanes asociados Peter Bogdanovich lo homenajeó y a la vez lo sometió a un particular desmontaje en *iSilencio !, se enreda* (1992), mientras que Tim Burton lo resucitó inesperadamente en la reciente *iMarcianos al ataquei!* (1992).

SOBREIMPRESIÓN

Procedimiento por el cual dos o más imágenes se superponen en pantalla, adquiriendo cierta condición traslúcida (excepto la que opera como fondo). Fue muy utilizado en el período mudo, y retomado en la era del video. En un hermoso artículo (“Vida y muerte de la sobreimpresión”). André Bazin ligó este efecto visual con la cercanía que para muchos mantienen el cine y los sueños. Y es cierto, el recurso fue notablemente utilizado por directores como Jean Epstein o Marcel L’Herbier (es más, se trató de uno de los preferidos de la vanguardia “poética” francesa de los ‘20 junto a la difuminación de la imagen y el *dissolve*) para dar un toque onírico o sus producciones. Lo extraño del caso es que nadie, que se sepa, sueña en sobreimpresión, aunque ello no impidió que se convirtiera en un procedimiento habitual par mostrar imágenes presuntamente ubicadas en la cabeza de los sonantes.

Antes que explotar sus usos poéticos, los escandinavos usaron a la sobreimpresión en su costado de visión sobrenatural. En *La carreta fantasma* (1922), Stiller llega a avizorar a la misma muerte en espectrales sobreimpresiones dando cuenta de la fronteriza percepción de un moribundo. Pero el problema es que este recurso pronto se convirtió un una convención *muy visible*, antepuesta a la presencia de los fantasmas que se suponía la sobreimpresión debía plantar ante la mirada del espectador, ávido de presencias más concretas que aquellos tendientes al pronto esfumado.

Desterrada del campo de las apariciones y de los sueños (que más bien necesitan esa presencia táctil que los hace contundentes, como lo supieron Buñuel y Dreyer, entre otros) la sobreimpresión quedó relegada a reproducir en pantalla ciertos estados alterados de conciencia. El comercial televisivo (que no suele apelar por lo común a la conciencia del espectador más que en una operación reducida o desviada) manifiesta toda una fe en la sobreimpresión hoy vistosamente ataviada por procedimientos digitales, en nebulosos reclamos al consumo de autos, perfumes, cigarrillos o lo que venga sobreimpreso.

Volviendo al cine, Francis Ford Coppola supo componer una verdadera oda al recurso en el alucinatorio prólogo de *Apocalypse Now* (1979), donde su protagonista atraviesa todo un ácido tema de los Doors sumergiéndose en un abismo de sobreimpresiones que resumen el viaje abisal de la película, como suspendiéndolo en el tiempo.

SPLIT - SCREEN

Literalmente, pantalla fragmentada. Se usa el término cuando se divide en dos el campo visual. Popularmente, el recurso tuvo especial éxito al

encuadrar simultáneamente a las dos puntas de una charla telefónica, o cosas parecidas. Cuando el asunto se complica y la pantalla se fragmenta más, penetramos en el terreno de la imagen múltiple (técnicamente, *multi-image*). Así asistimos a una pantalla compuesta de tres, cuatro o más zonas de formato variable, donde suceden cosas distintas. Si bien el procedimiento ya había sido usado por el fundador Griffith en *El nacimiento de una nación* (1915), encontró un promotor sistemático e irrepetible en Abel Gance, quien trató de erigirlo en una nueva forma de hacer y ver cine - con el nombre de *Polivision* - en su *Napoleón* (1927). La multiimagen durmió durante largas décadas hasta que en los '60 el cine norteamericano resolvió hacerse cargo de las innovaciones formales que supuestamente cambiarían la cara del cine. Y así es como encontramos, con distinta fortuna, un ejemplo complejo de muy recomendable visión: *El estrangulador de Boston* (1968) de Richard Fleischer, o el hoy muy avejentado *Rollerball* (Norman Jewison, 1975). Brian De Palma supo elevarlo a esquizofrénico principio de composición en numerosos planos de *Carrie* (1975), *Blow Out* (1980) y otras. Hay quienes no aprecian demasiado esta técnica, de indudables posibilidades expresivas. El veterano Allan Dwan (asistente - como Raoul Walsh - de Griffith, y luego legendario realizador de más de un centenar de películas) consultado por Bogdanovich ante el avance - o el retorno - de estos procedimientos hacia los revueltos '60, había sido concluyente : "¡Ah, sí ! Se trata de todas aquellas cosas que dejamos de lado cuando empezamos a madurar"

SUBJETIVA CÁMARA

Plano que se instala en el punto de vista de los ojos de un personaje, haciendo que el espectador perciba a través de su mirada las imágenes del film. Puede ser de variada extensión : de fracciones de segundo a decenas de minutos. Los norteamericanos la denominan *point-of-view (P.O.V) shot*. Utilizada en dosis homeopáticamente calculadas produce efectos demoledores en cuanto a la inclusión del espectador en la ficción; remitimos al respecto a *La ventana indiscreta* (1953) o *Psicosis* (1960), verdaderos manuales de uso de la subjetiva. En cuanto al abuso, acaso el ejemplo más celebre sea el de *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, sobre la novela de Raymond Chandler.

En esta película mucho más citada que vista - de la cual se suele predicar que está íntegramente filmada en largos planos subjetivos y que nunca se ve a su protagonista Philip Marlowe salvo en ocasionales espejos, lo que es escandalosamente falso - se intercalan extensas subjetivas con prolongadas peroratas de su actor - director Montgomery a cámara. El clásico ejemplo de uso extremo de la toma subjetiva en su prolija mediocridad, produce un efecto curioso: es espectador - al contrario de lo buscado - no logra identificarse con el personaje; sólo puede sostener a duras penas una forzada identidad de percepción. Los defraudadores resultados de la experiencia hicieron comentar a Chandler

en su correspondencia: “es materia antigua de Hollywood. Todo escritor o director joven ha querido intentarla. ‘Hagamos de la cámara un personaje ‘ ha sido dicho, en un momento u otro, en todas y cada una de las mesas de Hollywood a la hora del almuerzo”.

Hubo más intentos de llevar la subjetiva al lugar de eje de la narración: todos en mayor o en menor grado infructuosos. El primer proyecto de Orson Welles, suele recordarse, fue rodar *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad, totalmente en subjetiva. Ello le permitiría ser a la vez el rastreador Marlow (tan sólo una mirada y una voz en *off*) y el recóndito e inmenso Kurtz. Nunca llegó a filmarla: abandonó el proyecto para encarar *El ciudadano* (1941). Ello implica que ni los genios están a salvo de las desafortunadas ocurrencias del novato, aunque permite apreciar - en cuanto al rápido descarte de la idea - que el inexperto Orson pronto comenzó a pensar como un grande.

SURREALISTA, CINE

Tras el uso vulgarizado del término, que postula como surrealista cualquier introducción de lo absurdo, onírico o alucinatorio en una película - sin que haya a la vez intención de incursionar en lo fantástico o la psicopatología -, se plantea la gran discusión. ¿Existe esa cosa llamada cine surrealista? El surrealismo sí existió, de eso no hay duda y puede que sea - con sus costados valorables y los deplorables - algo así como la apoteosis de las más ambiciosas vanguardias históricas. Pero con el cine las relaciones fueron equívocas, y por lo menos tan problemáticas como cambiantes. Fenómeno originalmente de *palabras*, como lo afirman las propuestas iniciales del Primer Manifiesto Surrealista y su exploración de “automatismo psíquicos puros”, logró acceder a la imagen mediante una maniobra compleja que se concentró en la aceptación de la plástica y cuyos trámites se prolongaron durante varios años. A la vez, los que incursionando en el cine (después de todo, ¿qué más automático que el registro de una cámara?; quedaba por ver cómo se accedía a esa pureza de lo psíquico más allá de los dictados de la moral o la razón) quisieron pagar su derecho de piso surrealista con una película, fracasaron estrepitosamente en la mesa de entradas del cenáculo. Por otra parte, los surrealistas eran una vanguardia al menos curiosa en cuanto tal, despreciaban a las vanguardias “poéticas” de su tiempo y en su lugar rendían tributo a Búster Keaton y a los films de Feuillade, de lo que daría cuenta, más tarde la imaginaria de un Magritte.

En el camino del examen de ingreso al surrealismo habían quedado Man Ray con *La estrella de mar* (1927) y el extraño binomio Dulac - Artaud con *La caracola y el clérigo* (1928), cuando otra entidad bifronte (Buñuel y Dalí) llevó ante la cúpula surrealista *Un perro andaluz* (1929). El entusiasmo fue inmediato, y reforzado por *La Edad de Oro* (1930), esta vez firmado sólo por Buñuel. Para Ado Kyrrou, apologista del surrealismo cinematográfico, el cine era un medio surrealista por su misma esencia y

el matrimonio estaba predestinado. No obstante sus esfuerzos, los films propiamente surrealistas - como podía hablarse de una poesía o una pintura surrealista - brillaron por su ausencia. A pesar de esto, se siguió festejando a Buñuel como “el director surrealista Luis Buñuel” durante tantas décadas que él mismo tomó el asunto en broma durante toda esa maravillosa chanza que fue su producción de los '70, que podría sin embargo asociarse más a un anarquismo dadá que a patrones surrealistas. No obstante los pocos puntos de encuentro, el malentendido surrealista perseveró durante un buen tiempo, y se insistió en él ante films como *La sangre de un poeta* (1930), de Cocteau, pese a las protestas de Breton y de su mismo director. .

Puede que la persistencia del equívoco que acerca ilusoriamente al cine con el surrealismo radique en la trascendencia que tanto la vanguardia como el medio de expresión han otorgado a lo imaginario y a lo onírico. Cuando una vez le pidieron a Cocteau - otros atribuyeron la anécdota a Éluard - que fuera presidente honorario de un cineclub, éste se limitó a preguntar: “¿Pero van a pasar *King Kong*?” Acaso Cocteau no tuvo presente en ese momento que aquel simio gigante afectado de inconmensurable *amour fou* era un héroe del surrealismo. Hasta es posible que el mayor punto en común entre el refinado poeta y la vanguardia terrible pasara por el culto Konguiano.

SUSPENSO

Desde que la imagen cinematográfica es un *suceso* que cobra forma en la pantalla, abierta al movimiento y a la transformación, el suspenso parece ser una de sus dimensiones cruciales. La incertidumbre sobre lo que ocurriría a continuación, especialmente cuando atañe a la integridad del espectador, fue explotada desde la mítica llegada del tren a la estación de Lyon y aprovechada constantemente por las formas narrativas que pronto adoptó el cine. Alguna vez, en términos jocosos, Guillermo Cabrera Infante mentó como fundador del suspenso a aquel Damocles que, mientras ocasionalmente disfrutaba del sitial del tirano de Siracusa, descubrió en pleno banquete una espada sobre su cabeza pendiendo inestablemente de una crin de caballo. Forma legendaria y gravitatoria del suspenso, que el cine parece retomar cada vez que se propone mantener en *vilo* a los espectadores. Desde Griffith, quién pulió sus mecanismos de montaje al extremo para obtener así los “rescates de último minuto” que reclamaban sus ya experimentados espectadores, hasta Spielberg, quien no pierde ocasión para dejar *suspendidos* de algún precipicio a los más diversos personajes en los momentos decisivos de alguna aventura de Indiana Jones o de sus peripecias jurasicas, el suspenso acompaña al cine de modo tal que ha permitido la configuración del *thriller*, también conocido como *suspense film*. La ansiedad generada por el *thriller* requiere de personajes con los que el espectador pueda sostener fuertes lazos de identificación y se los encuentre atenzados por circunstancias

diversas, sean humanas o de su entorno. El suspenso se abre cuando el tiempo se convierte en una dimensión al acecho, y la pregunta que despierta sobre el destino del personaje es física e inmediata (desde el elemental : “¿caerá al precipicio?” al algo más elaborado : “¿lo descubrirá el asesino dentro del armario?”). Una particular conjugación de saber y no saber se despierta ante el incremento del suspenso. El espectador está al tanto del riesgo mayúsculo, y se ve privado de conjeturar un desenlace que por otra parte se advierte inminente y amenaza - como es inevitable - con lo peor.

Aunque hay directores que han evitado programáticamente los mecanismos del suspenso - Bresson es tal vez el ejemplo más destacado : *Un condenado a muerte se escapa* (1956) destierra desde el título cualquier interrogante sobre sus desenlace - y otros lo dosificaron sabiamente - como John Ford con los pequeños retardos en la revelación de los acontecimientos cruciales de sus ficciones -, algunos se han especializado al punto de convertir su don para la generación de *suspense* en casi un estigma. Especialmente cierto director para quien el suspenso se convertía en un caso particular de un espectador que sabe demasiado.

Jean Douchet afirmó alguna vez, en un arrebatado no exento de esoterismo, que el suspenso en Hitchcock es “la suspensión de un alma sostenida entre la Luz y la Oscuridad”. Sin especulaciones teológicas o metafísicas, es posible afirmar que esta idea de *suspensión* es la misma que sustenta expresiones como que una película nos *mantiene en vilo*, y lo que más importante, más allá de que haya o no un misterio en el medio. El uso vulgar parece ligar el suspenso con la existencia o resolución de un estigma. Pues bien, el mismo Hitchcock explicó que se trata de algo bien distinto; le comentaba a Francois Truffaut en el imprescindible *El cine según Hitchcock* :

“A. H: No olvide que para mí el misterio es raramente *suspense*; por ejemplo en un *whodunit* no hay *suspense*, sino una especie de interrogación intelectual. El *whodunit* suscita una curiosidad desprovista de emoción, y las emociones son un ingrediente necesario del *suspense*.”

(...)

“La diferencia entre el suspenso y la sorpresa es muy simple y hablo de ella muy a menudo. Sin embargo, en las películas frecuentemente existe una confusión entre ambas nociones. Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de la mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum. Explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina desprovista de interés. Examinemos ahora el *suspense*; la bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, precisamente porque ha

visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa de la escena. Tiene ganas de decirles a los personajes que están en pantalla: “no deberías contar cosas tan banales, hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar”. En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspenso”.

Hitchcock *dixit*. Un niño muere en su *Sabotaje* (1936), tras quince minutos de suspenso intolerable durante los que acarrea unas latas de cine - bomba. La salvaje explosión pesó sobre el destino comercial del film. Hitch se lamentó durante décadas: “jamás debí haber matado a ese muchacho”. No obstante, el episodio - aun hoy estremecedor - demostraba que su amor por el cine era más fuerte que cualquier moral.

T

THRILLER

El término (del inglés *to thrill* : estremecer, espeluznar) fue originalmente utilizado en las ficciones de misterio donde el crimen es una presencia constante y especialmente cercana al héroe, que en cualquier momento parece propenso a la conversión en víctima. Especialmente difundido en la cultura de masas a partir de la novela y el cine, el *thriller* apela al impacto casi físico de las peripecias de sus protagonistas. Provee emociones fuertes en el marco de distintos géneros; con todas las vaguedades del caso se ha hablado de *thriller* de espionaje (con su paradigma en los primeros films de James Bond), *thriller* de suspenso - *Nido de víboras* (1948), de Anatole Litvak -, *thriller* psicológico - *Shock Corridor* (1963), de Samuel Fuller - y *thriller* político - *Z* (1970), de Costa Gavras - . Lo común a todos ellos es el intento de provocar en el espectador un efecto de suspenso al límite de la tolerabilidad física y sobresaltos acordes. Como el film de horror, el *thriller* se define por su intencionalidad hacia el público; propone un contacto donde la inquietud es un estado permanente.

La proverbial maestría de cierto obeso y jovial cineasta en las susodichas manipulaciones ha determinado desde décadas atrás que a cada nuevo film que parezca buscar estas reacciones se lo salude desde el comentario en los medios masivos o el discurso publicitario como “una película a la manera de Hitchcock”. Los films en cuestión suelen tratarse,

por cierto, de burdas imitaciones (a veces con más de burdas que de imitaciones).

En los últimos tiempos el término parece más acotado al campo del film policial o de suspenso, dejando de lado otras aplicaciones. Con diversa fortuna se ha agregado a las variantes tradicionales el *thriller* erótico. Inquietud y excitación unidas : sexo y crimen en un cuerpo a cuerpo - a menudo convocado por la figura de alguna mujer fatal - que parece revelar que si hay algo específico en el *thriller* es la corta distancia entablada entre la ficción y el espectador : el film busca involucrarlo a punto tal que a menudo se hace imposible cualquier distanciamiento humorístico o reflexivo (suele pasar que la busca del afecto se hace hasta a expensas de lo verosímil : un *thriller* torpe suele ser un cúmulo de emboscadas al público). El *thriller* ama la oscuridad, la gente solitaria, los espacios cerrados, las puertas entreabiertas y las paredes que siempre pueden oír a personajes en primer plano. En definitiva, es la comprobación por medio de la angustia estética de - robando y deformando una vieja frase godardiana - esa pasión física de ver cine.

TOMA

Es lo que se origina durante ese tiempo en trance que va desde los rituales "¡luz, cámara, acción!" hasta del "¡corten! que todo espectador imagina como los momentos más excitantes de cualquier rodaje que se precie. La toma remite a la cantidad de película filmada en forma ininterrumpida por la cámara cada vez que se acciona su motor. Como unidad de rodaje, no debe ser confundida con el plano, en el que piensan tanto los guionistas (aunque no lo consiguen en el guión de rodaje) como los especialistas en *storyboards*, además del director y unos cuantos más. En un rodaje el plano siempre es una entidad virtual - antes de la toma o después de ella - a la que el registro tiende. Es común que se hagan varias tomas de cada plano previsto, para usar la mejor en el montaje definitivo. Hay directores obsesivos (Bresson, Dreyer o Kubrick, por ejemplo) que repitieron tomas por docenas en busca del plano ideal hasta exhaustividad y la casi disolución mental de todo el equipo de rodaje (los actores en primer término). Otros se conformaron (el caso de Buñuel) casi siempre con la primera toma y ésta era la perfecta. Están, por otra parte, los que - el ejemplo de Ed Wood Jr. es paradigmático en lo escandaloso de sus resultados, y el de William Beaudine en lo milagrosamente indemnes - también se conformaban con la primera toma, saliera bien o mal, y muchos de ellos solían ganarse el westerniano apodo de *one-shot* ... (haciendo alusión irónica al sabroso equívoco entre plano y disparo que regala el idioma inglés). Finalmente, tenemos a quienes, por lo común prefieren hacer - como Kurosawa - tomas múltiples de la misma acción, con varias cámaras, para componer luego desde los ángulos más aventajados la acción tomada en forma plural.

Por último, conviene reparar en que se denomina toma a la misma operación de la cámara, tanto como al resultado de ella.

TTRATAMIENTO

Se llama así a la descripción detallada de la acción de un film, aunque escrita en estilo indirecto, citando los diálogos sólo ocasionalmente, cuando son parte crucial de la trama. El *treatment* surgió con énfasis en los primeros años del cine sonoro, y suele poseer algo así como una cuarta parte de la extensión del guión terminado. Es una práctica algo anacrónica. Tom Stempel, en *Screenwriting*, lo califica como “una atrocidad”. En realidad parece un esqueleto de guión, lo que no obsta para que algunos se entusiasmen con su escritura. Hacia 1958 John Huston quería hacer una película sobre Freud. Encargó el guión a Jean Paul Sartre, que escribió algo que por su estilo era más bien un tratamiento y que no satisfizo al director. Dos guionistas profesionales metieron mano en el asunto y permitieron el rodaje de *Freud (The secret pasión)* (Huston, 1962). El proyecto sartreano había fracasado. Una de las razones posibles - sospecharon algunos - consistía en que su muy trabajado *treatment* (cuyo verdadero destino era el literario, ya que fue publicado dos décadas más tarde en forma de libro) rondaba las 800 páginas.

TTRAVELLING

Movimiento del cuadro de la imagen en pantalla obtenido por un desplazamiento de la cámara, sea cual fuese el soporte en que ésta se mueva, o la dirección que ese trayecto mantenga. En términos históricos, los *travellings* (del inglés *to travel* : viajar, en alusión a la cámara paseandera) fueron recursos muy tempranos. El primero que los convirtió en su marca de estilo fue Promio, un operador de los Lumière, el día de 1896 en que decidió instalar la cámara para registrar los canales de Venecia sobre una embarcación, en lugar de colocarla sobre uno de los inúmeros puentes del archipiélago. El efecto fue tan festejado que pronto lo enviaron a recorrer el mundo para dejar pasar poéticamente las costas de ríos diversos a través de la pantalla. Por supuesto, no sabía que había inventado el *travelling*. Pronto se usaba el Europa y América, aunque sin tener mucha noción de para qué se lo hacía (por ejemplo, en los films de persecuciones); lo cierto es que el espectador acusaba recibo de este punto de vista móvil, aunque no obedeciera a ninguna función narrativa. Poco a poco se lo comenzó a utilizar con sentido dramático y el *travelling* con que la cámara se aproxima al multitudinario festín babilónico en *Intolerancia* (D. W. Griffith, 1916) permanece hasta hoy insuperado. Los americanos - misterios de la jerga del cine - desdennan el término y acostumbran hablar de *tracking shot*. Algunos *travellings* famosos son el

que Hitchcock plantea desde un plano general de un concurrido baile hasta la trémula mano de Ingrid Bergman y su secreto en *Tuyo es mi corazón* (1946), o la vertiginosa histeria desatada por Jack Nicholson en *El resplandor* (1980) cuando corre a su atribulado hijito por el laberinto bajo la nieve, con las más negras intenciones. A lo largo de los últimos años, el *travelling* ha acentuado su presencia a partir de diversos métodos de traslado de la cámara, que van separando progresivamente el ojo del operador del cuerpo del aparato. Así, los sistemas remotos de monitoreo por video permiten a las cámaras correr, zambullirse y hasta volar con cada vez menores restricciones, cumpliendo así el sueño del desmesurado Abel Gance, quien deliraba con instalar - para su *Napoleón* (1928) - la cámara en un proyectil de cañón para convertir al espectador en peculiar hombre bala.

Para advertir las infinitas posibilidades del *travelling* conviene prestar atención a la filmografía de algunos de sus principales postuladores como recurso expresivo. Entre ellos - en las últimas décadas- se destacan Tarkovski, Bertolucci, García Berlanga o Scorsese, Jean Luc Godard se ha vanagloriado, durante un buen tiempo, de haber hecho en el comienzo de *Weekend* (1968) el *travelling* más extenso de la historia del cine, a lo largo de un inacabable embotellamiento automovilístico. Y ya que lo hemos mencionado: nunca falta alguien, cuando se toca el tema, que nos recuerde que Godard sentenció alguna vez que “el *travelling* es una cuestión de moral”, aunque no se esté muy seguro de qué quiso decir exactamente mediante el aforismo.

U

UNDERGROUND, CINE

En lo que al cine respecta, la palabra comenzó a resonar en forma masiva acompañando el inicio de los revolucionarios '60. En cierto modo, el *underground* reemplazó el ya alicaído concepto de *vanguardia* (que algunos luego trataron de rehabilitar hablando de neovanguardias o, más aún, de tardovanguardias, lo que resulta al menos extraño); pero el caso es que lo *under* comenzó a permitir en el cine considerar al fenómeno de lo experimental desde una perspectiva más bien transgresora que subversiva. Más bien *debajo* o al margen de un cine oficial o comercial, que *delante* de todo un movimiento que buscaba cambiar un orden (estético, político, cultural) por otro.

Los hermanos Jonas y Adolphas Mekas, Stan Vanderbeek y Lewis Jacobs comenzaron a usar el apelativo por aquella época, exportando al cine el concepto originado en la plástica americana de posguerra (lo que hace que a veces el adjetivo se use en sentido ampliado, designado a toda la producción experimental de los últimos 50 años). Concebido como una empresa contracultural, el laboratorio anti Hollywood por excelencia, la euforia y el éxito masivo de la obra de artistas como Andy Warhol acarrearón tanto la popularización como la domesticación de lo *underground* en la cultura de masas, ya no tan *under* desde el momento en que se prestaba alegremente a la mediatización y subía rápidamente su valor de cambio en el mercado cultural. Luego de la warholización del término, los cineastas prefirieron remitirse más generalmente a lo independiente o experimental de sus búsquedas. El movimiento *underground* original agrupó a los citados Mekas, junto a otros directores como Kenneth Anger, Stan Brakhage, Harry Smith o Gregory Markopoulos, congregados en el intento de diseñar formas alternativas de uso del aparato cinematográfico, de la producción de films y de su misma difusión. Hay en su orientación inicial un intento de emular - de dar un paso más allá - lo logrado por la *Nouvelle Vague* en Francia en cuanto a los métodos para hacer cine. Productoras colectivas como la *Filmmakers Cooperative* y revistas como *Film Culture* fueron decisivas para la promoción del movimiento, ligado a las contraculturas de entonces y propuesto como un cine antinarrativo, ya fuera por el enfoque que acentuaba lo poético, la dimensión plástica o el despliegue ensayístico. Ligado a la generación *beat*, con focos en Nueva York y San Francisco, el núcleo duro del *underground* derivó, avanzando los '60, hacia posturas más esteticistas que radicales en lo político. Desde la contestación global, derivó hacia la exploración del medio cinematográfico y la percepción de la imagen, por medio de una subjetividad exacerbada, que especialistas en el tema como Parker Tyler han juzgado peligrosamente cercana a un desenfrenado narcisismo.

V

VAMP

Entre 1912 y 1914, aseguran los historiadores, surgieron los primeros ejemplares de la especie en el desmesurado melodrama danés. Parecían mujeres, pero su contacto representaba para cualquier integrante del género masculino la muerte, o casi.

En Hollywood prendió pronto : Theodosia Goodman fue bautizada como Theda Bara - anagrama de *Arab Death* (muerte árabe) - antes de aparecer en *A Fool There Was* en 1914, basado en un poema de Kipling, titulado *The Vampire*. Fue la más ilustre *vamp* del cine mudo, sucedida una década más tarde por la menos recordada Barbara. La Marr, cuya condición de *vamp* en la vida real entraba en franca competencia con la ficcional. Entre los cineastas, von Stroheim y von Sternberg fueron espíritus seducidos, a su manera, por la imagen de la *vamp*. El primer Von supo formular su versión en *Foolish wives* (1922) y *La reina Kelly* (1928), mientras que el segundo supo desvelarse por Marlene Dietrich - quien, como buena *vamp*, lo consideraba un latoso - haciéndola encarnar a fatídicas entidades cuya expresión paroxística acaso sea la Concha Pérez de *El demonio es mujer* (1935), basada en la novela de Pierre Louis *La mujer y el pelele*. Compararla con la adaptación del mismo relato filmada por Buñuel en su último film. *Ese oscuro objeto del deseo* (1977) permite evaluar la disolución del poder de la *vamp* respecto de su formulación primera, y atender la metamorfosis de un espíritu malvado y femenino en no otra cosa que un oscuro e inasible objeto del deseo. El único común denominador de esta cambiante apuesta a la perdición es la sujeción del macho por medio de la carne.

En el cine actual, la original *vamp* parece haber cedido el lugar a la más activa figura de la mujer fatal, en la versión que ha establecido el cine negro. Así, ciertas damas memorables como la interpretada por Kathleen Turner en su debut (*cuerpos ardientes*, 1980, de Lawrence Kasdan), algunas intervenciones de la perturbadora Theresa Russell (por ejemplo, en *Viuda negra* de Bob Rafelson), o la punzante Sharon Stone de *Bajos instintos* - rozando peligrosamente la caricatura en su empeñoso esfuerzo por demostrar que es realmente una come hombres - recuerdan sólo indirectamente a la *vamp* original. Del súcubo a la asesina serial : tránsito de la demonología a la sicopatología.

Uno de los últimos avatares de las vampiras en el universo audiovisual parece ser el de cierto personaje femenino de una versión reciente del video juego *Mortal Kombat*, cuya arma secreta consiste en succionar a sus contrincantes, escupiendo luego sólo los huesitos. Diversas agrupaciones feministas han elevado su protesta por estas *vamps* de sintética imagen, dado que a su entender encarnan parte de lo más detestable de las fantasías machistas.

VANGUARDIA, CINE

Desde que en su formulación original en francés *avant-garde* significa “guardia de avanzada”, las tendencias presentes en el arte de este siglo consideraron como instrumentos de apertura hacia nuevos órdenes estéticos o sociales en un sentido más amplio no dejaron de tomar en cuenta al cine como instrumento clave en la transformación por venir. El cine como arma estratégica de las vanguardias tuvo un momento central, que puede establecerse en torno de la segunda y tercera década del siglo. Existieron vanguardias que con una concepción global del arte incursionaron e influyeron en el cine, y otras surgidas en el terreno del cine mismo. A la vez, hubo vanguardias específicamente artísticas, y otras que propusieron la disolución de lo estético como esfera autónoma dentro de un marco de ruptura total con lo viejo, desplazado de lo tradicional a lo obsoleto.

En una corrida por las vanguardias históricas del período 1910 - 1930 es posible apreciar que el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo, el expresionismo y el constructivismo, entre otras, tuvieron sus representantes legítimos o forzados en pantalla. Aunque parece que las manifestaciones fueron más episódicas que pertenecientes a un programa donde el cine posibilitara producciones extensas o reiteradas. Si es posible considerar a *Entreacto* (1926), de René Clair, como un film Dadá, y hay razones para tomar al *Ballet mecánico* (1927), Fernand Léger, como el primero - y acaso el único - film fiel a los postulados del cubismo, así como *Vita futurista* (1916) de Ginna anticipaba su pertinencia desde el mismo título, las cosas se dificultan cuando se habla de los mucho más aludidos cine expresionista y surrealista. Respecto del primero, el despegue - temporal y conceptual - de las vanguardias expresionistas originales en poesía y pintura, junto a su consistente integración a un circuito comercial ávido, lo hacen al menos sospechoso en tanto manifestación vanguardista (además de lo intrínsecamente heterodoxo de la colección dispar que pasa frecuentemente por el apelativo de “cine expresionista alemán”). En el caso del surrealismo, la capilla revolucionaria regida por André Breton fue sumamente exigente con los exámenes de admisión. La cuestión esencial consiste en si hoy se puede hablar con propiedad de un cine surrealista, con una congruencia similar con la que uno puede referirse a la obra visual de Max Ernst o a la poesía de Robert Desnos.

Los gestos vanguardistas en el cine, sin embargo, no se limitaron a la expresión en pantalla de fenómenos nacidos en concepciones que hoy llamaríamos multimediáticas. Existieron durante los ' 20 varias vanguardias estrictamente cinematográficas : en Francia y Alemania - semilleros vanguardistas si los hubo - nacieron unas cuantas en esa década que llevaron distintas denominaciones : cine puro, cine impresionista, cine absoluto o cine abstracto, por citar las más difundidas. Todas intentaban relanzar el cine por un camino no comercial, expresivo y de búsqueda formal. Un fenómeno aparte fue el vivido en la Unión

Soviética de entonces, donde una transformación crucial en lo político se ligaba a las experiencias vanguardistas y a la vez a una función social para el cine, orientado a la propaganda y a una didáctica revolucionaria.

La amplitud del fenómeno de las vanguardias permitió todo tipo de posiciones: Bela Balázs fue duro con las de corte esteticista al considerarlas - desde las exigencias revolucionarias - como "uno de los medios por medio de los cuales la conciencia burguesa se esforzó por escapar de la realidad". En la otra vereda, apoyándose en la experiencia soviética - y de paso alineándose en contra de una visión de mercado para el cine - las izquierdas frecuentemente apoyaron las exploraciones vanguardistas como forma de ruptura contra...la conciencia burguesa. Henri Agel, haciendo un balance sobre las vanguardias y el cine hacia los '60, concluía que el concepto en sí era uno de los más ambiguos de la historia cinematográfica. No obstante, en ese mismo momento se saludaba a la *Nouvelle Vague*, equívocamente, como una vanguardia.

Uno de los que utilizó deliberadamente el término fue Alexandre Astruc, cuyo manifiesto por una cámara - lapicera postulaba hacia 1948 una vanguardia virtual, que no llegó a plasmarse más que en forma oblicua, en su rara y dispar filmografía. El término, de no demasiado éxito en la cultura anglosajona, fue desde la segunda posguerra más bien desplazado por la idea del cine *underground* : de una concepción de conquista territorial propia del combate de trincheras en la que fue generada al compás de la Gran Guerra, y de la propuesta de recambio absoluto y violento de un orden caduco por otro nuevo, se pasó a un régimen más acorde con relaciones transgresivas, de convivencia posible - y hasta necesaria - de lo *under* y lo *over*, que abriría paso a la mixtura posmoderna, donde la mercantilización de la estética y la estetización de la mercancía audiovisual corren a la par y ya no dejan mucho margen para el desafío vanguardista, desde que sus acciones se cotizan de entrada en el mercado global de las imágenes.

W

WESTERN

El género cinematográfico por excelencia. Mientras los restantes poseen antecedentes o correlatos que llevan a una determinación de ida y vuelta respecto de otras disciplinas artísticas o narrativas, el *western* no cuenta con un cuerpo previo (literario o teatral) de envergadura, sino con esbozos más bien balbuceantes en la narrativa de aventuras o el melodrama popular de fines del siglo pasado. De modo que hablar de “*western* cinematográfico” implica de algún modo incurrir en una tautología.

De modo algo simplista, podría convenirse en que un *western* es una película cuya ficción se desarrolla en un espacio y tiempo imaginario delimitado por el territorio estadounidense al oeste del Mississippi, y en el período comprendido entre el final de la Guerra de Secesión y el avance del automóvil, que junto a los pozos petrolíferos vinieron con el nuevo siglo. Por supuesto, esta definición deja un espacio considerable para las numerosas excepciones: por ejemplo, *Veracruz* (1954), de Aldrich, o *The Naked Dawn* (1955), de Edgar Ulmer, son *westerns* ambientados en México, que abren un caluroso y polvoriento espacio que aprovechará sin tapujos el *western - spaghetti*. A la vez, algunos *westerns* crepusculares se permiten cruzar las cabalgaduras de sus *cowboys* con los motores a explosión (con consecuencias que van de lo melancólico a lo trágico, o de lo sublime a lo ridículo), como *El juez del patíbulo* (John Huston, 1972) o *La balada de Cable Hogue* (Sam Peckinpah, 1970). Pero lo antedicho vale como regla general; en el caso del *western* el reconocimiento del género depende más que nunca del lugar imaginario que abre la ficción, con sus códigos imposibles de desdeñar, antes que la adecuación a la verdad histórica. Como la ha postulado John Ford, en el Oeste de lo que se trata es de imprimir leyenda.

Como género, el *western* ha atravesado etapas bien definidas. Acompañó al cine norteamericano desde sus comienzos, si hemos de convenir con William Everson en que en cuanto a una iconografía reconocible el primero fue rodado hacia 1898 en la Compañía Edison por W. K. L. Dickson. Era el pequeño cuadro viviente de un *salón*, titulado *Cripple Creek Barroom*, donde algunos forajidos holgazaneaban ante sus copas servidas por una india que parecía más bien un actor disfrazado. Pero cabe reconocer que recién en *Asalto y robo a un tren* (Edwin S. Porter, 1903) contamos con el primer ejemplar que manifiesta una estructura narrativa propia del *western*.

El *western* contó con inmediata aceptación popular, aunque sería largamente menospreciado por los públicos presuntamente esclarecidos, y especialmente por los intelectuales de su país de origen. Desde su indignación *radical*, Dwight McDonald lo calificó como “una de las formas de arte más infantiles e insulsas concebidas por el cerebro de un productor de Hollywood”. En todo el período mudo el género ofreció espacio para el drama y la aventura con una simplicidad que algunos

juzgaron *naif*, pero unos pocos – entre ellos Jorge Luis Borges, que supo defenderlos a ultranza del menosprecio cultural que despertaban en forma unánime entre los públicos cultivados – reconocían como la única forma activa en nuestro siglo de la narración épica.

El del *western* ha sido, durante décadas, un relato de fundación desde sus inicios hasta fines de los '30 (Bazin toma como punto de inflexión esa muestra de perfección que es *La diligencia* de John Ford, hacia 1939) el clasicismo comparte cierta linealidad y falta de espesor psicológico. Luego de obras como *La diligencia*, con el prestigio del *western* en alza, el halo épico comenzó a dar pasos a espesores trágicos, psicológicos y hasta políticos, como lo prueban algunas obras maestras que dejó el género en las dos décadas siguientes : el desenfreno casi experimental del primer Fuller en *Yo maté a Jesse James* (1949), el despliegue cuasi operístico de *Johnny Guitar* (1953, Nicholas Ray), los espectaculares *superwesterns* de Otto Preminger o Fritz Lang, las parábolas espartanas de Budd Boetticher, las tristezas de Ford en *Más corazón que odio* (1956) o *Un tiro en la noche* (1961), junto a los gozosos festejos de Hawks en *Río Bravo* (1959) o *Dorado* (1967), marcan la clausura de una época que en el mismo año 1964, Raoul Walsh con *Una trompeta distante* y John Ford con *El otoño de los cheyennes* reconocen como concluida.

Los postreros '60 han sido escenarios de *western* paródicos o terminales, casi en espera del *rigor mortis*, mientras los cadáveres se desplomaban en cámara lenta y las masacres proliferaban bajo un sol implacable o en *saloons* poblados por una fauna cada vez más despreciable, como la pintaron el citado Peckinpah, Robert Altman o Arthur Penn, entre otros, empeñados en una común empresa desmistificadora.

Desde entonces, cada tanto, alguna película tan solitaria como el protagonista de *Shane* (1953, George Stevens) prende en el público y la crítica entusiasta parece querer resucitar al *western*. Algunos Clint Eastwood de los '70, *Cabalgata infernal* (1979) de Walter Hill o *Silverado* (1985) de Lawrence Kasdan en la década siguiente, o a comienzos de la presente, *Los imperdonables* (1991) del insistente Eastwood, han ilusionado a muchos como posibles preludios de un resurgimiento genérico que pronto se demostró imaginario, ante la avalancha inmediata de innumerables parodias o el desfile de héroes exangües, casi mortuorios. Como el de la comedia musical, su ciclo de vida parece agotado, es como si aquella frontera se hubiera corrido para siempre, y el Oeste se hubiera perdido definitivamente. Mientras tanto, algunos de los códigos del género parecen haberse desplazado a escenarios contemporáneos y urbanos, como lo prueban algunas películas del ya mencionado Walter Hill, como *Johnny Handsome* (1989) y su sed de venganza o la notable *Trespass* (1994), con su resistencia a un largo asedio que recuerda inolvidables situaciones hawksianas.

WESTERN - SPAGHETTI

Se trata, como el adjetivo gastronómico lo indica, de un *western* producido fundamentalmente en la península itálica, lo que lleva a consecuencias formales que no residen tanto en un cambio de dieta de los *cowboys* como en características industriales y formales. Hay quienes lo consideran un remarcable subgénero; otros abominan de él. Lo cierto es que el *western - spaghetti* - filmado durante los '60 y comienzos de la década siguiente en Italia, aunque también en España o Yugoslavia (cuyo ejército aportaba gratis caballería ociosa y entusiasta), allí donde hubiera locaciones baratas y más desierto que pradera, por lo cual abunda en su territorio un *look* algo mexicano, polvoriento y sudoroso - comportó todo un estilo que jugueteando constantemente con la parodia mantuvo movilizados a los mitos básicos del género con maniobras especialmente complejas. Algunas provinieron del campo de la producción, con estudios activos, extras abundantes y *casts* multinacionales (que incluirían al joven Eastwood o al veterano Fonda junto a numerosos itálicos americanizados) y otras desde lo formal. En ese sentido, no siempre ha sido justipreciado el aporte del *jidai - geki*, el film histórico de aventuras japonés, en cuanto a su influencia sobre el *western - spaghetti* (en eso, parece repetirse el movimiento que 700 años antes realizara Marco Polo, llevando los largos fideos del Extremo Oriente a Génova). El *master* del subgénero, Sergio Leone, aprovechó hasta casi el saqueo al *Yojimbo* (1961) de Akira Kurosawa para dar forma a *Por un puñado de dólares* (1964), que firmó inicialmente con el seudónimo de Bob Robertson. Sergio Corbucci, Ricardo Freda y Sergio Grieco pusieron lo suyo, el *western - spaghetti*, denostado por puristas del "género americano" y ensalzado por *fans* entre los que se encontraban Francis Ford Coppola, John Milius o Brian de Palma, supo brillar en el crepuscular *western* sesentista. La asunción (con espíritu no pocas veces humorístico) de un ámbito ya definitivamente legendario - renegando incluso de las exigencias de realismo desde sus hipérboles espaciales y juegos temporales - junto a una caligrafía de extrema estilización llevó al *western - spaghetti* a ejercer influencias notables, por ejemplo, en el *comic* de los '70.

WHODUNIT

El término designa a los films que poseen por núcleo de su estructura narrativa el planteo y la resolución de un enigma: ¿quién es el verdadero culpable del crimen? Es de ese tipo de películas que se arruina en el mismo momento en que nos cuentan que el asesino es el mayordomo. Pese a lo que algunos creen, el *whodunit* no se lleva demasiado bien con el cine. El misterio a resolver plantea preguntas de necesaria elaboración lógica. Este ejercicio intelectual altamente placentero ante la lectura de cualquier caso de Hércules Poirot es el mismo que hace bodrios insufribles a las adaptaciones fidedignas de Mrs. Ágata Christie a la pantalla (ver si

no, *Eran diez indiecitos*, de Peter Collinson, 1975, o *Crimen en el Expreso Oriente*, Sydney Lumet, 1975). La cuestión es que mientras en los libros los malabarismos para que el caso cierre pueden disimularse perfectamente, en el cine quedan irremediabilmente expuestos. La cualidad cerebral del *whodunit* se transforma comúnmente en un acertijo gélido en la pantalla. Un largo malentendido ligó a este subgénero con el nombre de Hitchcock, a pesar de que odiaba los films de esas características. Al respecto existe un episodio curioso. Como los críticos saludaban a cada *whodunit* literario que se publicaba como “una buena base para una película de Hitchcock”, el genio obeso abandonó por un momento su parsimonia búdica, comenzó a inquietarse, y al fin se convenció de que la crítica podía tener algo de razón. Fue cuando se decidió a filmar el único *whodunit* deliberado de su filmografía: *Desesperación* (1950) (antes hubo otro, *Murderi !* - 1931 -, pero con ingredientes que desplazaban de algún modo la atención central desde el enigma a otras implicaciones de la trama). La película - más que interesante en sus reveladoras sugerencias (al igual, sugestivamente, que la citada *Murderi!*, es una historia de comediantes) sobre la relación entre cine y teatro - resulta un curioso ejemplo de extrañeza en la filmografía de Hitchcock, que incluye algunas artimañas de las que nunca dejó de arrepentirse, como un falso *flash-back* de los que abundarían en series como *Petrocelli*. Ya que nos referimos a series televisivas, un verdadero anti - *whodunit* es cada capítulo de *Columbo*, donde el asesino lidera la primera sección del relato: lo que resta podría denominarse no *¿Quién lo hizo?*, porque ya lo hemos visto hacerlo, sino *¿Cómo lo hará?*, eso es, de qué recurso echará mano el detective para descubrir la evidencia que condenará al asesino. Por otra parte, estamos aquí ante una buena estrategia de supervivencia del enigma en el reino audiovisual: sólo se sostiene si se lo dota de una buena dosis de juego, que lo acerca a los brillantes ejercicios intelectuales de los que solamente la comedia puede hacer gala.